

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *GREEN BUILDING* DI KABUPATEN BULUKUMBA
CREATIVE HUB DESIGN WITH GREEN BUILDING APPROACH
IN BULUKUMBA DISTRICT

SKRIPSI



Disusun dan diajukan oleh

WAHYU RISALDI

105 83 11092 16

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2023



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS TEKNIK

GEDUNG MENARA IQRA LT. 3

Jl. Sultan Alauddin No. 259 Telp. (0411) 866 972 Fax (0411) 865 588
Makassar 90221

Website: www.unismuh.ac.id, e-mail: unismuh@gmail.com

Website: <http://teknik.unismuh.makassar.ac.id>



Kampus
Merdeka
INDONESIA JAYA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi syarat ujian guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Judul Skripsi : **PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN GREEN BUILDING DI KABUPATEN BULUKUMBA**

Nama : 1. WAHYU RISALDI

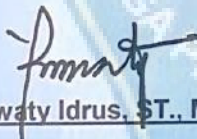
Stambuk : 1. 105 83 11092 16

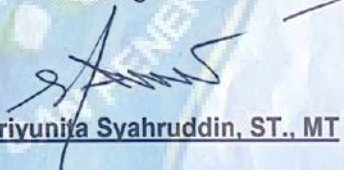
Makassar, 01 September 2023

Telah Diperiksa dan Disetujui
Oleh Dosen Pembimbing;

Pembimbing I

Pembimbing II

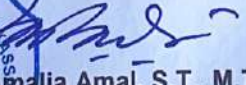

Dr. Irnawaty Idrus, ST., MT., IPM


A. Syahriyunita Syahrudin, ST., MT

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur




Citra Amalia Amal, S.T., M.T.

NBM : 1244 028



بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Wahyu Risaldi** dengan nomor induk Mahasiswa **105 83 11092 16**, dinyatakan diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Tugas Akhir/Skripsi sesuai dengan Surat Keputusan Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor : 0008/SK-Y/23201/091004/2023, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Arsitektur pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Kamis tanggal 31 Agustus 2023.

Panitia Ujian :

Makassar,

15 Safar 1445 H

1 September 2023 M

1. Pengawas Umum

a. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag

b. Dekan Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin

Prof. Dr. Eng. Muhammad Isran Ramli, ST., MT

2. Penguji

a. Ketua : Dr. Ir. Mursyid Mustafa, M.Si

b. Sekretaris : Andi Yusri, ST., MT

3. Anggota

1. Dr. Ir. Muhammad Syarif, ST., MT., MM., MH.,

IPM., MPU., ASEAN. Eng

2. Dr. Ashari Abdullah, ST., MT


3. Nurhikmah Padiyatuh, ST., MT

Mengetahui :

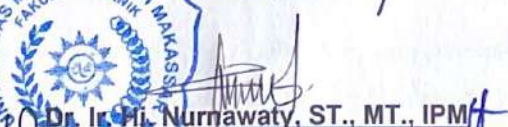
Pembimbing I

Pembimbing II


Dr. Irnawaty Idrus, ST., MT., IPM


A. Syahriyunita Syahrudin, ST., MT

Dekan,


Dr. Ir. Hj. Nurnawaty, ST., MT., IPM

NBM 795 108



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah kami panjatkan kepada Allah Yang Maha Kuasa, karena atas limpahan Rahmat dan hidayah-Nya, Penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *GREEN BUILDING* DI KABUPATEN BULUKUMBA ini dengan baik. Penyusunan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan informasi dalam lingkup pelaku ekonomi kreatif.

Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat akademik yang harus ditempuh untuk menyelesaikan pendidikan Program Studi pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penyusun menyadari sepenuhnya bahwa tugas akhir ini belum dapat dikatakan sempurna dan masih terdapat beberapa kekurangan baik dari segi literatur dan kemampuan yang penyusun miliki, sehingga hasil yang dicapai belum dapat dikatakan sempurna.

Skripsi ini dapat terwujud berkat adanya dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena, itu tanpa mengurangi rasa hormat penulis mengucapkan banyak terima kasih dan penghargaan setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag Sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. Ibu Dr. Hj. Nurnawaty, S.T.,M.T. IPM. Sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar
3. Ibu Citra Amalia, S.T.,M.T. Sebagai Ketua Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar. Dan Ibu St Fuadillh A. Amin S.T., M.T sebagai Wakil Ketua Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar
4. Ibu Dr. Ir. Irnawaty Idrus, S.T.,M.T. IPM. Sebagai pembimbing I dan Ibu A. Syahriyunita, S.T.,M.T. Sebagai pembimbing II yang telah dengan ikhlas memberikan bimbingan dan arahan selama penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen serta Staf Pegawai pada Fakultas Teknik atas segala waktunya yang telah mendidik dan melayani penulis selama mengikuti proses belajar mengajar di Universitas Muhammadiyah Makassar.
6. Bapak Ambo Upe.S dan Ibu Bakra serta Keluarga tercinta, terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala limpahan dan dukungan, doa dan pengorbanan terutama dalam bentuk materi dalam penyelesaian studi.
7. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Teknik terkhusus Arsitektur Angkatan 2016 dan Proyeksi 2016.

Semoga semua pihak tersebut diatas mendapat pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT . Amin

Selain itu kami berharap tugas akhir ini dapat menjadi bahan referensi untuk mahasiswa arsitektur secara khusus dan masyarakat secara umum. Jika pelukis mengabadikan sesuatu dengan lukisannya, jika penyair mengabadikan sesuatu dengan goresan pena maka penyusun mengabadikan ucapan terima kasih melalui tulisan ini kepada semua pihak yang turut andil dalam membantu menyelesaikan tugas akhir ini.

Semoga penyusunan tugas akhir ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca, dan permohonan maaf penulis sampaikan apabila terdapat kesalahan dari tugas akhir ini. Wassalamulaikum Wr.Wb.

Makassar, 03 Januari 2023

Wahyu Risaldi

ABSTRAK

Creative Hub, juga dikenal sebagai pusat kreatif, adalah lingkungan atau tempat yang dirancang untuk mendorong mendukung, dan menghubungkan individu kreatif dari berbagai bidang seperti seni, desain, musik, teknologi, dan lainnya. Tujuan *Creative Hub* adalah untuk memfasilitasi kolaborasi, inovasi, dan pertukaran ide antara para kreatif. Melalui fasilitas, sumber daya, dan program-programnya, *Creative Hub* menciptakan peluang bagi individu dan kelompok untuk mengembangkan proyek-proyek kreatif, mengasah keterampilan dan memperluas jaringan profesional dalam era di mana kolaborasi lintas disiplin menjadi semakin penting, *Creative Hub* memiliki peran krusial dalam menggalang komunitas yang mendorong pertumbuhan kreativitas dan perkembangan budaya. Selain mendukung individu dan kelompok kreatif, *Creative Hub* juga berperan dalam pengembangan ekonomi lokal dan global dengan mempromosikan industri kreatif. Dengan menghubungkan komunitas kreatif dengan peluang bisnis dan pasar Perancangan *Creative Hub* berlokasi di Kabupaten Bulukumba Kecamatan Ujung Bulu, Kelurahan Caile, Jalan Kusuma Bangsa dengan luas lahan 1,4 Ha. Perancangan *Creative Hub* ini terdiri dari tiga fungsi utama dan satu fungsi sebagai kantor pengelola. Pada *siteplan* terdiri dari bangunan utama, parkir, musollah, ATM *Center*, ruang MEP, taman baca, ruang latihan. Bangunan Utama terdiri dari 4 lantai, lantai 1 berfungsi sebagai ruang *creative space*, lantai 2 berfungsi sebagai *Co-Working space*, lantai 3 sebagai ruang *makerspace* dan lantai 4 berfungsi sebagai ruang pengelola.

ABSTRACT

A Creative Hub, also known as a creative hub, is a neighborhood or place designed to encourage, support, and connect creative individuals from areas such as art, design, music, technology, and more. The purpose of Creative Hub is to facilitate collaboration, innovation, and exchange of ideas between creatives. Through its facilities, resources and programmes, Creative Hub creates opportunities for individuals and groups to develop creative projects, hone skills and expand professional networks in an era where cross-disciplinary collaboration is becoming increasingly important, Creative Hub has a crucial role to play in rallying communities that foster creativity and cultural development. In addition to supporting creative individuals and groups, Creative Hub also plays a role in local and global economic development by promoting creative industries. By connecting the creative community with business opportunities and markets, Creative Hub Design is located in Bulukumba Regency, Ujung Bulu District, Caile Village, Jalan Kusuma Bangsa with a land area of 1.4 Ha. The design of this Creative Hub consists of three main functions and one function as a management office. The siteplan consists of the main building, parking, prayer room, ATM Center, MEP room, reading garden, exercise room. The Main Building consists of 4 floors, the 1st floor functions as a creative space, the 2nd floor functions as a Co-Working space, the 3rd floor as a makerspace and the 4th floor functions as a management room.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Pertanyaan Penelitian.....	4
C. Tujuan dan Sasaran	4
1. Tujuan.....	4
2. Sasaran.....	5
D. Metode Perancangan	5
1. Jenis data	5
2. Pengumpulan Data	5
3. Analisis Data	6
E. Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	7
A. Tinjauan Umum judul	7
1. Defenisi <i>Creative Hub</i>	7
2. Jenis <i>Creative Hub</i>	8

3. Fungsi <i>Creative Hub</i>	12
4. Kategori <i>Creative hub</i>	12
B. Tinjauan Pendekatan Perancangan.....	13
1. Defenisi Green building	13
2. Ciri Bangunan Berkonsep <i>Green Building</i>	14
3. Prinsip Dasar Perencanaan <i>Green Architecture</i>	15
4. Standarisasi Bangunan Hijau disetiap Negara.....	15
C. Tinjauan Persyaratan Ruang	19
1. Standar Ruang	19
2. Standar Sirkulasi.....	23
D. Tinjauan Perancangan Dalam Islam	24
E. Studi Banding.....	26
1. Studi Banding Berdasarkan Tema Bangunan.....	26
2. Studi Banding Berdasarkan Pendekatan Konsep Bangunan	35
F. Kerangka Pikir	40
BAB III ANALISIS PERANCANGAN.....	41
A. Tinjauan Lokasi.....	41
1. Profil Kabupaten Bulukumba.....	41
2. Kebijakan Tata Ruang Wilayah.....	44
B. Analisis Tapak.....	48
1. Analisis Arah Angin.....	48
2. Analisis Orientasi Matahari.....	49
3. Analisis Aksesibilitas	51
4. Analisis Kebisingan.....	52

5. Analisis Orientasi Bangunan	53
C. Analisis Fungsi dan Program Ruang.....	54
1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna.....	54
2. Analisis Pelaku dan Kegiatan.....	56
3. Analisis Kebutuhan Ruang.....	59
4. Analisis Zonasi Dan Hubungan Ruang	61
5. Analisis Besaran Ruang.....	64
D. Analisis Bentuk Dan Material Bangunan.....	69
1. Analisis Bentuk dan Tata Massa	69
2. Analisis Material bangunan.....	70
E. Analisis Pendekatan Perancangan.....	72
F. Analisis Sistem Bangunan	73
1. Sistem Struktur Bangunan.....	73
2. Sistem Utilitas	75
BAB IV HASIL PERANCANGAN	80
A. Rancangan tapak	80
1. Rancangan Tapak	80
2. Rencana Sirkulasi Tapak	81
B. Rancangan Ruang.....	82
1. Rancangan ruang dan besaran ruang	82
2. Zona Ruang	86
3. Rancangan Sirkulasi Ruang.....	89
C. Rancangan Tampilan Bentuk.....	89
1. Rancangan Bentuk.....	89

2. Rancangan Material.....	91
D. Penerapan Tema Perancangan.....	91
E. Rancangan Sistem Struktur Bangunan.....	92
1. Rancangan Sistem Struktur	92
2. Rancangan Utilitas	92
BAB V KESIMPULAN.....	93
DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Standar Penilaian	47
Tabel 3.2. Hasil Penilaian	47
Tabel 3.3. Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif di Indonesia	55
Tabel 3.4. Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah	56
Tabel 1.5. Analisis Kebutuhan Ruang Pengelola	59
Tabel 3.7. Analisis Kebutuhan Area <i>Creative Space</i>	60
Tabel 3.8. Analisis Kebutuhan Area <i>Co-Working Space</i>	60
Tabel 3.9. Analisis Kebutuhan Area <i>MakerSpace</i>	61
Tabel 3.14. Analisa Besaran Ruang Pengelola <i>Creative Hub</i>	64
Tabel 3.15. Analisa Besaran <i>Creative Space</i>	64
Tabel 3.16. Analisa Besaran <i>Co-Working Space</i>	65
Tabel 3.17. Analisa Besaran <i>MakerSpace</i>	65
Tabel 3.21. Analisa Besaran Kegiatan Penunjang	65
Tabel 3.22. Analisa Besaran Ruang Servis	66
Tabel 3.23. Analisa Ruang Besaran MEP	66
Tabel 3.24. Analisa Besaran Ruang Parkiran	67
Tabel 3.25. Rekapitulasi Ruang	68
Tabel 3.26. Material Fasad Bangunan	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Standar Ruang Parkir Mobil	19
Gambar 2.2 Standar Ruang Parkir Motor & Sepeda	19
Gambar 2.3 Standar Ruang Parkir Mobil Bus	20
Gambar 2.4 Standar Ruang Parkir Disabilitas	20
Gambar 2.4 Auditorium Trapesium	21
Gambar 2.5 Skema Pandangan Bebas Auditorium	21
Gambar 2.5 Luas Area Kerja Pengelola	22
Gambar 2.6 Standar Toilet Umum	22
Gambar 2.7 Standar Toilet Disabilitas	23
Gambar 2.8. Bandung <i>Creative Hub</i>	27
Gambar 2.9. Auditorium Bandung <i>Creative Hub</i>	28
Gambar 2.10. Fasilitas Jakarta <i>Creative Hub</i>	29
Gambar 2.11. Jakarta <i>Creative Hub</i>	30
Gambar 2.12. Denah Jakarta <i>Creative Hub</i>	30
Gambar 2.13. <i>Greenland Center Creative Hub</i>	31
Gambar 2.14. Ruang Tari	32
Gambar 2.16. Thailand <i>Creative and Design Center (TCDC)</i>	33
Gambar 2.17. Perpustakaan (TCDC)	34
Gambar 2.18 Denah Thailand <i>Creative and Design Center (TCDC)</i>	35
Gambar 2.19. Gedung utama kementerian PUPR	36
Gambar 2.20 Jakarta <i>Internasional studium</i>	37
Gambar 2.21. HK Tower	38
Gambar 2.22 Skema Pemikiran	40

Gambar 3.1. Peta Administratif Kabupaten Bulukumba	44
Gambar 3.2 Lokasi Alternatif 1	46
Gambar 3.3 Lokasi Alternatif 2	46
Gambar 3.4. Analisis Arah Angin	48
Gambar 3.5. Ilustrasi Pemecahan Angin Pada Bangunan	49
Gambar 3.6. Analisis Orientasi Matahari	50
Gambar 3.7 Respon Bangunan terhadap Sinar Matahari.....	50
Gambar 3.8. Analisis Aksesibilitas.....	51
Gambar 3.9. Analisis Kebisingan	52
Gambar 3.10. Ilustrasi Respon Kebisingan	53
Gambar 3.11. Analisis Orientasi Bangunan.....	53
Gambar 3.12. Zonasi Ruang <i>Creative Space</i>	61
Gambar 3.13. Zonasi Ruang <i>Co-Working Space</i>	62
Gambar 3.14. Zonasi Ruang <i>MakerSpace</i>	62
Gambar 3.15. Zonasi Ruang pada Site Bangunan	63
Gambar 3.16. Zonasi Ruang Pengelola <i>Creative hub</i>	63
Gambar 3.17. Eksplorasi Bentuk Bangunan.....	69
Gambar 3.18. Pondasi Bore Pile.....	73
Gambar 3.19. Kolom Beton dan Balok Beton.....	74
Gambar 3.20. Struktur Space Frame.....	74
Gambar 3.21. Box Hidrant.....	76
Gambar 3.22. Alat Pemadam Api Ringan	77
Gambar 3.23. Penangkal Petir Elektrostatik	77
Gambar 3.24. Skema Jaringan Air Bersih	78

Gambar 3.25. Skema Jaringan Air Kotor	79
Gambar 3.26. Skema Pembuangan Sampah	79
Gambar 4.1 Rancangan Tapak/ <i>SitePlan</i>	80
Gambar 4.2. Sirkulasi Tapak	81
Gambar 4.3 Denah <i>Creative Hub</i> Lantai 1	82
Gambar 4.4. Denah Ruang <i>Co-WorkingSpace</i> Lantai 2	83
Gambar 4.5. Denah Ruang <i>Makerspace</i> Lantai 3	84
Gambar 4.6. Denah Ruang Pengelola <i>Creative Hub</i> Lantai 4	85
Gambar 4.7. Zona Ruang <i>Creative Space</i> Lantai 1	86
Gambar 4.8. Zona Ruang <i>Co-Working Space</i> Lantai 2	87
Gambar 4.9. Zona <i>Maker Space</i> Lantai 3	88
Gambar 4.10. Zona Ruang Pengelola Lantai 4	88
Gambar.4.11. Site Plan	89
Gambar 4.12. View Taman	89
Gambar 4.13. Ruang Lounge <i>Co-Working</i>	90
Gambar 4.14 Ruang Pameran	90
Gambar 4.15. Penerapan Tema Perancangan	91
Gambar. 4.16. Isometri Rancangan Utilitas	92

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. Konsep Dasar
2. Lampiran 2. Konsep Pemilihan Lokasi
3. Lampiran 3. Konsep Tapak
4. Lampiran 4. Konsep Program Ruang
5. Lampiran 5. Konsep Bentuk dan Material
6. Lampiran 6. Konsep Pendekatan Perancangan
7. Lampiran 7. Konsep Sistem Struktur dan Utilitas
8. Lampiran 8. *Siteplan*
9. Lampiran 9. Denah
10. Lampiran 10. Tampak
11. Lampiran 11. Potongan
12. Lampiran 12. Detail Fasad
13. Lampiran 12. Perpektif *Eksterior*
14. Lampiran 13. Perspektif *Interior*





BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan ekonomi kreatif merupakan sektor yang menjadi kekuatan baru ekonomi di Indonesia, dan menjadi sektor penting untuk menciptakan lapangan pekerjaan baru. Perkembangan ekonomi kreatif ditandai dengan peningkatan PDB atau Produk Domestik Bruto setiap tahunnya seiring dengan kondisi sumber daya alam manusia yang menjadi prioritas pengembangan, dan potensi sumber daya alamnya. Iklim yang positif ini tentunya menjadi momen yang tepat bagi pemerintah untuk mengokohkan pondasi perekonomian, terutama pada sektor riil. Salah satu sektor riil yang sangat layak menjadi prioritas adalah ekonomi kreatif yang semula dinaungi oleh Badan Ekonomi Kreatif menjadi oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Berbeda dengan sektor lain yang sangat tergantung pada eksploitasi sumber daya alam, kekuatan ekonomi kreatif lebih bertumpu kepada keunggulan sumber daya manusia. Karya seni, arsitektur, buku, inovasi teknologi, dan animasi, berasal dari ide-ide kreatif pemikiran manusia.

Creative Hub mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2017 dengan dibangunnya Jakarta *Creative Hub* (JCH) pada tahun 2017, setelah itu disusul oleh kota-kota lain seperti Bandung dan Sukabumi. *Creative Hub* merupakan sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang memiliki pengertian “pusat kreatif” dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kreatif memiliki arti bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta, sedangkan pusat memiliki arti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Definisi *creative hub* atau pusat kreatif sebagai sebuah pokok pangkal dalam hal-hal yang berdaya cipta tidak hanya mencakup segi fisik, melainkan juga dari segi jaringan komunitas kreatif yang terbentuk dari pelaku-pelaku kreatif dan aktivitas-aktivitas yang dilakukan. Dari segi fisik, *creative hub* menyediakan tempat dengan ruang-ruang untuk bekerja bagi

komunitas-komunitas kreatif sekaligus menjadi inkubator bisnis industri kreatif. Secara fisik, *creative hub* hanya mencakup satu tempat sesuai esensinya sebagai sebuah pusat. Namun, Aktivitas-aktivitas dalam *creative hub* menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin pelaku-pelaku kreatif dalam suatu komunitas kreatif lokal. *Creative hub* membentuk suatu jaringan yang menggerakkan pertumbuhan industri kreatif dalam level lokal, yang kemudian berlanjut ke level regional. *Creative hub* menjadi ruang dinamis yang menyediakan lapangan pekerjaan lebih, memperluas layanan pendidikan, kesempatan *networking* dan pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi dengan lebih intensif dalam industri kreatif. *Creative hub* ini menjadi suatu cara baru untuk mengorganisasi inovasi dan pengembangan industri kreatif.

Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015 Tentang Badan Ekonomi Kreatif bahwa bidang ekonomi kreatif merupakan salah satu bidang ekonomi yang perlu didorong, diperkuat, dan dipromosikan sebagai upaya untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Mendukung peraturan tersebut, maka diperlukan pengembangan pembangunan pusat kegiatan kreatif yang dapat menunjang kegiatan-kegiatan di bidang industri kreatif (Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 6 Tahun 2015) dalam (Pramonos, 2015). Ekonomi kreatif merupakan sebuah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Departemen Perdagangan Republik Indonesia menetapkan bahwa di Indonesia terdapat 14 subsektor industri kreatif yang meliputi periklanan, arsitektur pasar seni dan barang antik, kerajinan desain, desain fesyen, video, film dan fotografi, permainan interaktif musik, seni pertunjukkan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan perangkat lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan, serta kuliner. (Departemen Perdagangan RI Tahun 2008)

Konsep *green building* adalah sebuah konsep dimana bangunan yang dalam desain, konstruksi, dan operasinya bisa mengurangi dampak negatif bagi lingkungan. Konsep ini juga mengharuskan supaya bangunan bisa memberikan dampak yang positif bagi lingkungan dan alam. Dalam pembangunannya, bangunan ramah lingkungan harus memaksimalkan sumber daya alam yang ada dan tidak menggunakan bahan-bahan bangunan dalam jumlah yang berlebihan. Setiap komponen yang ada pada bangunan harus saling terhubung dan tidak ada bagian yang dibuat secara sia-sia. Bangunan ramah lingkungan yang berkualitas tanpa mengurangi kenyamanan didalamnya. (World Green Building Council)

Konsep bangunan ramah lingkungan atau *green building concept* adalah terciptanya konstruksi dari tahap perencanaan, pelaksanaan dan pemakaian produk konstruksi yang ramah lingkungan, efisien dalam pemakaian energi dan sumber daya, serta berbiaya rendah, dan memperhatikan kesehatan, kenyamanan penghuninya yang semuanya berpegang kepada kaidah bersinambungan (Kurniastuti, 2016)

Kabupaten Bulukumba yang memiliki warisan budaya lokal yang berpotensi baik untuk dikembangkan. Namun, pihak akademisi Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) mengaku Kabupaten Bulukumba sendiri masih belum optimal mengolah ekonomi kreatif yang menjadi ciri khas lokal yang terbentuk melalui produk-produk UMKM kreatif mereka. Hal ini mengakibatkan Kabupaten Bulukumba mengalami ketertinggalan dengan Kabupaten lain di Sulawesi Selatan dalam koridor apresiasi terhadap kearifan budaya lokal. Daerah-daerah lain tersebut telah mengakomodir dan menunjang sisi unik produk lokalnya, sehingga masyarakat umum mengenal produk yang berfrase dengan asal daerah mereka.

Menurut (Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah, 2020) ada 78.504 usaha UMKM baik dari segi kuliner, kerajinan jasa, yang tercatat per tanggal 31 desember 2022 dan ada beberapa industri kreatif lainnya, Namun saat ini perkembangan industri kreatif di Kabupaten Bulukumba belum terlalu berkembang. Banyak pelaku Usaha Mikro

Kecil dan Menengah (UMKM) pemuda di Kabupaten Bulukumba yang menekuni dunia industri kreatif dengan alat dan sarana seadanya.

Selain itu sumber daya manusia di Kabupaten Bulukumba juga memiliki keterampilan dalam bidang pengembangan sektor industri kreatif merujuk pada munculannya *brand* makanan dan minimum serta pengembangan sektor pertanian yaitu kopi kahayya bahkan dari sektor kerajinan tangan miniatur perahu pinisi sebagai salah satu oleh-oleh khas di Kabupaten Bulukumba, dengan adanya perancangan bangunan *creative hub* ini mampu memfasilitasi aktivitas-aktivitas tersebut agar lebih maju dan tepat sasaran agar dapat bersaing secara regional dan nasional, *Creative Hub* mampu menjadi wadah untuk memfasilitasi para pelaku kreatif dari pelatihan sampai penerapannya untuk mengembangkan kreativitasnya dalam berkarya maupun berwirausaha. Dengan demikian *creative hub* diharapkan mampu menjadi kekuatan baru ekonomi khususnya di Kabupaten Bulukumba

B. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh pertanyaan penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana *Creative Hub* mendukung pengembangan dan pemasaran produk kreatif lokal?
2. Apa dampak ekonomi dari keberadaan *Creative Hub* dalam komunitas lokal?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

1. Memfasilitasi para pelaku industri kreatif di Kabupaten Bulukumba
2. Mengembangkan ide-ide para pelaku industri kreatif di Kabupaten Bulukumba.

2. Sasaran

1. Terbentuknya industri kreatif yang lebih berkembang dan berkemajuan
2. Menjadikan tempat atau wadah saling bertukar ide kreatif

D. Metode Perancangan

Metode perancangan adalah sistem yang digunakan untuk mengumpulkan informasi, gambaran, atau pun ide yang mampu menunjang proses perencanaan dan perancangan. Adapun metode yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Jenis data

a. Data Primer

Melakukan observasi untuk mengumpulkan data-data dari lokasi tapak seperti aksesibilitas, kontur tanah dan ketersediaan utilitas dari pemerintah setempat.

b. Data Sekunder

Peta administratif Kota/Kabupaten, jumlah penduduk, jumlah kegiatan terkait judul, peta tata ruang wilayah, kondisi utilitas kota.

2. Pengumpulan Data

a. Survei dan Observasi

Yaitu melakukan pengamatan dan observasi secara langsung agar data yang didapatkan lebih akurat.

b. Data dari instansi

Data yang diperoleh dari instansi sebagai berikut :

1. Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kabupaten Bulukumba
2. Dinas PUTR Bidang Tata Ruang Kabupaten Bulukumba

3. Analisis Data

Yaitu melakukan analisis dari hasil data dan studi literatur sehingga dapat memperoleh potensi dan masalah-masalah yang akan menjadi dasar perancangan dan perancangan, langka ini dilakukan untuk menganalisa kondisi tapak, utilitas tapak, arah mata angin, aksesibilitas dan keadaan sosial masyarakat setempat

E. Sistematika Penulisan

- BAB I** : Pendahuluan, menjelaskan Latar Belakang, Rumusan Masalah Perancangan, Tujuan dan Sasaran Perancangan, Metode Perancangan, Ruang Lingkup Perancangan, dan Sistematika Penulisan.
- BAB II** : Studi Pustaka, menjelaskan tentang Tinjauan Umum Proyek, Tinjauan Tema Perancangan, Tinjauan Perancangan Dalam Islam, dan Studi Banding.
- BAB III** : Analisis Perancangan berisi Gambaran Umum Wilayah Proyek, Analisis Tapak, Analisis Fungsi dan Program Ruang, Analisis Bentuk dan Material Bangunan, Analisis Tema Perancangan, dan Analisis Sistem Bangunan.
- BAB IV** : Hasil Perancangan berisi Rancangan Tapak, Rancangan Program Ruang, Rancangan Tampilan Bangunan, Penerapan Tema Perancangan, dan Rancangan Sistem Bangunan.
- BAB V** : Kesimpulan, berisi kesimpulan umum terhadap hasil rancangan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum judul

1. Defenisi *Creative Hub*

Creative merupakan kata Bahasa Inggris yang artinya Kreatif, dan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Definisi Kreatif adalah Memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan - Bersifat (mengandung) daya cipta pekerjaan yang menghendaki kecerdasan dan imajinasi.

Hub merupakan kata bahasa inggris yang artinya simpul, dan menurut Merriam-Webster Dictionary artinya adalah: pusat atau objek kegiatan

Creative Hub menurut British Council adalah sebuah tempat baik fisik maupun virtual yang menyatukan orang-orang kreatif untuk berkumpul dengan menyediakan ruang dan dukungan untuk mengembangkan

Creative Hub adalah tempat baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penghubung yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi (Diar Iswari, 2018).

. Secara fisik, *creative hub* hanya mencakup satu tempat sesuai esensinya sebagai sebuah pusat. Namun, aktivitas-aktivitas dalam *creative hub* menyatukan bakat, keterampilan dan disiplin pelaku-pelaku kreatif dalam suatu komunitas kreatif lokal. *Creative hub* membentuk suatu jaringan yang menggerakkan pertumbuhan industri kreatif dalam level lokal, yang kemudian berlanjut ke level regional.

Berikut ini beberapa defenisi *creative hub* menurut beberapa sumber:

- a. *Creative hub* merupakan sebuah frasa dalam bahasa Inggris yang memiliki pengertian “pusat kreatif” dalam bahasa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kreatif memiliki arti bersifat (mengandung) atau memiliki daya cipta, sedangkan pusat memiliki

arti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya). Secara harfiah, *creative hub* atau pusat kreatif dapat diartikan sebagai pokok pangkal atau yang menjadi pempunan dalam hal-hal yang memiliki daya cipta.

- b. Menurut Janine Matheson, *creative hub* adalah tempat, baik fisik atau virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif yang berperan sebagai pertemuan, menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.
- c. Industri kreatif didefinisikan sebagai “industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.” (Departemen Perdagangan RI, 2008).

2. Jenis *Creative Hub*

Berikut ini adalah beberapa jenis *creative hub* menurut yaitu:

1. Creative Edinburgh and Creative Dundee Creative Hubkit, terdapat beberapa jenis *creative hub*:
 - a. *Studio*
Kumpulan individu-individu dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan dalam *co-working space*
 - b. *Center*
Bangunan dengan ukuran skala besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas lain seperti *cafe, bar, cinema, markerspace, shop, exhibition space*.
 - c. *Network*
Kelompok individual atau bisnis yang tersebar tetapi tetap membentuk jaringan atau relasi berdasarkan sektor tertentu.

d. *Cluster*

Kemlompok individual atau bisnis kreatif yang bekerja dalam suatu area geografis tertentu.

e. *Online platform*

Bentuk pusat kreatif yang menggunakan metode *online* seperti *website* dan media sosial dalam melakukan bisnis kreatif.

f. *Alternative*

Bentuk pusat kreatif yang berfokus dengan membuat komunitas sektor dan tipe keuangan baru.

2. Departemen Perdagangan Republik Indonesia menetapkan bahwa di Indonesia terdapat 14 subsektor industri kreatif dalam (Rahmi, 2018) yang meliputi

a. Periklanan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan produksi iklan, antara lain riset pasar, perencanaan komunikasi iklan, iklan luar ruang produksi material iklan, promosi, kampanye relasi publik, tampilan iklan di media cetak dan elektronik.

b. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan cetak biru bangunan dan informasi produksi antara lain: arsitektur taman, perencanaan kota, perencanaan biaya konstruksi, konservasi bangunan warisan, dokumentasi lelang, dan lain-lain.

c. Pasar seni dan barang antik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan perdagangan, pekerjaan, produk antik dan hiasan melalui lelang, galeri, toko, pasar swalayan, dan internet.

d. Kerajinan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi dan distribusi produk kerajinan antara lain barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, aksesoris, pandai emas, perak, kayu, kaca, porselin, kain, marmer, kapur dan besi

e. Desain

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain grafis, interior, produk, industri, pengemasan, dan konsultasi identitas perusahaan.

f. Desain fashion

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk fesyen, serta distribusi produk fesyen.

g. Video, film dan fotografi

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video, film. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi film.

h. Permainan interaktif

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi permainan komputer dan video yang bersifat hiburan, ketangkasan, dan edukasi.

i. Musik

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi, produksi, distribusi dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pencipta lagu atau musik, pertunjukkan musik, penyanyi, dan komposisi musik

j. Seni pertunjukkan

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukkan, pertunjukkan balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk tur musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukan, tata panggung, dan tata pencahayaan.

- k. Penerbitan dan percetakan
Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, Koran, majalah, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kantor berita
 - l. Layanan komputer dan perangkat lunak
Kegiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sistem, desain arsitektur piranti lunak, desain prasarana piranti lunak dan piranti keras, serta desain portal.
 - m. Televisi dan radio
Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan, penyiaran, dan transmisi televisi dan radio.
 - n. Riset dan pengembangan
Kegiatan kreatif yang terkait dengan usaha inovatif yang menawarkan penemuan ilmu dan teknologi dan penerapan ilmu dan pengetahuan tersebut untuk perbaikan dan kreasi produk baru, proses baru, material baru, alat baru, metode baru, dan teknologi baru yang dapat memenuhi kebutuhan pasar.
3. Menurut Mapping Creative Hubs in Indonesia terdapat juga beberapa tambahan *creative hub* tradisional Indonesia yaitu:
- a. Taman Budaya adalah sebuah tempat yang menyediakan area outdoor maupun indoor yang ditujukan untuk kegiatan seni dan budaya. Biasanya digunakan oleh para seniman dan juga institusi
 - b. Sanggar Sanggar merupakan tempat yang lebih konvensional, biasanya digunakan untuk tempat latihan, workshop, dan untuk pertunjukan seni.
 - c. Gelanggang Olahraga Remaja Gelanggang merupakan sebuah tempat indoor yang biasa digunakan untuk kegiatan olahraga maupun acara musik.

3. Fungsi *Creative Hub*

Creative hub atau pusat kreatif memiliki fungsi untuk:

- a. Menyediakan fasilitas-fasilitas untuk mengembangkan industri kreatif Indonesia,
- b. Menyediakan ruang bagi para pelaku industri kreatif yang membutuhkan tempat untuk mengerjakan dan mengembangkan kegiatan kreatifnya,
- c. Menyediakan wadah bagi para pelaku kreatif untuk mengembangkan bisnis kreatifnya,
- d. Mengadakan program pelatihan dalam bidang-bidang subsektor industri kreatif,
- e. Mengintegrasikan keseluruhan kegiatan subsektor industri kreatif sehingga terbentuk jaringan kreatif yang mampu meningkatkan pengetahuan masyarakat Indonesia dan wisatawan asing akan produk-produk kreatif Indonesia.

4. Kategori *Creative hub*

Kategori *Creative Hubs Mapping Creative Hubs in Indonesia* oleh untuk tujuan analitis dan agar praktis, *British Council* mengkategorikan *creative hubs* yang ada di Indonesia menjadi 3 berdasarkan fungsinya (Diar Iswari, 2018) masing masing yaitu:

- 1) *Creative Space* awal dari gerakan seni dan budaya di Jakarta. Biasanya dijalankan oleh individu maupun komunitas seni yang menyediakan tempat untuk menghasilkan karya, memajang karya, maupun menjual karya. Contohnya seperti ruang mes 56, Lawang Wangi, dan ruangrupa.
- 2) *Coworking Space*, *Coworking* memiliki fungsi yang berbeda dengan *creative space*, tempat ini tidak hanya menyediakan tempat untuk bekerja namun juga sebuah tempat untuk berkumpulnya komunitas dan perorang yang ingin berkolaborasi dan menambah jaringan relasi.

- 3) *Makerspace* tidak berbeda jauh dengan *coworking*, namun perbedaannya adalah pada *makerspace* terdapat mesin mesin khusus yang digunakan untuk memproduksi atau menghasilkan sebuah produk maupun karya. Sedangkan *coworking* biasanya hanya menyediakan peralatan untuk bekerja

B. Tinjauan Pendekatan Perancangan

1. Defenisi Green building

World Green Building Council, konsep *green building* adalah sebuah konsep dimana bangunan yang dalam desain, konstruksi, dan operasinya bisa mengurangi dampak negatif bagi lingkungan. Konsep ini juga mengharuskan supaya bangunan bisa memberikan dampak yang positif bagi lingkungan dan alam.

Green building adalah bangunan yang memaksimalkan penghematan energi, melindungi lingkungan, mengurangi polusi, menjaga kesehatan, memanfaatkan ruang secara efektif serta selaras dengan alam pada daur hidupnya (Adi Sucipto et al., 2017).

Green building di Indonesia telah ditentukan dalam aturan perundang-undangan yaitu Undang-Undang No. 26 tahun 2007 tentang Penataan Ruang, konsep bangunan hijau mulai dimasukkan untuk skala wilayah khususnya di perkotaan, yaitu setiap wilayah perkotaan harus menyediakan ruang terbuka hijau sebesar 30% dari total luas wilayah. Ruang terbuka ini dibagi ke dalam dua ranah yaitu 20% harus disediakan dalam ranah publik, sedangkan 10% harus disediakan privat/swasta/kavling lahan. (Nur'aini, 2017)

Pada Undang-undang No.28 Tahun 2002 tentang Bangunan Gedung, konsepsi hijau tersirat dalam persyaratan pembangunan gedung yaitu harus memenuhi persyaratan Tata Bangunan dan persyaratan Keandalan Bangunan Gedung. Persyaratan Tata Bangunan merupakan aspek keterkaitan bangunan dengan lingkungan sekitarnya, meliputi persyaratan peruntukan dan intensitas bangunan, arsitektur bangunan dan persyaratan pengendalian dampak lingkungan.

2. Ciri Bangunan Berkonsep *Green Building*

Berikut ini beberapa ciri bangunan yang menerapkan konsep *Green Building* dalam (Sitanggang, 2020):

- 1) Memanfaatkan sumber daya alami untuk mewujudkan kenyamanan di dalam gedung.

Di dalam gedung-gedung terutama di kota besar banyak menggunakan lampu untuk penerangan dan alat pendingin ruangan (*air conditioner*) agar ruangan menjadi lebih sejuk, *green building* memanfaatkan sumber daya alami untuk mewujudkan kenyamanan di dalam gedung. Misalnya dengan menambah ventilasi jendela yang lebar pada desain bangunan.

- 2) Pembangunan gedung menggunakan bahan yang sehat bagi manusia

Konsep *green building* selain ramah lingkungan juga lebih ramah terhadap kesehatan manusia, misalnya dengan tidak menggunakan cat yang beracun dan tidak menggunakan AC yang dapat merusak lapisan ozon

- 3) Efisiensi penggunaan air dan pengelolaan air yang baik

Green Building menggunakan air yang efisien, bangunan ini juga memanfaatkan air hujan dengan cara membangun penadah air hujan bawah tanah atau sumur resapan. Hal ini bertujuan untuk menggantikan air tanah yang terpakai agar permukaan tanah tidak turun. Selain itu, Pengguna *green building* juga diberikan fasilitas agar dapat memanfaatkan air dengan efisien. Misalnya menggunakan kran air dengan dengan aliran yang tidak terlalu besar.

- 4) Desain bangunan yang efisien dan penggunaan material yang ramah.

Lingkungan Pembangunan struktur *green building* dilakukan dengan menggunakan seminimal mungkin material namun tetap aman bagi penghuninya dan strukturnya tetap kuat. Penghematan material dilakukan misalnya dengan mencegah membangun dinding yang terlalu tebal, mencegah penggunaan material yang terlalu berat, dan sebagainya.

5) Ruang terbuka hijau

Ruang terbuka yang ditanami berbagai tanaman hijau merupakan salah satu syarat yang harus dimiliki gedung ramah lingkungan. Selain itu ruang terbuka hijau juga berperan dalam lingkungan dan penyerapan air tanah dan menjaga siklus air. Apabila lahan gedung sempit, hal ini dapat diatasi juga dengan membangun *roof garden*.

3. Prinsip Dasar Perencanaan *Green Architecture*

Menurut Brenda dan Robert Vale dalam bukunya *Green Architecture : Design for A Sustainable Future*” dalam (Nugroho, 2011) ada 5 prinsip dasar dalam perencanaan *Green Architecture*, yaitu:

- 1) *Conserving energy*, pengoperasian bangunan harus meminimalkan penggunaan bahan bakar atau energi listrik dengan memaksimalkan energi alam sekitar lokasi bangunan
- 2) *Working with climate*, mendesain bangunan harus berdasarkan iklim yang berlaku di lokasi tapak bangunan itu berada.
- 3) *Minimizing new resources*, mendesain dengan meminimalkan kebutuhan sumberdaya alam, agar sumberdaya tersebut tidak habis dan dapat digunakan di masa mendatang.
- 4) *Respect for site*, bangunan yang dibangun jangan sampai merusak kondisi tapak aslinya, dengan perubahan tapak seminimal mungkin.
- 5) *Respect for user*, memperhatikan semua pengguna bangunan dan memenuhi semua kebutuhannya.

4. Standarisasi Bangunan Hijau di setiap Negara

Beberapa standar pengukuran kehijauan suatu perencanaan bangunan telah dirumuskan pada beberapa negara dalam (Nugroho, 2011), antara lain :

- 1) Lembaga Konsil Bangunan Hijau Indonesia atau *Green Building Council Indonesia* (GBC Indonesia) memiliki standar kategori penilaian dari segi:

- a. Tepat guna lahan yaitu Cara membangun suatu gedung yang sesuai, baik dari segi fungsi dan penggunaan lahan yang kan digunakan.
 - b. Efisiensi dan konservasi Energi yaitu meminimalisir salah satu penggunaan energi, seperti listrik, AC
 - c. Konservasi air yaitu mengurangi penggunaan air, dan mampu mendaur ulang limbah air yang digunakan oleh pengguna atau pengunjung
 - d. Sumber dan Siklus material, manfaat material yang efisien agar mengurangi dampak terhadap lingkungan dan bangunan
 - e. Kualitas udan dan kenyamanan udara dalam ruangan
 - f. Manajemen Lingkungan Bangunan
- 2) BREEAM (*Building Research Establishment's Environmental Assesment Method*) merupakan standar pengukuran hijau untuk bangunan di Inggris, yang dirumuskan pertama kali tahun 1990 oleh *Building Research and Establishment* (BRE). Parameter pengukuran hijau meliputi sepuluh aspek/sektor yaitu:
- a. Energi, mencakup energi operasional dan emisi CO₂ yang dihasilkan
 - b. Manajemen, meliputi kebijakan dan manajemen tapak/bangunan
 - c. Kesehatan dan Kualitas Hidup, meliputi kebisingan, pencahayaan, kualitas udara.
 - d. Transportasi, terkait dengan emisi CO₂
 - e. Air, meliputi konsumsi dan efisiensi penggunaannya
 - f. Material, terkait dampak yang terkandung pada material bangunan
 - g. Limbah, terkait pengelolaan dan konstruksi yang efisien
 - h. Tata Guna Lahan, meliputi jenis tapak dan intensitasnya

- i. Polusi, mengetahui tingkat polusi udara dan air di sekitar bangunan
- j. Ekologi, meliputi nilai ekologis, konservasi dan peningkatan kualitas tapak/lingkungan.

3) LEED (*Leadership in Energy and Environmental Design*) Standar hijau yang dikeluarkan oleh *United States Green Building Council (USGBC)* dalam (Hanif, 2022) pada tahun 1998. LEED digunakan untuk menilai bangunan atau lingkungan pada tahap pra-perancangan maupun dalam kondisi telah terbangun. Parameter utama adalah seperti berikut:

- a. Tapak/Lokasi yang Berkelanjutan (*Sustainable Site*), meliputi pemilihan lokasi, kepadatan dan konektivitas dengan lingkungan, transportasi alternatif, pengembangan tapak, pengurangan polusi.
- b. Efisiensi Air (*Water Efficiency*), meliputi pengurangan penggunaan air, penataan air yang efisien, inovasi teknologi pengelolaan air limbah.
- c. Energi dan Atmosfir (*Energy and Atmosphere*), meliputi optimalisasi kinerja energi, sistem energi terbarukan pada tapak, manajemen lanjut AC, penggunaan energi ramah lingkungan.
- d. Material dan Sumber Daya (*Material and Resources*), meliputi konservasi bangunan, manajemen pengelolaan sampah konstruksi, penggunaan ulang material, daur ulang, material regional, material yang terbaharukan, penggunaan kayu yang bersertifikasi.
- e. Kualitas Lingkungan Ruang Dalam (*Indoor Environmental Quality*), meliputi optimalisasi ventilasi, manajemen kualitas udara, material dengan emisi rendah (*low emitting*), sistem yang terkontrol untuk pencahayaan dan penghawaan buatan, optimalisasi pencahayaan alami dan pemandangan luar.
- f. Inovasi Perancangan (*Innovation in Design*)
- g. Prioritas Regional (*Regional Priority*)

4) *GREEN STAR* (Standar Bangunan Hijau Australia) Standar penilaian bangunan hijau *GREEN STAR* dikeluarkan oleh *Green Building Council* Australia (GBCA) pada tahun 2002. Perumusan standar hijau ini bertujuan untuk penilain terhadap sebuah perancangan.

- a. *Management*, untuk mengetahui tingkat adopsi terhadap prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan mulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan konstruksi dan pengoperasian.
- b. *Energy*, terkait reduksi emisi gas rumah kaca, melalui efisiensi dan penggunaan energi alternatif
- c. *Water*, mengurangi penggunaan air melalui perancangan sistem pelayanan bangunan yang efisien, penerapan sistem daur ulang air dan sumber air lain (misal air hujan).
- d. *Land Use and Ecology*, mengurangi dampak negatif terhadap ekosistem dengan merestorasi flora dan fauna.
- e. Penerapan utilitas yang efisien dan pencahayaan yang baik
- f. *Transport*, pengurangan kendaraan pribadi dengan menyediakan sistem transportasi alternatif.
- g. *Material*, pemilihan material yang sesuai, penggunaan material daur ulang serta manajemen yang efisien
- h. *Emissions*, kontrol terhadap polusi dari bangunan serta kontribusi bangunan terhadap ekosistem sekitarnya.

C. Tinjauan Persyaratan Ruang

1. Standar Ruang

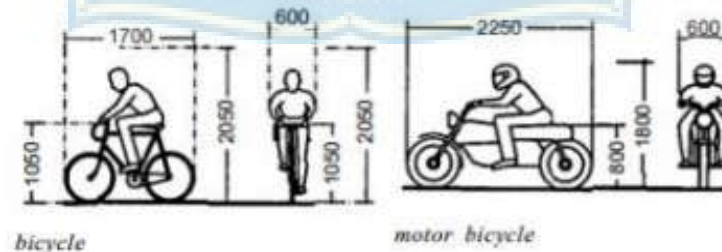
Adapun standar yang digunakan sebagai acuan ukuran bangunan atau fasilitas utama pada perancangan adalah sebagai berikut :

a. Standar Besaran Ruang Parkir Mobil dan Motor

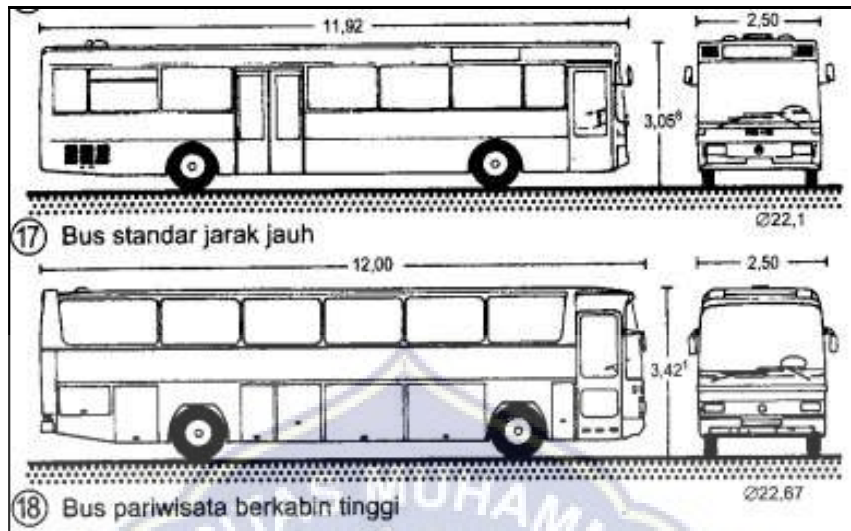
Ketetapan besaran ruang parkir kendaraan untuk mobil dengan panjang kurang lebih 5 meter dan lebar kurang lebih 2,5 meter dan untuk empat parkir darurat kurang lebih 3,5 meter.



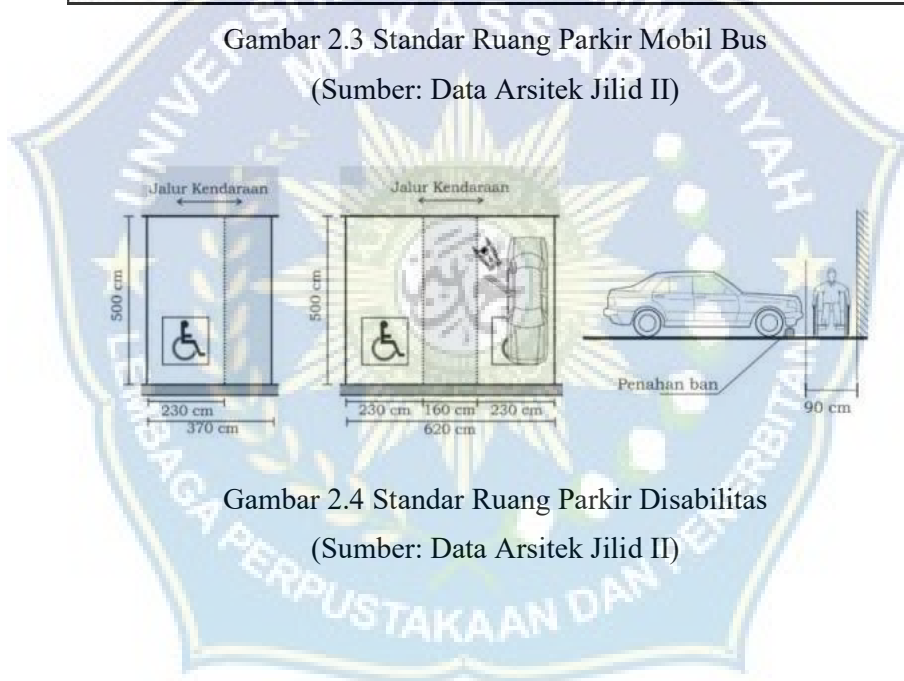
Gambar 2.1 Standar Ruang Parkir Mobil
(Sumber: Data Arsitek Jilid II)



Gambar 2.2 Standar Ruang Parkir Motor & Sepeda
(Sumber: Data Arsitek Jilid II)



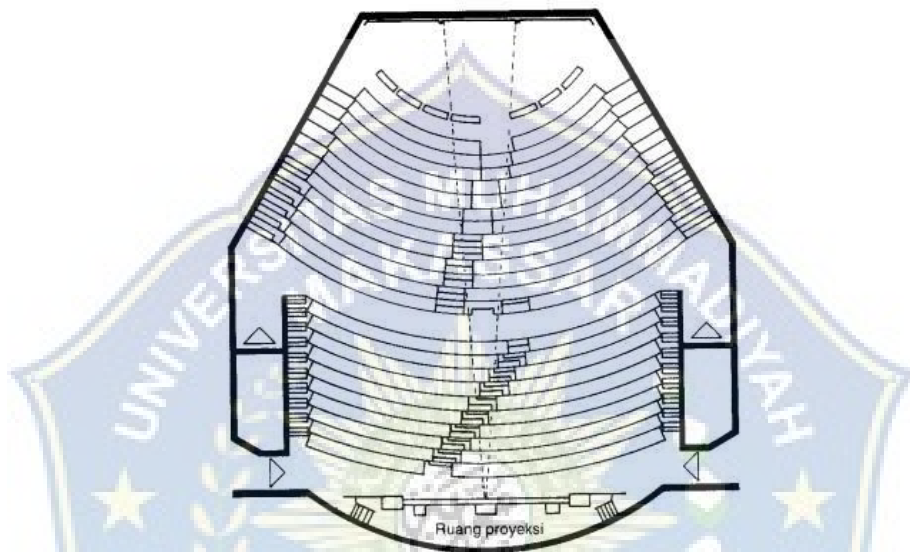
Gambar 2.3 Standar Ruang Parkir Mobil Bus
(Sumber: Data Arsitek Jilid II)



Gambar 2.4 Standar Ruang Parkir Disabilitas
(Sumber: Data Arsitek Jilid II)

b. Standar besaran ruang auditorium

Kebutuhan auditorium yang besar biasa terdiri dari 100, 150, 200, 300, 400, 600, 800 tempat duduk, Kursi-kursi auditorium menggunakan kursi lipat. Gambar 2.3 merupakan denah Auditorium bentuk trapesium, sedangkan Gambar 2.5 merupakan skema standa jarak pandang dalam auditorium.

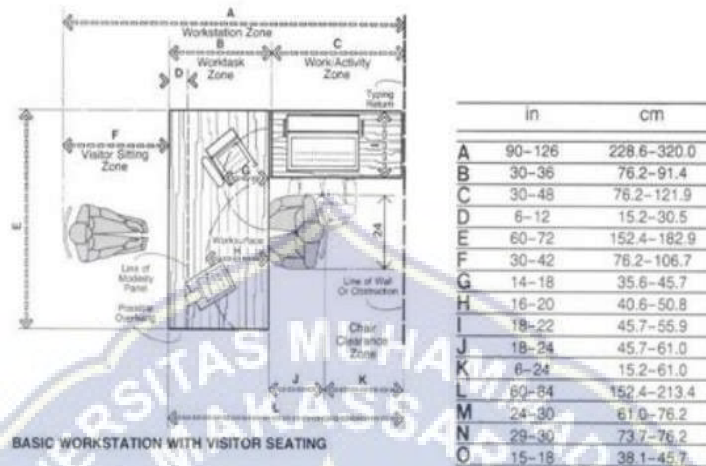


Gambar 2.4 Auditorium Trapesium
(Sumber: Data Aritek Jilid I)



Gambar 2.5 Skema Pandangan Bebas Auditorium
(Sumber: Data Arsitek Jilid I)

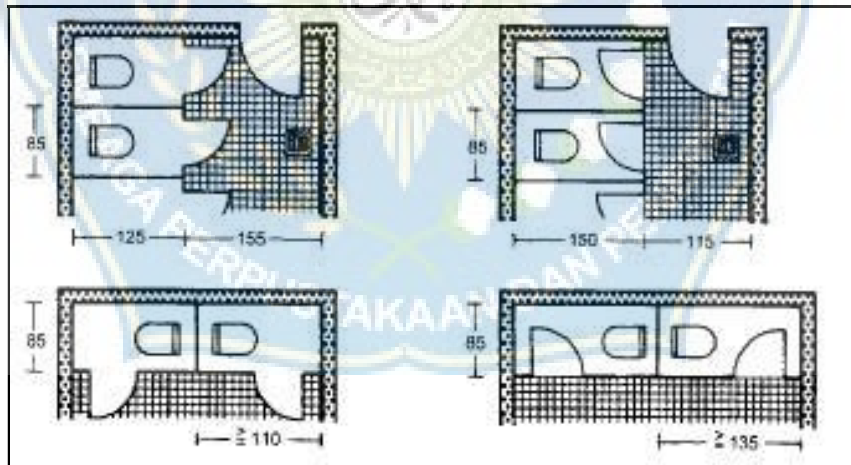
c. Standar besaran ruang pengelola



Gambar 2.5 Luas Area Kerja Pengelola

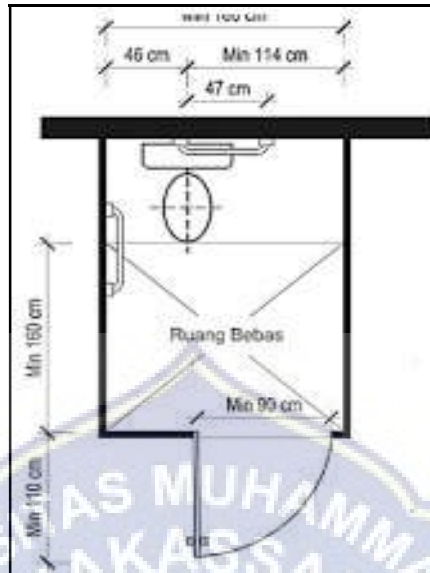
(Sumber: Google.com)

d. Standar besaran ruang toilet umum dan disabilitas



Gambar 2.6 Standar Toilet Umum

(Sumber: Data Arsitek Jilid 1)



Gambar 2.7 Standar Toilet Disabilitas
(Sumber: Data Arsitek Jilid I)

2. Standar Sirkulasi

Adapun standar sirkulasi/*Flow area* yang digunakan:

- 5%-10% Standar minimum sirkulasi
- 20% Standar minimum keluluasan sirkulasi
- 30% Tuntutan kenyamanan fisik
- 40% Tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% Tuntutan kenyamanan spesifik kegiatan
- 70%-100% Terkait dengan banyak kegiatan

(Sumber: *Time Server Standart For Building Types, 2nd Edition*)

D. Tinjauan Perancangan Dalam Islam

Ekonomi Islam secara mendasar berbeda dari sistem ekonomi yang lain dalam hal tujuan, bentuk dan coraknya. Sistem tersebut berusaha memecahkan masalah ekonomi manusia. Ekonomi Islam adalah sistem ekonomi yang berdasarkan pada Al-Qur'an dan Hadits yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia di dunia dan akhirat. Beberapa prinsip dalam sistem ekonomi Islam yaitu

1. Prinsip penggunaan
2. Prinsip pertengahan
3. Prinsip ekonomi
4. Prinsip keadilan

Sebagai mana dalam ajaran Islam bahwasannya manusia itu harus membangun relasi dengan manusia lain yang di kenal dengan sebutan “*hablunminnas*” juga di jelaskan dalam firman Allah pada Surat An-Nisa Ayat 36

وَاعْبُدُوا اللَّهَ وَلَا تُشْرِكُوا بِهِ شَيْئًا وَبِالْوَالِدَيْنِ إِحْسَانًا وَبِذِي الْقُرْبَىٰ وَالْيَتَامَىٰ وَالْمَسْكِينِ وَالْجَارِ ذِي الْقُرْبَىٰ وَالْجَارِ الْجُنُبِ وَالصَّاحِبِ بِالْجَنبِ وَابْنِ السَّبِيلِ وَمَا مَلَكَتْ أَيْمَانُكُمْ إِنَّ اللَّهَ لَا يُحِبُّ مَنْ كَانَ مُخْتَالًا فَخُورًا

Terjemahnya :

“Sembahlah Allah dan janganlah kamu mempersekutukan-Nya dengan sesuatupun. dan berbuat baiklah kepada dua orang ibu-bapak, karib-kerabat, anak-anak yatim, orang-orang miskin, tetangga yang dekat dan tetangga yang jauh, dan teman sejawat, Ibnu sabil dan hamba sahayamu. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang sombong dan membangga-banggakan diri.”

Dalam Islam Allah SWT telah mengingatkan yang termaksud dalam Al-Quran tentang kaitan kreativitas dengan islam ini baik dalam firmannya :
"Sesungguhnya Allah tidak mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri

yang mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri". (Q.S Ar-Ra'd ayat 11).

Kaitannya dari Q.S Ar-Ra'd ayat 11 ini adalah kreativitas yang kita miliki, kita dapat mengubah nasib hidup menjadi lebih baik lagi. "Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan". (Q.S Al-Mulk Ayat 15)

Dalam perspektif Islam, alam adalah segala sesuatu selain Allah SWT, alam adalah segala sesuatu yang diciptakan Allah dengan segala isinya, bahwa alam tidak hanya benda angkasa atau bumi dan segala isinya, tetapi alam juga terdapat diantara keduanya. Sehingga Allah menciptakan alam dengan sangat kompleks dan luas cakupannya (Muhaimin, 2015) Allah mempersilahkan kepada umat manusia untuk mengambil manfaat dan memberdayakan hasil alam dengan sebaik-baiknya demi kemakmuran dan kemasalahatan artinya manusia diberi kebebasan baik mengelola alam atau hanya sebatas mengambil manfaat dari alam, selagi manusia tidak mengakibatkan kerusakan pada alam. Sehubungan dengan krisis lingkungan banyak ayat Allah yang memberikan peringatan kepada manusia tentang kerusakan lingkungan dan bahayanya bagi manusia. Seperti yang terkandung dalam surat Al-Baqarah [2] ayat 22, yaitu:

"dialah yang menjadikan bumi sebagai hamparan bagimu dan langit sebagai atap dan dia menurunkan air (hujan) dari langit, lalu dia menghasilkan dengan hujan itu segala buah-buahan sebagai rezki untukmu, karena itu janganlah kamu mengadakan sekutu-sekutu bagi Allah, padahal kamu mengetahui"

Maka dari itu konsep *green building* mampu meminimalisir kerusakan-kerusakan yang ada di bumi terkhusus pada perencanaan bangunan.

E. Studi Banding

1. Studi Banding Berdasarkan Tema Bangunan

Dalam Studi banding penulis mampu mengambil gambaran dasar dalam sebuah perancangan *Creative Hub*.

a. Bandung *Creative Hub*

1) Deskripsi Bandung *Creative Hub*

Bandung *Creative Hub* adalah wadah atau tempat perkumpulan komunitas kreatif kota Bandung yang didirikan oleh WaliKota Bandung M. Ridwan Kamil, dan Wakil WaliKota Bandung, Oded M Danial pada tanggal 28 Desember 2017 dengan tujuan menyediakan 16 subsektor ekonomi kreatif.

Gedung ini berbentuk poligon dihiasi ornamen berbentuk prisma yang terpasang memenuhi bagian tembok gedung. Bangunan warna-warni tersebut dilengkapi kafetaria serta spot swafoto di bagian teratas gedung. Dua buah lift di bagian kanan gedung mempermudah pengunjung untuk mengeksplorasi setiap sudut gedung tersebut.

Gedung Bandung *Creative Hub* (BCH) memiliki banyak ruangan dan fasilitas, salah satu fasilitas yang sering digunakan untuk berbagai kebutuhan adalah Auditorium multifungsi. Auditorium multifungsi merupakan salah satu ruangan yang dikarenakan dalam perancangannya membutuhkan rancangan yang berbeda dengan ruangan yang lainnya, pada rancangan interior ruang auditorium tidak hanya fungsi estetika yang diutamakan, tetapi fungsi yang patut diperhatikan. Akustika memegang peranan utama dalam sebuah auditorium dikarenakan fungsi auditorium yang erat kaitannya dengan audio dan visual. Dalam interior auditorium terdapat beberapa hal yang berpengaruh terhadap kondisi akustik dan kualitas akustik yang ada, salah satu yang penting adalah pemilihan dan penggunaan material (Putra & Nazhar, 2020). Gambar 2.8 merupakan tampak bentuk dari bangunan *Creative Hub* Bandung.



Gambar 2.8. Bandung *Creative Hub*
(sumber : <https://news.detik.com>)

2) Aktivitas

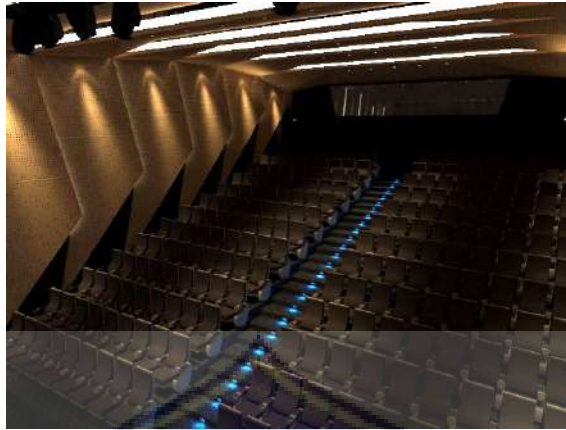
Bandung *Creative Hub* dirancang untuk mewadahi para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Bandung para pelaku mampu mengeksplor aktifitas kreatifnya baik dari segi pelatihan maupun penerapan dalam bidangnya masing-masing

3) Fasilitas

Didalam gedung Bandung *Creative Hub* mempunyai beberapa fasilitas seperti Di dalam gedung ini terdapat berbagai studio seperti, auditorium, studio tari, studio musik, studio animasi, game, studio fotografi, ruang kelas untuk pelatihan, studio kriyasa, studio fesyen dan juga aula yang bisa dimanfaatkan sesuai dengan kebutuhan.

4) Desain bangunan

Gedung ini berbentuk poligon dihiasi ornamen berbentuk prisma yang terpasang memenuhi bagian tembok gedung. Bangunan warna-warni tersebut dilengkapi kafetaria serta spot swafoto di bagian teratas gedung. Dan yang paling beda dengan yang lainnya yaitu ruang auditorium yang multi fungsi untuk melakukan kegiatan. Gambar 2.9 merupakan ruang Auditorium Bandung *creative hub*.



Gambar 2.9. Auditorium Bandung *Creative Hub*
(sumber: markstudios.id)

b. Jakarta *Creative Hub*

1) Deskripsi Jakarta *Creative Hub*

Jakarta *Creative Hub* merupakan bentuk dukungan pemprov DKI Jakarta untuk memfasilitasi individu, komunitas lokal, dan institusi yang memiliki keterbatasan akses akan ruang dan akomodasi kreatif. Jakarta *Creative Hub* terletak di Jl. Kb. Melati 5 No.20, RT.2/RW.8, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota. Jakarta *Creative Hub* terletak di lantai 1 gedung Niaga Thamrin (rental office). Jakarta *Creative Hub* mengusung konsep “*a safe area where activity and risk-taking becomes common practice*”. Selain itu, Jakarta *Creative Hub* juga menggunakan tema Arsitektur Kontemporer “*Creative haven*” yang bertujuan untuk menciptakan ruangan yang tenang, minim ornament, dan diharapkan mampu menciptakan kreativitas bagi penggunanya (Juliana, 2019). *Creative haven* merupakan konsep desain dengan pola rancang yang dinamis, nyaman, dan edukatif. Tujuan dari adanya konsep tersebut adalah untuk menciptakan wadah bagi masyarakat Indonesia untuk berkarya dan berkreasi dalam (Aini & Safeyah, 2020).

Arsitektur kontemporer dapat didefinisikan sebagai arsitektur yang dibuat saat ini yang bersifat dinamis dan akan selalu berubah seiring dengan

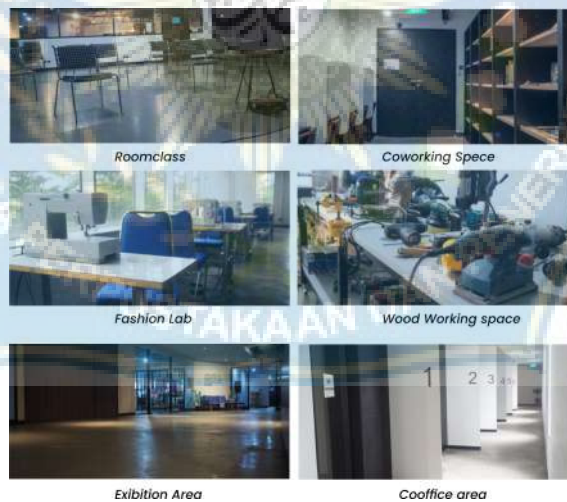
perkembangan waktu menjadi arsitektur kontemporer dengan gaya konvensional. Arsitektur kontemporer menggabungkan berbagai elemen gaya arsitektur tanpa ada suatu elemen gaya yang menonjol. Eksistensi identitas serta kearifan lokal antara arsitektur yang berasal dari budaya bangsa di zaman modern merupakan perkara penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain arsitektur kontemporer.

2) Aktivitas

Aktivitas yang dapat dilakukan dalam gedung Jakarta *creative hub* para pelaku dapat melakukan kegiatan seperti *workshop*, seminar, pameran, *Talkshow*

3) Fasilitas

Fasilitas yang dapat digunakan dalam Jakarta *creative hub* bagi para pelaku terdapat fasilitas seperti, *Classroom*, *Co.Office*, *Exhibition Area*, *Makerspace*, *Coworkingspace*, *Wood Working*, *Fashion Lab*. Gambar 2.10 merupakan ruang-ruang kreatif yang ada di Jakarta *creative hub*.



Gambar 2.10. Fasilitas Jakarta *Creative Hub*
(Sumber: jakartacreativehub.jakarta.go.id)

4) Desain bangunan/ruang

Jakarta *creative hub* didesain dalam sebuah gedung Niaga Thamrin terletak di lantai 1 gedung Niaga Thamrin (rental *office*). yang mengusung konsep kontemporer pada ruangnya. Gambar 2.11 merupakan tampak depan dari ruang Jakarta creative hub. Dan gambar 2.12 merupakan denah ruang Jakarta creative hub



Gambar 2.11. Jakarta *Creative Hub*
(Sumber: : jakarta.go.id)

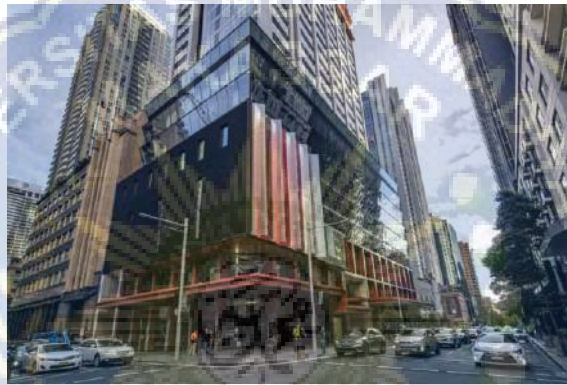


Gambar 2.12. Denah Jakarta *Creative Hub*
(Sumber: dspcae.uui.id)

c. *Greenland Centre Creative Hub*

1) Deskripsi

Greenland Center Creative Hub berada di Negara Australia di Kota Sydney terletak di gedung Bathurst Street di Central Business District dengan luas 2000 persegi lebih dari lima lantai dirancang untuk menawarkan fasilitas kreatif kepada komunitas seni pemula di Sydney agar dapat memberi semangat kepada para pelaku kreatif untuk mengembangkan ide kreatifnya. Gambar 2.13 merupakan tampak bangunan *Greenland center creative hub*.



Gambar 2.13. *Greenland Center Creative Hub*
(Sumber: worldcitiescultureforum.com)

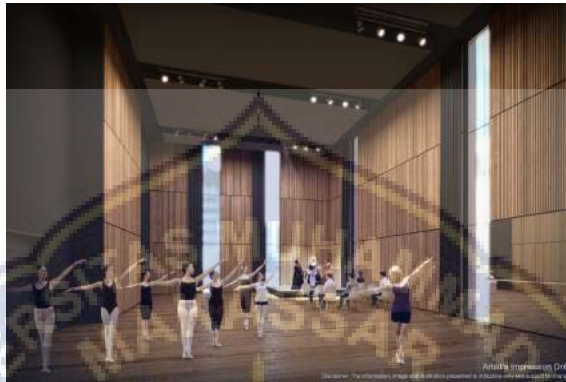
2) Aktivitas

Aktivitas yang dapat dilakukan di *Greenland Center Creative Hub* berupa pameran seni, bermusik, berteatr juga dapat melakukan kegiatan seperti latihan dan menari

3) Fasilitas

Fasilitas yang dapat digunakan dalam *Greenland Center Creative* bagi para pelaku kreatif menawarkan menampilkan ruang untuk tari, teater, musik, film, dan seni visual, akan mencakup lebih dari lima lantai. *Greenland Center Creative* hub ini memiliki ruang latihan, studio, kantor dan ruang produksi, dan apartemen tinggal / kerja untuk program persekutuan kreatif. Fasilitas spesialis termasuk ruang kedap suara untuk latihan musik, studio setinggi dua kali lipat dengan lantai

kayu bermunculan untuk penari dan aktor, *suite* media dan pengeditan untuk pembuat film dan seniman media baru, dan studio basah dan kering untuk seniman visual. Gambar 2.14 merupakan ruang tari dari *Greenland center creative hub*



Gambar 2.14. Ruang Tari
(sumber: worldcitiescultureforum.com)

4) Desain bangunan/ruang

Bangunan/ruang dirancang didalam bangunan *Greenland Tower* yang menjadi pusat budaya kota Sydney *greendland Center creative hub* mengusung perancangan ruang dengan konsep modern dikarenakan pemakaian interior yang futuristik dan material-material lantai yang menggunakan berbahan kayu.

d. Thailand *Creative and Design Center* (TCDC)

1) Deskripsi

Thailand *Creative and Design Center* (TCDC) adalah lembaga pemerintah dengan misi untuk menginspirasi pemikiran kreatif di masyarakat dan untuk mendorong ekonomi kreatif negara. Ini menyediakan berbagai sumber daya dan layanan, Thailand *Creative and Design Center* (TCDC) merupakan ruang publik yang memfasilitasi akses ilmu untuk kegiatan kreatif dan desain di kota Bangkok, Thailand. TCDC awalnya berada di Mall Emporium yang kemudian dipindah ke dalam bangunan lama Grand postal Thailand dengan menempati beberapa ruang di dalamnya, hal ini tentunya berpengaruh pada penyelesaian organisasi ruang dan

elemen interior bangunan sebagai ruang kreatif sehingga dapat dibedakan dengan ruang dengan fungsi lainnya. Gambar 2.15 merupakan tampak bangunan Thailand Creative and Design Center(TCDC)



Gambar 2.16. Thailand *Creative and Design Center* (TCDC)
(Sumber: www.archdaily.com)

Thailand *Creative and Design Center* (TCDC) memiliki luas area 9950 m² menjadi ruang baru untuk para pelaku kreatif di negara Thailand bertujuan untuk menjadi pusat ekosistem kreatif.

2) Fasilitas

Thailand *Creative and Design Center* (TCDC) mempunyai fasilitas seperti perpustakaan desain, perpustakaan material, ruang kerja bersama, makerspace. Sebagian besar ruang dirancang fleksibel dengan furnitur yang dapat dipindahkan dan sistem yang dapat disesuaikan untuk memungkinkan situasi dan kebutuhan yang fleksibel dari berbagai kegiatan kreatif terjadi. Gambar 2.17 merupakan ruang perpustakaan Thailand *Creative and Design Center* (TCDC)



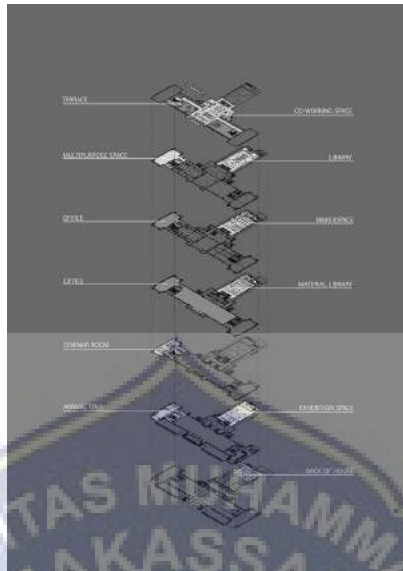
Gambar 2.17. Perpustakaan (TCDC)
(Sumber: archdaily.com)

3) Aktifitas

Aktifitas yang dilakukan baik pelaku kreatif maupun pengunjung berupa pameran, kuliah, lokakarya, konsultasi bisnis, juga menyediakan forum bagi pengusaha kreatif lokal maupun international dan para desainer untuk berbagi pengalaman dan inspirasi satu sama lain. Bertemunya para pelaku kreatif yang mendorong proses kreatif dan transformasi konsep menjadi kenyataan. Kolaborasi antara pengusaha dan desainer akan menumbuhkan jaringan kreatif dengan cara berpikir dalam mendesain melalui koordinasi dan kolaborasi.

4) Desain bangunan

Desain bangunan Thailand *Creative and Design Center* (TCDC) menggunakan konsep reprogramming, dimana ruang-ruang yang tersedia tidak masif sehingga dapat diprogram ulang sesuai dengan kebutuhan para pelaku kreatif. Gambar 2.18 merupakan denah ruang Thailand *Creative and Design Center*.



Gambar 2.18 Denah Thailand *Creative and Design Center* (TCDC)
(Sumber: archdaily.com)

2. Studi Banding Berdasarkan Pendekatan Konsep Bangunan

a. Gedung Utama Kementerian PUPR

1) Deskripsi

Gedung Kementerian Pekerjaan Umum yang berlokasi di Jl. Pattimura No. 20 Kebayoran Baru, Jakarta Selatan 12110. Gedung ini merupakan kantor kementerian dalam Pemerintah Indonesia yang membidangi urusan pekerjaan umum dan perumahan rakyat untuk membantu Presiden dalam menyelenggarakan pemerintahan negara. Gedung ini memiliki luasan bangunan 28.610 m², dan tinggi 74,5 m. (Pradana & Lissimia, 2021). Gambar 2.19 merupakan tampak bangunan gedung kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat (PUPR)



Gambar 2.19. Gedung utama kementerian PUPR
(Sumber: pu.go.id)

2) Ciri-ciri bangunan pendekatan konsep

Gedung Utama Kementerian PUPR dibangun dengan konsep green building dengan estimasi penghematan listrik sekitar 40% dan penghematan konsumsi air hingga 35%. Desain keseluruhan gedung memperhatikan lebih banyak penerangan alami dari sinar matahari pada siang hari serta menerapkan sensor penerangan yang secara otomatis akan memadamkan lampu ketika tidak ada orang di ruangan.

b. Jakarta *Internasional Stadium*

1) Deskripsi

Jakarta *Internasional Stadium* dibangun di sebuah lokasi di Kecamatan Tanjung Priok, Kota Jakarta Utara. Bagian utara lokasi proyek adalah rumah bagi pemukiman informal, yang dikenal sebagai Kampung Bayam, meskipun situs itu sendiri dapat dikategorikan sebagai brownfield karena air tanah mengandung total padatan terlarut yang sangat tinggi. Stadion menampung kurang lebih 82.000 penonton, memiliki 3 tingkatan tribun. Selain itu terdapat tribun VIP, dan tribun untuk disabilitas. Jakarta *Internasional Stadium* telah mendedikasikan dirinya untuk menciptakan lebih banyak ruang publik untuk meningkatkan kohesi sosial di antara berbagai latar belakang sosial. Ini mencakup lebih dari 70% dari total

area, di mana 30% di antaranya adalah ruang hijau. (Hanif, 2022). Gambar 2.20 merupakan tampak dari Jakarta *Internasionnal Studium*



Gambar 2.20 Jakarta *Internasional studium*
(Sumber: smartcity.jakarta.go.id)

2) Ciri-ciri bangunan pendekatan konsep

Jakarta *Stadium Internasional* diakui dua lembaga penilaian Green Building yaitu Greensip lembaga dari Indonesia dan LEED dari *United States Green Building Council* (USGBC) mempunyai standar masing-masing. Jakarta *Internasional Stadium* mampu menghemat air dalam hal infrastruktur air untuk penggunaan dalam ruangan lebih dari 80% Jakarta *Stadium Internasional* menggunakan sumber air alternatif dari air daur ulang dari air sanitasi pengguna dan air hujan. Sumber air alternatif ini juga memberi efisiensi terhadap tanaman sehingga tidak diperlukan irigasi. Jakarta *Stadium Internasional* menyuntikkan air hujan ke dalamnya tanah untuk mengurangi efek penurunan tanah. Pada sistem pencahayaan yang memberikan lighting power density (LPD) serendah 1,8 W/m². Konsumsi energi tahunan dihitung 181,46 kWh/m²a yang lebih rendah dari setengah dari baseline (374 kWh/m²a) dan bahkan lebih ekonomis dibandingkan dengan batas bawah indeks konsumsi energi Pemerintah. Secara total, Jakarta *Stadium Internasional* dirancang untuk mengkonsumsi 2.342 MWh energi setiap tahun. Desain hemat energi pada Stadium ini mampu mengurangi 2300 emisi Co₂ setiap tahunnya, dari segi energi listrik Jakarta *Internasional Studium* mampu memasok listrik 5% dengan menggunakan sistem Fotovoltaik.

c. HK tower

1) Deskripsi

PT Utama Karya Persero sebuah Badan Usaha Milik Negara yang bergerak di bidang konstruksi, HK Tower adalah gedung perkantoran yang terletak di kawasan MT Haryono, gedung ini menerapkan konsep green building. Utama Karya (Persero) yakni HK Tower telah sah menjadi gedung perkantoran yang ramah lingkungan dan hemat energi dengan mengusung konsep *green building*. Hal ini menyusul diterbitkannya sertifikat ramah lingkungan peringkat platinum yang diberikan oleh Green Building Council Indonesia (GBCI). Atas diraihnya penghargaan tersebut, HK Tower resmi menjadi Gedung BUMN Konstruksi pertama yang mendapatkan sertifikat *GreenShip New Building Platinum* atau gedung ramah lingkungan dalam kategori yang paling prestisius. Bangunan ini di rancang di atas area 6.772 m² dan menerapkan konsep desain ramah lingkungan. Gambar 2.21 merupakan tampak bangunan HK Tower.



Gambar 2.21. HK Tower
(sumber: hkrealtindo.com)

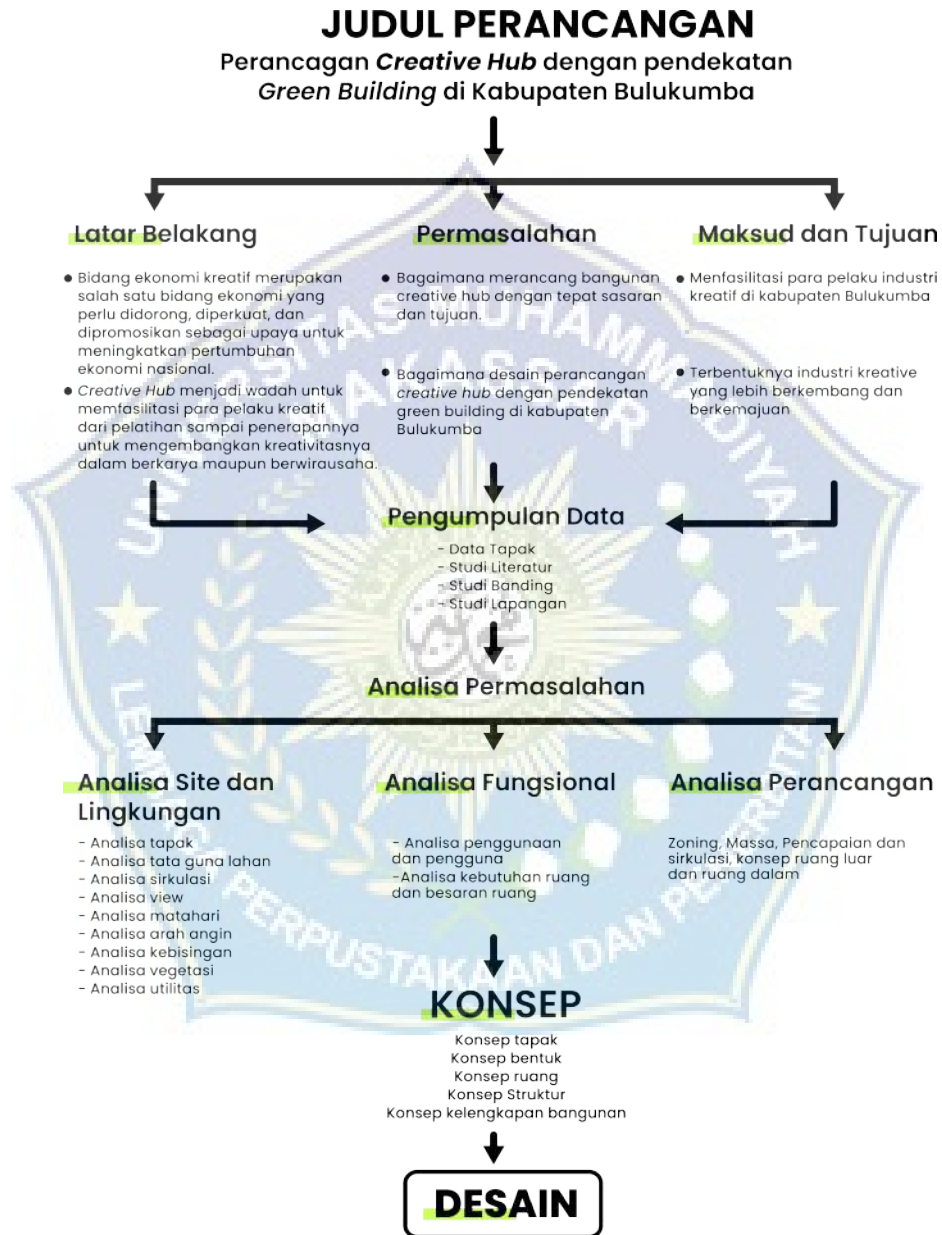
2) Ciri-Ciri Bangunan Pendekatan Konsep

HK tower mempunyai ciri bangunan berkonsep green building dengan penghematan energi 41% atau 2,275,789,00 kWh/tahun dengan pemanfaatan energi terbarukan dengan menggunakan solar sell, serta penerapan resistensi termal kaca yang sangat efisien pada bangunan



F. Kerangka Pikir

Untuk mendapat dan menentukkan langkah-langkah hal yang harus dilakukan menyusun kerangka pikir sebagai berikut:



Gambar 2.22 Skema Pemikiran
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

BAB III

ANALISIS PERANCANGAN

A. Tinjauan Lokasi

1. Profil Kabupaten Bulukumba

a. Letak Geografis Kabupaten Bulukumba

Kabupaten Bulukumba merupakan bagian dari Provinsi Sulawesi Selatan, secara geografi terletak pada 5°20'00" sampai 5°40'00" LS dan 119°58'00" sampai 120°28'00" (Greenwich). Daerah ini berada di sebelah tenggara Kota Makassar, terbagi atas sepuluh wilayah Kecamatan dan terdiri atas dua puluh empat kelurahan serta 102 desa. Letak dataran Kabupaten Bulukumba terbagi Empat dimensi dataran yakni dataran tinggi pada kaki gunung Bawakaraeng – Lompobattang, dataran rendah, pantai dan laut lepas. Daerah dataran rendah dengan ketinggian antara 0 - 25 meter di atas permukaan laut meliputi tujuh kecamatan pesisir, yaitu Kecamatan Gantarang, Kecamatan Ujungbulu, Kecamatan Ujung Loe, Kecamatan Bontobahari, Kecamatan Bontotiro, Kecamatan Kajang dan Kecamatan Herlang. Kabupaten Bulukumba terbagi atas 2 suku yakni suku konjo dan suku bugis tetapi sebagian besar masyarakat Kabupaten Bulukumba mendiami Suku Bugis. Kabupaten Bulukumba mempunyai batas wilayah sebagai berikut:

- a. Sebelah utara berbatasan dengan Kabupaten Sinjai
- b. Sebelah timur berbatasan dengan Teluk Bone
- c. Sebelah selatan berbatasan dengan Laut Flores
- d. Sebelah barat berbatasan dengan Kabupaten Bantaeng

Luas wilayah Kabupaten Bulukumba : 1.154,67 Km² . Jumlah penduduk pada tahun 2007 sebanyak 386.239 jiwa dan kepadatan penduduk 2.918 jiwa/km² dengan pertumbuhan penduduk rata-rata 0,61 %, kepadatan penduduk terpadat di Wilayah Kecamatan Ujungbulu dan terjarang di Kecamatan Kindang.

b. Kondisi Topografis Kabupaten Bulukumba

Wilayah Kabupaten Bulukumba memiliki topografi yang bervariasi dari 0 meter hingga di atas 1000 meter dari permukaan laut (DPL) yang dapat dibagi ke dalam 3 (tiga) satuan ruang morfologi dalam (Sulaiman et al., 2020) yaitu:

1. Morfologi Daratan

Daerah dataran rendah dengan ketinggian antara 0 sampai 25 meter di atas permukaan laut meliputi Tujuh Kecamatan pesisir yaitu: Kecamatan Gantarang, Kecamatan Ujung Bulu, Kecamatan Ujung Loe Kecamatan Bontobahari, Kecamatan Bontotiro, Kecamatan Kajang dan Kecamatan Herlang

2. Morfologi Bergelombang

Daerah bergelombang dengan ketinggian antara 25 sampai dengan 100 meter dari permukaan laut meliputi bagian dari Kecamatan Gantarang, Kecamatan Kindang, Kecamatan Bontobahari Kecamatan Bontotiro, Kecamatan Kajang, Kecamatan Herlang, Kecamatan Bulukumpa dan Kecamatan Rilau Ale

3. Morfologi Perbukitan

Daerah perbukitan di Kabupaten Bulukumba terbentang mulai dari Barat ke Utara dengan ketinggian 100 sampai dengan 500 meter dari permukaan laut meliputi bagian dari Kecamatan Kindang, Kecamatan Bulukumpa dan Kecamatan Rilau Ale

c. Kondisi Klimatologis Kabupaten Bulukumba

Kabupaten Bulukumba mempunyai suhu rata-rata berkisar antara 28,82 celsius – 27,68 celsius suhu pada kisaran ini sangat cocok untuk pertanian tanaman pangan dan tanaman perkebunan dengan klasifikasi iklim lembab dan agak basah.

Kabupaten Bulukumba berada di sektor timur, musim gadu antara Oktober-Maret dan musim rendengan antara April-September, Terdapat delapan

buah stasiun penakar hujan yang tersebar di beberapa Kecamatan yakni: Stasiun Bettu, Stasiun Bontobahari, Stasiun Bontonyeleng, Stasiun Kajang, Stasiun Batukaropa, Stasiun Tanah Kongkong, Stasiun Bulo-bulo

Curah Hujan di Kabupaten Bulukumba rata-rata 12 mm per bulan dan rata-rata hari hujan per 10 hari perbulan dengan bagian wilayah berikut:

1. Curah Hujan antara 800 – 1000 mm/tahun meliputi Kecamatan Ujung Bulu, sebagian Gantarang, sebagian Ujung Loe dan sebagian besar Bontobahari
 2. Curah hujan antara 1000 – 1500 mm/tahun meliputi sebagian Gantarang, sebagian Ujung Loe dan sebagian Bontotiro
 3. Curah hujan antara 1500 – 2000 mm/tahun meliputi Kecamatan Gantaran, Sebagian Rilau Ale, sebagian Ujung Loe sebagian Kindang sebagian Bulukumba, sebagian Bontotiro, sebagian Herlang dan Kecamatan Kajang
- d. Keadaan Administrasi Wilayah Kabupaten Bulukumba

Kabupaten Bulukumba berada di 153 Km dari Makassar Ibukota Provinsi Sulawesi Selatan terletak dibagian selatan dari jazirah Sulawesi Selatan dengan luas wilayah Kabupaten 1.154,67 km² atau 1,85% dari luas wilayah Provinsi Sulawesi Selatan. Keadaan administrasi wilayah Kabupaten Bulukumba terdiri dari sepuluh Kecamatan yaitu Kecamatan Ujungbulu (Ibukota Kabupaten), Gantarang, Kindang, Rilau Ale, Bulukumpa, Ujung Loe, Bontobahari, Bontotiro, Kajang dan Herlang. Tujuh diantaranya termasuk daerah pesisir sebagai sentra pengembangan pariwisata dan perikanan yaitu Kecamatan Gantrang, Ujung Bulu, Ujung Loe, Bontobahari, Bontotiro, Kajang dan Herlang. Tiga kecamatan sentra pengembangan pertanian dan perkebunan yaitu, Kindang, Rilau Ale dan Bulukumpa. Kabupaten Bulukumba juga mempunyai enam buah pulau yang terdapat pada wilayah Kecamatan Bontobahari lima buah pulau (Liukang Loe, Pulau Kambing, Pulau Batukasuso, Pulau Batua, Pulau Bili) Dari enam buah pulau tersebut hanya satu buah pulau yang berpenghuni yakni Pulau Liukang Loe

di Kecamatan Bontobahari. Secara keseluruhan panjang garis pantai Kabupaten Bulukumba mencapai 128 km, sangat menunjang Kabupaten Bulukumba sebagai daerah bahari/maritim dengan potensi unggulan perikanan dan kelautan. Gambar 3.1 merupakan peta administratif Kabupaten Bulukumba



Gambar 3.1. Peta Admistratif Kabupaten Bulukumba
(Sumber: Google.com)

e. Kependudukan Kabupaten Bulukumba

Menurut data Badan Pusat Statistik, pada tahun 2019 Kabupaten Bulukumba memiliki jumlah penduduk sebanyak 420.603 jiwa, yang tersebar di 10 Kecamatan, mengalami peningkatan dari tahun 2018 yaitu 418.326 jiwa atau meningkat sebesar 0,54 %.

2. Kebijakan Tata Ruang Wilayah

Berdasarkan Kebijakan Tata Ruang Wilayah Kabupaten Bulukumba dan pertimbangan RT-RW Kabupaten Bulukumba perencanaan ini sangat tepat untuk mendukung perencanaan bangunan *creative hub* yang menjadi lokasi peruntukan yang sesuai, Kecamatan Ujungbulu yang merupakan wilayah pengembangan Kawasan Kota, Kecamatan Ujungbulu merupakan salah satu Kecamatan pusat Kota Kabupaten Bulukumba yang menjadi Kawasan Pendidikan, Kawasan Mode Transportasi, Kawasan perkantoran, Kawasan bisnis dan Kawasan jaringan jalan Provinsi

a. Kriteria Pemilihan Lokasi

Dalam pemilihan tapak untuk perencanaan *Creative Hub* terdapat beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan seperti:

- 1) Lokasi tapak berada pada tata guna lahan pendidikan yang sesuai dengan peraturan menteri PU.No. 29/PRT/M/2006.
- 2) Pencapaian mudah dengan kendaraan umum atau pribadi.
- 3) Lingkungan, didukung oleh adanya pendidikan, media, dan hiburan.
- 4) Tersedia utilitas kota yang memadai
- 5) Kondisi topografi ,dan memiliki dimensi lahan yang memadai untuk perencanaan Berada dalam Kawasan pengembangan daerah Kabupaten Kota Bulukumba

b. Alternatif lokasi

Untuk mendapatkan tapak yang sesuai maka harus diperlukan alternatif sebagai bahan pertimbangan.

1) Alternatif 1

Alternatif 1 seluas 300 m² yang berada di jalan Merapti, Kecamatan Ujung Bulu Kabupaten Bulukumba berada dekat dengan akses jalan daerah dan bangunan pemerintahan. Pada segmen ini terdapat beberapa bangunan masyarakat dan monumen perjuangan, dan akses ke lokasi tersebut mudah dijangkau dari segi pelaku maupun pengunjung dalam perencanaan *creative hub* dapat disesuaikan dengan keadan lokasi. Gambar 3.2 merupakan lokasi alternatif untuk perancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba



Gambar 3.2 Lokasi Alternatif 1
(Sumber: *Google Earth* 2023)

2) Alternatif 2

Alternatif 2 seluas 1,6 Ha yang berada di jalan Kusuma Bangsa Kelurahan Caile, Kecamatan Ujung Bulu, Kabupaten Bulukumba, terdapat beberapa bangunan disampingnya yaitu Pertamina, Masjid, SPBU, Perumahan Swasta dan bangunan masyarakat, akses jalan begitu mudah dijangkau baik dari segi pelaku maupun pengunjung. Perencanaan *creative hub* dapat disesuaikan dengan keadaan lokasi. Gambar 3.3 merupakan lokasi alternatif dalam perancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba



Gambar 3.3 Lokasi Alternatif 2
(Sumber: *Google Earth* 2023)

c. Pemilihan lokasi

Untuk menentukan pemilihan tapak perencanaan *creative hub* yang sesuai kebutuhan perencanaan, maka dilakukan sistem penilaian guna untuk mempermudah dalam penentuan lokasi perancangan, Adapun standar penilaian sebagai berikut. Tabel 3.1 merupakan standar penilaian dalam pemilihan alternatif lokasi, Sedangkan Tabel 3.2 merupakan hasil penilaian dari pemilihan lokasi

Tabel 3.1. Standar Penilaian

Standar Penilaian	Nilai
Sangat Baik	5
Cukup Baik	4
Kurang Baik	3
Memenuhi	2
Kurang Memenuhi	1

(Sumber: Analisis penulis 2023)

Tabel 3.2. Hasil Penilaian

Aspek Yang di Nilai	Penilaian	
	Alternatif 1	Alternatif 2
Kesesuaian RTRW	5	5
Ketersediaan Infrastruktur Kota	5	5
Ketersediaan Lahan/Luas Lahan	5	4
Fungsi Bangunan Sekitar	5	4
Potensi Sumber Daya Alam	5	5
Akumulasi Nilai	25	23

(Sumber: Analisis penulis 2023)

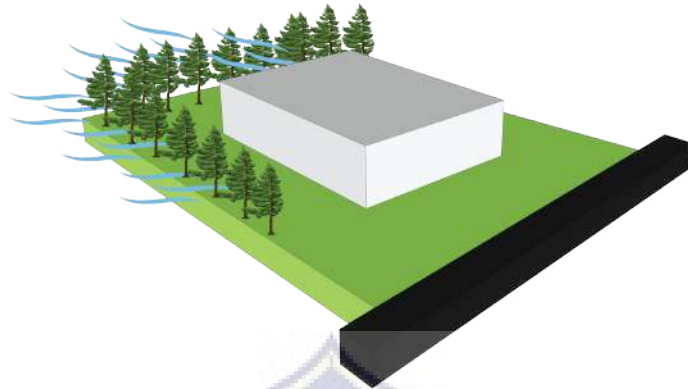
Berdasarkan hasil penilaian tabel diatas maka tapak terpilih pada alternatif 2 Selain dari sistem penilaian tersebut penulis juga melakukan observasi langsung dan melihat bahwa tapak tersebut memiliki potensi yang sangat mendukung sesuai dengan konsep yang akan diterapkan pada perancangan *creative hub*

B. Analisis Tapak

1. Analisis Arah Angin

Kabupaten Bulukumba tergolong beriklim tropis dengan suhu rata-rata pertahun $27,125^{\circ}\text{C}$, curah hujan $237,75\text{ mm}$, dan kelembapan udara rata-rata 80% . Angin yang dialami di lokasi tertentu sangat bergantung pada topografi lokal dan faktor lainnya, dan kecepatan dan arah angin seketika sangat bervariasi daripada rata-rata per jam. Gambar 3.4 merupakan analisa arah angin pada area perancangan. Gambar 3.5 merupakan respon bangunan terhadap angin dari sisi timur





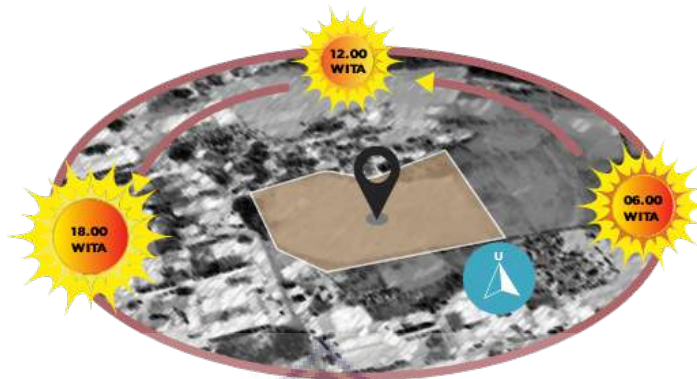
Skala 1:100

Gambar 3.5. Ilustrasi Pemecahan Angin Pada Bangunan
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

Pemberian vegetasi sekitar area bangunan guna untuk meminimalisir angin kencang dari sisi timur masuk kedalam bangunan dan memberi jarak antara vegetasi untuk menjaga stabilitas penghawaan alami pada bangunan agar tetap nyaman

2. Analisis Orientasi Matahari

Pada proses perancangan tapak salah satu hal yang harus diperhatikan yaitu Orientasi Matahari karena dapat mempengaruhi perletakan tata massa bangunan dalam perancangan. Gambar 3.6 merupakan analisis orientasi matahari sedangkan, Gambar 3.7 merupakan ilustrasi respon bangunan dan penerapan sistem pada bangunan dalam meredukasi sinar matahari.



Skala 1:100

Gambar 3.6. Analisis Orientasi Matahari
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)



Skala 1:100

Gambar 3.7 Respon Bangunan terhadap Sinar Matahari
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

Dalam mereduksi panas matahari pada tapak yaitu dengan menggunakan vegetasi sebagai filterisasi dari hawa panas yang ditimbulkan dari cahaya matahari. Sedangkan pada bangunan utama menggunakan *sun heding* untuk memecah sinar matahari pagi, sedangkan untuk matahari siang mengaplikasikan sistem skylight untuk memanfaatkan pencahayaan alami, matahari sore menggunakan *sun heding* sebagai meminimalisir cahaya matahari langsung.

3. Analisis Aksesibilitas

Hal terpenting pada studi kasus perancangan adalah aksesibilitas karena poin ini merupakan jalur sirkulasi kendaraan serta sirkulasi manusia. Gambar 3.8 merupakan analisis aksesibilitas pada tapak bangunan



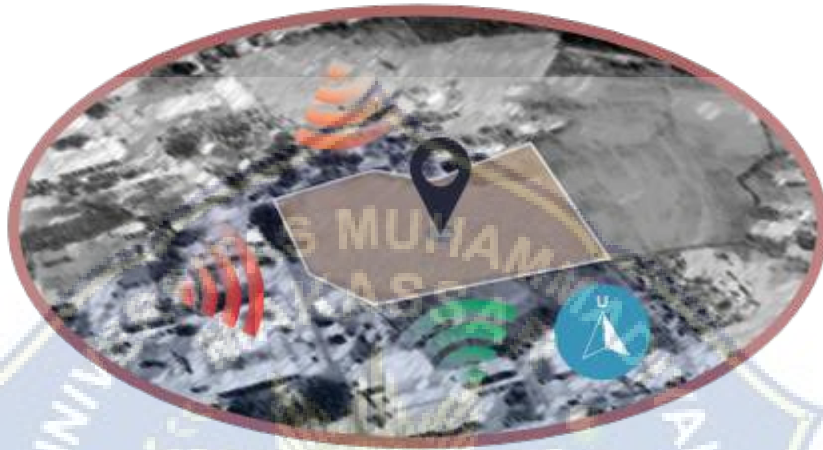
Gambar 3.8. Analisis Aksesibilitas
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

Pada daerah tapak terdapat jalan nasional mempunyai satu lajur dengan lebar sekitar delapan meter dari tepian jalan maka akses tersebut mudah dilalui baik dari segi pelaku maupun pengunjung, akses masuk kedalam site berada pada sisi depan bangunan dengan pertimbangan agar pengunjung mudah dan cepat untuk mendapatkan lokasi parkir dan akses ke bangunan utama mudah dijangkau.

Dengan lebar akses enam meter untuk pengendara mobil dan dua meter untuk pengendara motor, untuk akses para pejalan kaki berada di samping akses pengendara mobil.

4. Analisis Kebisingan

Kebisingan adalah bunyi yang tidak diinginkan oleh setiap pengguna atau pelaku pada waktu tertentu, Gambar 3.10 merupakan analisis kebisingan terhadap tapak



Skala 1:100

Gambar 3.9. Analisis Kebisingan
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

pada tapak ini kebisingan tingkat tinggi berasal dari arah barat bangunan yang disebabkan oleh pengguna kendaraan baik roda empat maupun roda dua, sedangkan tingkat kebisingan sangat rendah berasal dari bunyi-bunyi dari pemukiman setempat, salah satu dampak yang ditimbulkan dari kebisingan mampu membuat kenyamanan pengguna terganggu maka dari itu untuk mengatasi kebisingan tersebut membuat vegetasi pohon sesuai fungsinya. Gambar 3.11 merupakan ilustrasi respon bangunan terhadap kebisingan sekitar.



Skala 1:100

Gambar 3.10. Ilustrasi Respon Kebisingan
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

5. Analisis Orientasi Bangunan

Pada bangunan utama, *View* utama berada pada sisi bagian barat bangunan karena arah pandang pengguna dan orang yang melintas didepan bangunan mengarah langsung pada fasad bangunan. *View* yang patut dieksplor dari pengguna berada pada sisi timur bangunan yang mengarah langsung ke area persawahan masyarakat. Gambar 3.12 merupakan analisis view dari sisi perancangan *creative hub*.

View dari tampak depan bangunan merupakan view utama dari perancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba



View dari tampak belakang bangunan merupakan view pendukung dari perancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba

View dari tampak samping kanan bangunan

Skala 1:100

Gambar 3.11. Analisis Orientasi Bangunan
(Sumber: Analisis Pribadi 2023)

Pada view utama yang dapat dieksplor yaitu merupakan bentuk fasad dari bangunan utama sedangkan view pendukung yang dieksplor merupakan area persawahan warga setempat.

C. Analisis Fungsi dan Program Ruang

1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna

Untuk mengetahui potensi pengguna pada bangunan sebaiknya menggunakan perhitungan sebagai berikut:

Perhitungan jumlah potensi pengunjung bangunan menggunakan rumus :

$$P_x = P_o + t(x)$$

Keterangan:

P_x : Kapasitas tahun proyeksi

P_o : Jumlah pengunjung tahun dasar

t : Kenaikan rata-rata pertahun

x : Jumlah proyeksi dari tahun dasar

1) Industri kreatif

Analisis jumlah potensi pelaku pada industri kreatif pada perancangan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba didasarkan dari data jumlah pelaku ekonomi kreatif Indonesia. Dari data tersebut akan diperoleh jumlah pengunjung setiap hari pada bangunan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba dengan cara memproyeksikan jumlah pelaku industri kreatif Indonesia dalam waktu 10 tahun kedepan.

Tabel 3.3. Jumlah Pelaku Ekonomi Kreatif di Indonesia

Tahun	Pelaku Industri Kreatif (jiwa)
2015	15.960.000
2016	16.910.000
2017	17.680.000
2018	18.500.000
2019	19.240.000

(sumber: Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif)

Selama periode 2015 – 2019 kenaikan pelaku ekonomi kreatif di Indonesia sebanyak 20% sekitar 3.848.000 juta jiwa dalam kurung waktu 5 tahun.

Perhitungan:

$$P_x = 2031$$

$$P_o = 19.240.000$$

$$t = 17.658.000$$

$$x = 10 \text{ (tahun)}$$

maka:

$$P_x = P_o + t (x)$$

$$P_x = 19.240.000 + 17.658.000 (10 \text{ tahun})$$

$$X = 36.898.000 (10 \text{ tahun})$$

2) Usaha Mikro, Kecil dan Menengah Kabupaten Bulukumba

Analisis jumlah pengunjung UMKM di Kabupaten Bulukumba untuk pengguna perancangan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba didasarkan dari data jumlah pelaku UMKM di Kabupaten Bulukumba. Dari data tersebut akan diperoleh jumlah pengunjung setiap hari pada bangunan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba dengan cara memproyeksikan jumlah pelaku UMKM di Kabupaten Bulukumba dalam waktu 10 tahun.

Tabel 3.4. Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah

Tahun	Pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah
2018	39.262
2019	39.662
2020	78.392
2021	78.482
2022	78.503

Selama tahun 2022 jumlah pelaku UMKM di Kabupaten Bulukumba sebanyak 78.503. Persentase pertumbuhan UMKM dari 2021 ke 2022 sekitar 20%

Perhitungan:

$$P_x = 2031$$

$$P_o = 78.503$$

$$t = 62.869$$

$$x = 10 \text{ tahun}$$

maka

$$P_x = P_o + t (10 \text{ tahun})$$

$$P_x = 78.503 + 62.869 (10 \text{ tahun})$$

$$P_x = 143.000 (10 \text{ tahun})$$

2. Analisis Pelaku dan Kegiatan

a. Pelaku

1. Pelaku Ekonomi kreatif

Pelaku Ekonomi kreatif adalah orang-orang yang melakukan kegiatan kreatif pada perancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba

2. Pengunjung

pada pengunjung *creative hub* dibagi menjadi dua yaitu:

- a. Para pelaku industri kreatif (*freelance*) yang ingin mengembangkan ide kreatif diberikan kesempatan untuk bergiatan dan bekerja sesuai fesyen atau bidang yang ditekuni
- b. Masyarakat Umum yang ingin melihat dan berkunjung atau ikut berkegiatan dalam pelatihan yang dilakukan oleh para pelaku ekonomi kreatif.
- c. Pengunjung disabilitas adalah pengunjung yang mempunyai kelainan fisik dan ataupun mental yang dapat mengganggu atau merupakan rintangan dan hambatan bagianya untuk melakukan kegiatan selayaknya.

b. Pengelola

1. Pengelola Bangunan

- 1) Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi Usaha Mikro Kecil dan Menengah Kabupaten Bulukumba
- 2) Dinas Pariwisata Kabupaten Bulukumba

2. Pengelola Ekonomi Kreatif

- 1) Menejer

Bertugas untuk mengkordinir dan bertanggung jawab dalam kegiatan ekonomi kreatif

- 2) Manajer Event

Bertugas untuk bertanggung jawab atas event yang dilakukan para pelaku eknomi kreatif

3) Manajer Devisi

Bertugas untuk bertanggung jawab dalam setiap sub sektor *creative hub* Kabupaten Bulukumba

4) Mentor/Instruktur

Bertugas untuk memberikan ilmu pengetahuan atau edukasi baik dari segi seni, budaya, bisnis maupun keuangan pada pelaku ekonomi kreatif

c. Pelaku Kegiatan

Pada perencanaan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba terbagi dalam lima kegiatan sub sektor yaitu: Kuliner, Musik, Seni Pertunjukan, Kerajinan, Riset dan Pengembangan

Jenis kegiatan pada perencanaan *Creative Hub* di Kabupaten Bulukumba sebagai berikut:

1. *Food court*

Fasilitas yang disediakan pada perencanaan *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba guna untuk memasarkan makanan atau minuman dengan brand sendiri dan menjadikan pusat *food court* di Kabupaten Bulukumba

2. *Event*

Sebuah kegiatan atau rangkaian acara yang dilakukan oleh pelaku ekonomi kreatif guna menampilkan atau memarkan sebuah ide kreatif seperti, *Cultural event*, *Organizational Event*

3. Pameran

Sebuah kegiatan yang ada di perencanaan industri kreatif dan mempunyai ruang berupa galeri guna untuk memarkan sebuah karya kreatif dari para pelaku ekonomi kreatif

4. Pentas seni

Sebuah kegiatan yang dilakukan oleh komunitas seni yang di fasilitasi guna mengembangkan bakat seni baik berupa seni tari tradisional, seni musik tradisional maupun band-band lokal untuk memarkan sebuah ide kreatif.

5. *Workshop*

Kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku industri kreatif berupa *workshop* atau menampilkan sebuah karya.

6. Pengembangan dan Edukasi

Sebuah kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku industri kreatif guna mengeksplorasi ide-ide yang dapat mengembangkan industri kreatif yang ada di Kabupaten Bulukumba

3. Analisis Kebutuhan Ruang

Untuk mendapatkan kebutuhan ruang di perencanaan *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba maka diperlukan analisis kegiatan yang dilakukan oleh para pelaku industri kreatif sebagai berikut:

Tabel 1.5. Analisis Kebutuhan Ruang Pengelola

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Ka UPT	Memberikan kebijakan atau persetujuan kepada para pelaku industri kreatif	Ruang Ka UPT Dinas Terkait Ruang Rapat
Kabag Keuangan UPT	Mengkordinir Keuangan <i>Creative Hub</i> Kabupaten Bulukumba	Ruang Kerja
Kabag Usaha Mikro kecil dan Menengah	Mengkordinir para pelaku ekonomi kreatif Kabupaten Bulukumba	Ruang Bagian Teknis Umum
Manajer	Memberi kebijakan dan Mengkordinir serta bertanggung jawab seluruh kegiatan yang ada di <i>creative hub</i> Kabupaten Bulukumba	Ruang Bagian Manajer Ruang Rapat

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
Manajer Event	Memberikan kebijakan dan Mengkordinir seluruh event yang dilakukan para pelaku ekonomi kreatif	Ruang Bagian <i>Event Creative Hub</i>
Manajer devisi	Bertanggung jawab di semua sub sektor yang ada di <i>Creative Hub</i> Kabupaten Bulukumba.	Ruang Devisi
Mentor/Instruktur	Memberikan edukasi para pelaku ekonomi kreatif	Ruang Mentor

Tabel 3.7. Analisis Kebutuhan Area *Creative Space*

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pelaku Ekonomi Kreatif	Datang	Ruang Event
	Parkir kendaraan	Ruang Rapat
	Menyiapkan kebutuhan pameran dan galeri	Ruang Penyimpanan Ruang Amphiteater
Pengunjung	Melaksanakan Event	Ruang Tiket
	Beli tiket	Coffe shop
	Melihat event	Café bar
	Makan minum	Ruang Kelas
	pulang	Auditorium Perpustakaan Area Exhibition

Tabel 3.8. Analsisi Kebutuhan Area *Co-Working Space*

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pelaku Ekonomi kreatif	Datang	Workspace
	Parkir	Galeri Pameran
	Bekerja sesuai passion	Lounge
Pengunjung/penyewa kantor	Istirahat	Ruang Studio

Melihat pameran	Ruang kelas
Pulang	

Tabel 3.9. Analisis Kebutuhan Area *MakerSpace*

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Pelaku Ekonomi kreatif	Datang	Ruang kelas
	Parkir	Ruang pameran
	Menyiapkan proses produksi	Ruang kantor Workspace
	Rapat	Ruang produksi
	Istirahat	Ruang workshop
	pulang	

4. Analisis Zonasi Dan Hubungan Ruang

Berikut merupakan *bubble* diagram dibagi menjadi tiga kategori pada site bangunan yang menjadi dasar atau acuan dari pembagian zonasi pada ruang.

1. Zonasi Ruang *Creative Space*



Gambar 3.12. Zonasi Ruang *Creative Space*
(Sumber: Olah data 2023)

2. Zonasi Ruang *Co-Working Space*



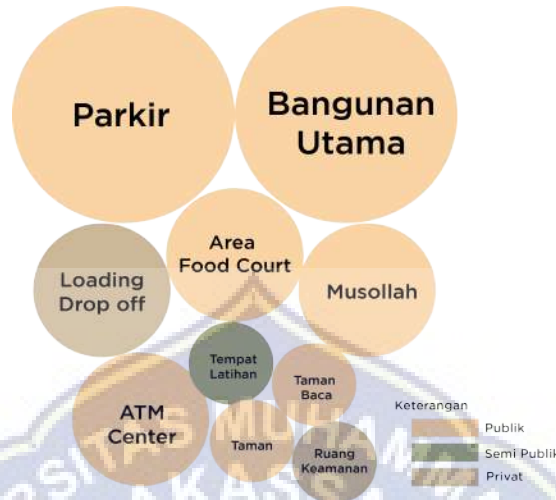
Gambar 3.13. Zonasi Ruang *Co-Working Space*
(Sumber: Olah data 2023)

3. Zonasi Ruang *MakerSpace*



Gambar 3.14. Zonasi Ruang *MakerSpace*
(Sumber: Olah data 2023)

4. Zonasi Ruang Luar & Pengelola Bangunan



Gambar 3.15. Zonasi Ruang pada Site Bangunan
(Sumber: Olah data 2023)



Gambar 3.16. Zonasi Ruang Pengelola *Creative hub*
(sumber: Olah data 2023)

5. Analisis Besaran Ruang

Tabel 3.14. Analisa Besaran Ruang Pengelola *Creative Hub*

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	R. KA UPT Dinas Terkai	1 Org	25 m ² /Org	25 m ²	NAD
2	R. Keuangan	1 Org	20 m ² /Org	20 m ²	NAD
3	R. Teknis Umum	1 Org	20 m ² /Org	20 m ²	NAD
4	R. Manajer	1 Org	10 m ² /Org	10 m ²	NAD
6	R. Ba. Event	1 Org	4,46 m ² /Org	4,46 m ²	NAD
7	R. Mentor/Instruktur	3 Org	4,46 m ² /Org	13,38 m ²	NAD
8	R. Rapat	14 Org	3 m ² /Org	15 m ²	DA
Jumlah				95,14 m²	

Tabel 3.15. Analisa Besaran Area *Creative Space*

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	Ruang Pameran	30 Orang	15 m ²	29 m ²	AS
2	Ruang galeri	30 Orang	20 m ²	29 m ²	AS
3	Perpustakaan	20 Orang	40 m ²	23 m ²	AS
4	Coffe Shoop	10 Orang	12 m ²	15 m ²	AS
5	Café Bar	10 Orang	12 m ²	12 m ²	AS
6	Studio Musik	10 Orang	6 m ²	12 m ²	AS
7	Studio Tari	7 Orang	6 m ²	12 m ²	AS
8	Auditorium	30 Orang	30 m ²	26 m ²	NAD
9	Ruang Kelas	8 Orang	10 m ²	15 m ²	NAD
10	Backstage	10 Orang	8 m ²	12 m ²	AS
11	Rg Amphiteater	20 Orang	25 m ²	20 m ²	AS
12	Rg.Exibihition	30 Orang	30 m ²	30 m ²	AS
Jumlah				224 m²	

Tabel 3.16. Analisa Besaran Area *Co-Working Space*

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	Workspace	30 orang	20 m ²	40 m ²	AS
2	Lounge	20 Orang	2 m ²	40 m ²	NAD
3	Rg.Studio	20 Orang	40 m ²	40 m ²	NAD
4	Rg. kantor	5 Orang	4 m ²	4 m ² /ruang	NAD
5	Rg. Pameran	20 Orang	15 m ²	15 m ²	NAD
6	Rg. Kelas	8 Orang	10 m ²	15 m ² /ruang	NAD
Jumlah				154 m²	

Tabel 3.17. Analisa Besaran Area *MakerSpace*

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	Workspace	30 Orang	2 m ²	40 m ²	SK
2	Rg. Produksi	50 Orang	15 m ²	50 m ²	SK
3	Rg. Pameran	20 orang	36 m ²	36 m ² / Ruang	SK
4	Rg. Kantor	5 Orang	4 m ²	10m ²	SK
5	Rg. Workshoop	10 Orang	4 m ²	20m ²	SK
Jumlah				156 m²	

Tabel 3.21. Analisa Besaran Kegiatan Penunjang

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	<i>Co Working Space</i>	30 Org	4 m ² /Org	120 m ²	PDN
	Mini Pantry	1 Ruang	18 m ²	18 m ² /Ruang	AS
2	Perpustakaan Hall	30 Orang	1 m ² /Org	30 m ² /Ruang	SNI
	R.Koleksi	40% Luas ruang		12 m ²	SNI

	R. Pengguna	30% Luas ruang		9 m ²	
	R. Staff	25% Luas ruang		7,5 m ²	
3	Musollah				
	Tempat Sholat	20 Org	1,2 m ²	24 m ²	NAD
	Tempat Wudhu	20 Org	0,8 m ²	16 m ²	NAD
4	Lounge				
	Hall	100 Org	0,8 m ² /Orang	80 m ²	NAD
	Resepsionis	2 Org	2 m ² /Org	4 m ²	AS
5	ATM Center	5 Unit	1,5 m ² /Unit	7,5 m ²	AS
6	Area Smoking	1 Ruang	20 m ²	20 m ²	SK
	Jumlah			348 m²	

Tabel 3.22. Analisa Besaran Ruang Servis

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	R. Loker	50 Org	2 m ² /Unit	100 m ²	AS
2	Lavatory	6 Lavatory	2 m ² /Org	12 m ²	SK
3	Toilet Disabilitas	2 Toilet	4 m ² /ruang	8 m ²	AS
4	Loading Dock	4 Unit	12 m ² /Unit	48 m ²	AS
5	R. Keamanan	4 Org	2 m ² /Org	8 m ²	AS
6	R. CCTV	1 Ruang	6 m ²	6 m ²	NAD
	Jumlah			182 m²	

Tabel 3.23. Analisa Ruang Besaran MEP

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	R. Ground Water Tank	1 Unit	32 m ² /Unit	32 m ²	AS

2	R. Sewage Treatment Plant	1 Unit	32 m ² /Unit	32 m ²	AS
3	R. Mekanikal Elektrikal	1 Ruang	12 m ² /Unit	12 m ²	SNI
4	R. Pompa Air	1 Ruang	12 m ² /Unit	12 m ²	SK
Jumlah				88 m²	

Tabel 3.24. Analisa Besaran Ruang Parkiran

No	Ruang	Kapasitas	Standart (m ²)	Luas (m ²)	Sumber
1	R. Parkir Pengunjung dan Pelaku				
	Parkit Motor	90 Unit	4 m ² /Motor	360 m ²	NAD
	Parkir Mobil	50 Unit	8 m ² /Mobil	400 m ²	NAD
	Parkir Mobil Bus	5 Unit	12 m ² /Mobil	60 m ²	NAD
2	R. Parkir Pengelola				
	Parkir Motor	16	4 m ² /Motor	64 m ²	NAD
	Parkir Mobil	20	8 m ² /Mobil	160 m ²	NAD
3	R. Parkir Disabilitas				
	Parkir Mobil dan kursi roda	10	3.90 m ² /Mobil	39 m ²	NAD
	Parkir Motor dan kursi roda	10	3,60 m ² /motor	36 m ²	NAD
Jumlah				1.120 m²	

Ket :

1. NAD : Neufert Arsitek Data
2. SNI : Standart Nasional Indonesia
3. PDN : Peraturan Menteri Pendidikan Nasional tahun 2008 tentang standar minimum ruang Nomor 40

4. SK : Studi Kasus

5. AS : Asumsi Penulis

Dari hasil pendataan Analisa besaran ruang, maka total keseluruhan program ruang *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba adalah sebagai berikut:

Tabel 3.25. Rekapitulasi Ruang

No	Kelompok Ruang	Besaran Ruang	Sirkulasi	Jumlah
1	Area <i>Creative Space</i>	224 m ²	15% = 33,6 m ²	257,6 m ²
2	Area Co-Working Space	154 m ²	30% = 154 m ²	200 m ²
3	Area <i>Maker Space</i>	156 m ²	15% = 23,4 m ²	179,4 m ²
4	R. Kegiatan Penunjang	348 m ²	15% = 52,2 m ²	400,2 m ²
5	R. Servis	182 m ²	15% = 27,3 m ²	209,3 m ²
6	R. MEP	88 m ²	15% = 13,2 m ²	101,2 m ²
7	R. Parkir	1.935 m ²	10% = 193.5 m ²	1.120 m ²
	Jumlah			2.466,7m²

Dari perhitungan besaran ruang diatas yaitu sebagai acuan dalam perencanaan *creative hub* Kabupaten Bulukumba dengan besaran ruang bangunan 2.466,7 m².

D. Analisis Bentuk Dan Material Bangunan

1. Analisis Bentuk dan Tata Massa

a. Analisis Bentuk Bangunan

Bentuk dari tampilan bangunan berdasarkan dari pertimbangan kondisi lahan dan studi banding dan konsep green building yang diterapkan dalam perancangan *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba pada seluruh bagian bangunan baik interior bangun maupun eksterior bangunan. Pengaplikasin konsep pada bangunan *creative hub* antara lain, Gambar 3.18 merupakan hasil eksplorasi bentuk bangunan.

- Bangunan *creative hub* bersifat center dimana seluruh kegiatan kreatif akan terpusat untuk mencapai tujuan yang ebih maksimal
- Bentuk bangunan terpusat atau bermassa
- Menggunakan material bangunan yang ramah lingkungan
- Penyediaan fasilitas tambahan untuk penyandang disabilitas.



Gambar 3.17. Eksplorasi Bentuk Bangunan
(Sumber: Analisis Penulis 2023)

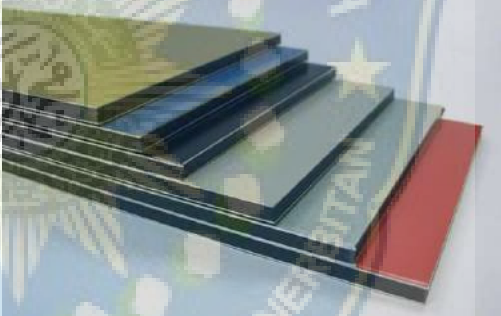
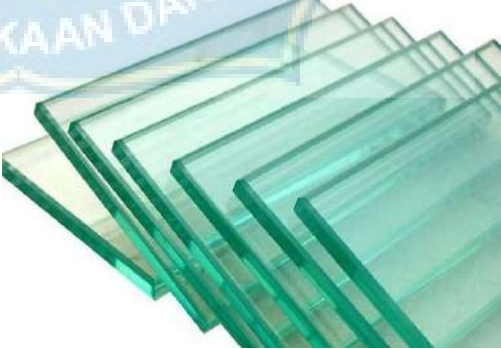
Tujuan dari analisis bentuk dan tatanan massa ini untuk mendapatkan bentuk sebagai acuan dasar dalam proses perancangan *creative hub* di Kabupaten Bulukumba

b. Analisis Bentuk Fasad Bangunan

Pada fasad bangunan mengambil konsep teracota yang menggunakan material conwood dan material bataco . Gambar 3.19 merupakan hasil eksplorasi fasad pada perancangan

2. Analisis Material bangunan

Tabel 3.26. Material Fasad Bangunan

No	Bagian penggunaan	Material
1	<p>ACP (<i>Aluminium Composite Panel</i>) Digunakan pada fasad bagian depan bangunan utama</p>	
2	<p>Kaca laminasi Adalah kaca yang mampu mengatasi paparan sinar matahari sehingga baik dalam penggunaan pada bangunan</p>	

No	Bagian penggunaan	Material
3	<p>Kayu kelas 1 sebagai fasad utama dan sebagai sun heading bagian samping bangunan</p>	
4	<p>Conwood adalah material bangunan yang terbuat dari campuran selulosa dan fiber semen yang dihasilkan melalui proses dan unsur penyusun yang ramah lingkungan</p>	
5	<p>Batu bata</p>	

E. Analisis Pendekatan Perancangan

Pada perencanaan *creative hub* di Kabupaten Bulukumba menerapkan konsep *green building* yang dimana penerapan konsep ini, dari segi pemanfaatan material daur ulang dan ramah lingkungan pada interior dan fasad bangunan, dan dari segi site, perancangan bangunan menerapkan pemanfaatan ruang terbuka hijau pada area bangunan. Desain keseluruhan gedung memperhatikan lebih banyak penerangan alami dari sinar matahari pada siang hari serta menerapkan sensor penerangan yang secara otomatis akan memadamkan lampu ketika tidak ada orang diruangan.

Penerapan konsep *green building*, juga menggunakan pemanfaatan energi terbarukan untuk menghemat atau meminimalisir penggunaan listrik pada bangunan dan penghematan air dengan mendaur ulang limbah air bekas dan air kotor dari penggunaan para pengunjung dengan menggunakan sistem *Sewage Treatment Plan*



F. Analisis Sistem Bangunan

1. Sistem Struktur Bangunan

a. Struktur bawah (*sub structure*)

Konsep pemilihan struktur bawah yaitu menggunakan pondasi *bore pile* karena bangunan melebihi dari 3 lantai, dengan pertimbangan proses pemasangannya tidak menimbulkan gangguan suara dan getaran yang membahayakan bangunan disekitarnya karena terdapat banyak perumahan disekitar lokasi dan sangat cocok untuk lokasi yang memiliki kondisi lahan persawahan. Gambar 3.21 merupakan acuan struktur pondasi bawah perancangan



Gambar 3.18. Pondasi Bore Pile
(Sumber: Google.com 2023)

b. Struktur tengah (*middel structure*)

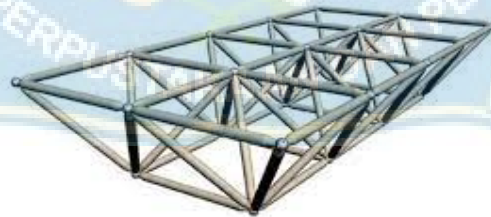
Konsep pemilihan untuk struktur tengah yaitu menggunakan struktur beton bertulang konvensional yang terdiri dari kolom beton, balok beton, dan plat lantai. Dengan pertimbangan struktur ini lebih kuat dan aman serta lebih sederhana pengerjaan dan mudah dilaksanakan. Gambar 3.22 merupakan acuan bentuk struktur untuk bagian tengah perancangan.



Gambar 3.19. Kolom Beton dan Balok Beton
(Sumber: Google.com 2023)

c. Struktur atas (*upper structure*)

Konsep pemilah struktur atas yaitu menggunakan struktur baja ringan dengan pertimbangan fleksibel, konstruksi yang ringan mampu mengurangi beban bangunan serta kuat dan tahan lama dalam pemakaian. Gambar 3.23 merupakan acuan bentuk struktur bagian atas perancangan.



Gambar 3.20. Struktur Space Frame
(Sumber : *Google.com*)

2. Sistem Utilitas

Secara umum 6 sistem utilitas yang di jelaskan dalam rancangan *creative hub* Kabupaten Bulukumba yaitu :

a. Sistem Pencahayaan

1) Pencahayaan Alami

Sistem pencahayaan alami pada bangunan memanfaatkan *skylight* untuk memaksimalkan pencahayaan alami yang masuk kedalam bangunan untuk mengurangi pemakaian listrik pada siang hari.

2) Pencahayaan buatan

Untuk sistem pencahayaan buatan menggunakan energi sinar lampu pada saat sinar matahari sudah tidak menjangkau area bangunan dan area ruang tertentu.

b. Sistem penghawaan/ Pengkondisian udara

1) Penghawaan Alami

Pada sistem penghawaan alami memaksimal bukaan pada area-area tertentu dan Pemanfaatan ruang terbuka hijau pada area bangunan

2) Penghawaan Buatan (AC)

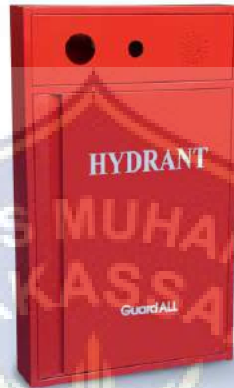
Pada penghawaan buatan menggunakan AC (air conditioner) pada ruang-ruang tertentu

c. Sistem Pencegahan Kebakaran

Sistem pencegahan kebakaran pada bangunan *creative hub* menggunakan dua sistem yaitu:

1. Sistem hydrant

Sistem utamanya menggunakan instalasi hydrant sebagai alat utama terdiri dari box hydrant dan aksesorisnya. Gambar 3.24 merupakan sistem pemadam kebakaran atau tempat penyimpanan alat kebakaran



Gambar 3.21. Box Hidrant
(sumber: *google.com*)

2. Sistem Fire Extinguisher

Sistem yang biasa disingkat dengan APAR Alat Pemadam Api Ringan yaitu menggunakan alat manual tabung portable alat ini diletakkan di sisi-sisi ruang yang mudah terlihat dan mudah dijangkau. Gambar 3.25 merupakan alat pemadam api kecil



Gambar 3.22. Alat Pemadam Api Ringan
(sumber: *Google.com*)

d. Sistem Transportasi Vertikal

Sistem transportasi vertikal pada bangunan menggunakan lift sebagai alat transportasi vertikal guna mempermudah dan mempercepat pengunjung untuk menjangkau ruang-ruang tertentu.

e. Sistem Jaringan Listrik dan Penangkal Petir

Sistem jaringan listrik berasal dari gardu listrik PLN kemudian disalurkan ke trafo PLN kemudian disalurkan lagi ke box meteran di setiap lantai. Selain itu sistem jaringan listrik pada bangunan menggunakan panel surya untuk menghemat pemakaian listrik pada bangunan.



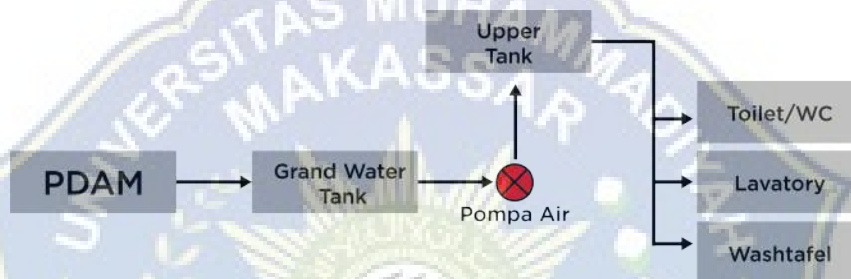
Gambar 3.23. Penangkal Petir Elektrostatik
(sumber: *Google.com*)

Sistem penangkal petir menggunakan sistem penangkal petir elektrostatik dengan tiangnya diletakkan diujung area bangunan tertentu.

f. Sistem Plumbing

1) Sistem Jaringan Air Bersih

Sumber air bersih menggunakan air PDAM dengan menggunakan sistem down-feed dimana air PDAM ditampung di bangunan *Ground Water Tank* kemudian di pompa ke reservoir kemudian disalurkan ke setiap lantai bangunan. Gambar 3.27 merupakan skema jaringan air bersih pada bangunan *creative hub*

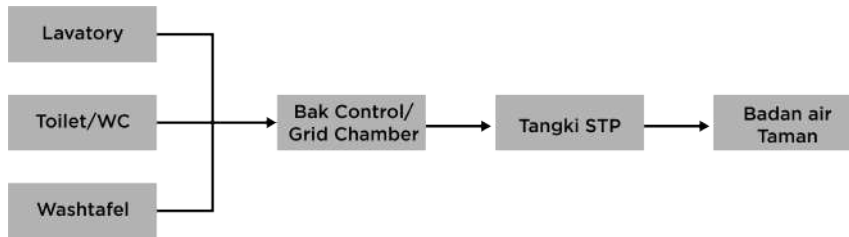


Gambar 3.24. Skema Jaringan Air Bersih
(Sumber: Olah data 2023)

2) Sistem Jaringan Air Kotor

Pada perencanaan *creative hub* Kabupaten Bulukumba pada sistem jaringan air kotor menggunakan sistem *Swage Treatment Plant* adalah sistem pengolahan air yang layak pakai tetapi tidak untuk dikonsumsi oleh manusia hanya akan digunakan sebagai penyiraman tanaman

Sistem ini bertujuan untuk meminimalisir dan menghilangkan kandungan organik yang terkandung dalam air, serta menghasilkan air olahan yang bebas dari bakteri, kuman, virus agar tidak mengganggu lingkungan yang sesuai standar baku dari pemerintah. Gambar 3.28 merupakan skema jaringan air bersih pada bangunan *creative hub*



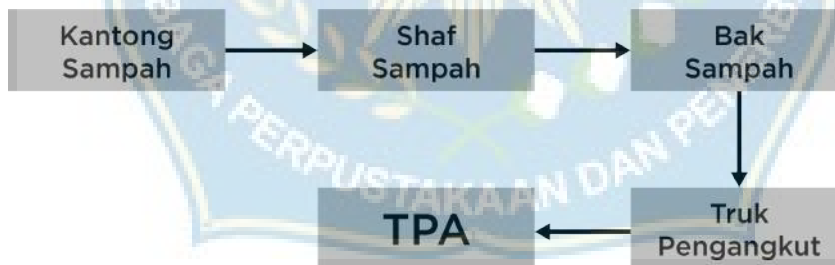
Gambar 3.25. Skema Jaringan Air Kotor
(sumber: olah data 2023)

3) Sistem Jaringan Air Bekas

Menggunakan sistem filterisasi dengan menggunakan bangunan *Grand Water Tank* guna untuk menampung air bekas menjadi air yang layak di konsumsi.

4) Sistem Pembuangan sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan yaitu melalui shaf sampah pada bangunan, kemudian ditampung pada bak sampah yang disediakan kemudian diangkut ke tempat pembuangan akhir atau TPA. Gambar 3.28 merupakan skema pembuangan sampah pada bangunan.



Gambar 3.26. Skema Pembuangan Sampah
(sumber: Olah data 2023)

BAB IV

HASIL PERANCANGAN

A. Rancangan tapak

1. Rancangan Tapak

Rancangan tapak dari *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 4.1 Rancangan Tapak/*SitePlan*
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

Pada rancangan tapak terdapat beberapa bagian yaitu bangunan utama, area parkir ruang terbuka hijau, ATM Center, Musollah, area latihan, area taman, area plumbing dan mekanikal

Adapun fungsi dari setiap bagian *site plan* tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Bangunan industri kreatif terdiri dari 4 lantai dimana setiap lantai terbagai atas 3 jenis *creative hub* yaitu lantai satu ada kegiatan *Creative space*, lantai dua terdapat kegiatan *Co-Coworking Space*, lantai tiga terdapat kegiatan *Maker space* dan dilantai 4 terdapat area pengelola.

- b. Area parkir terdapat 5 area parkir yaitu area parkir mobil, area parkir motor, area parkir busway, area parkir emergency dan area parkir difabel.
- c. Pada area site terdapat musollah pada bagian sisi bangunan.
- d. Area MEP terdapat ruang Ground Water Tank dengan sistem Sewage treatment plan, yang berfungsi untuk menampung air bersih dan mengelolah limbah air bekas dan air kotor.
- e. Taman berfungsi sebagai area penghijauan dan area pendukung pada view site

2. Rencana Sirkulasi Tapak

Rancangan sirkulasi dari *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba dapat dilihat dari gambar dibawah ini:



Gambar 4.2. Sirkulasi Tapak
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

Pada rancangan tapak, akses utama menuju tapak yaitu dari arah jalan pahlawan menuju jalan utama, yaitu jalan Kusuma Bangsa. Pada sirkulasi dalam tapak terdapat satu akses kendaraan ke bangunan utama.

B. Rancangan Ruang

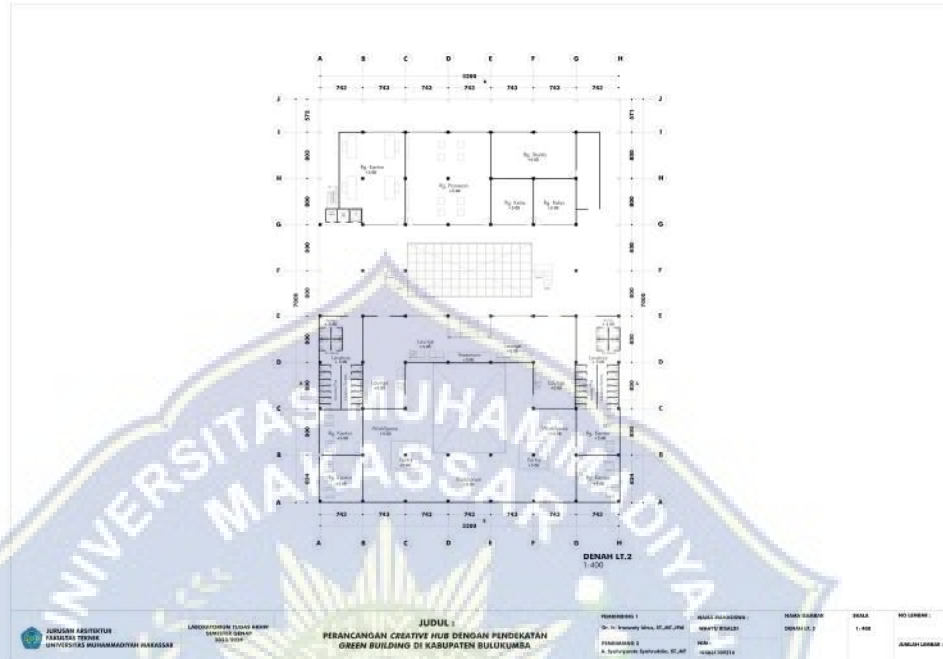
1. Rancangan ruang dan besaran ruang

a. Ruang *Creative Space*



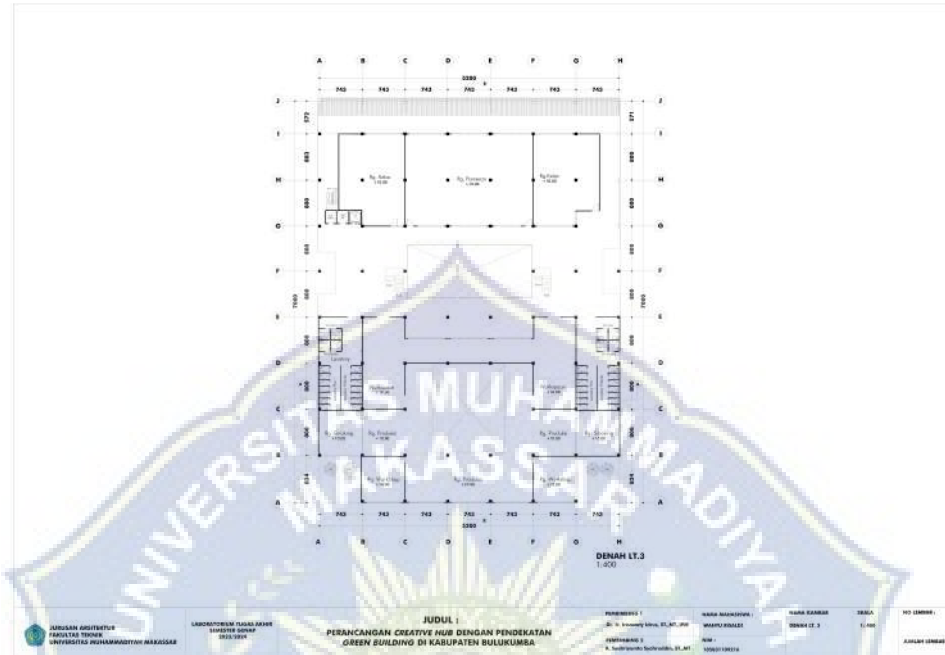
Gambar 4.3 Denah Ruang *Creative Hub* Lantai 1
(Sumber:Hasil perancangan 2023)

b. Ruang *Co-Working Space*



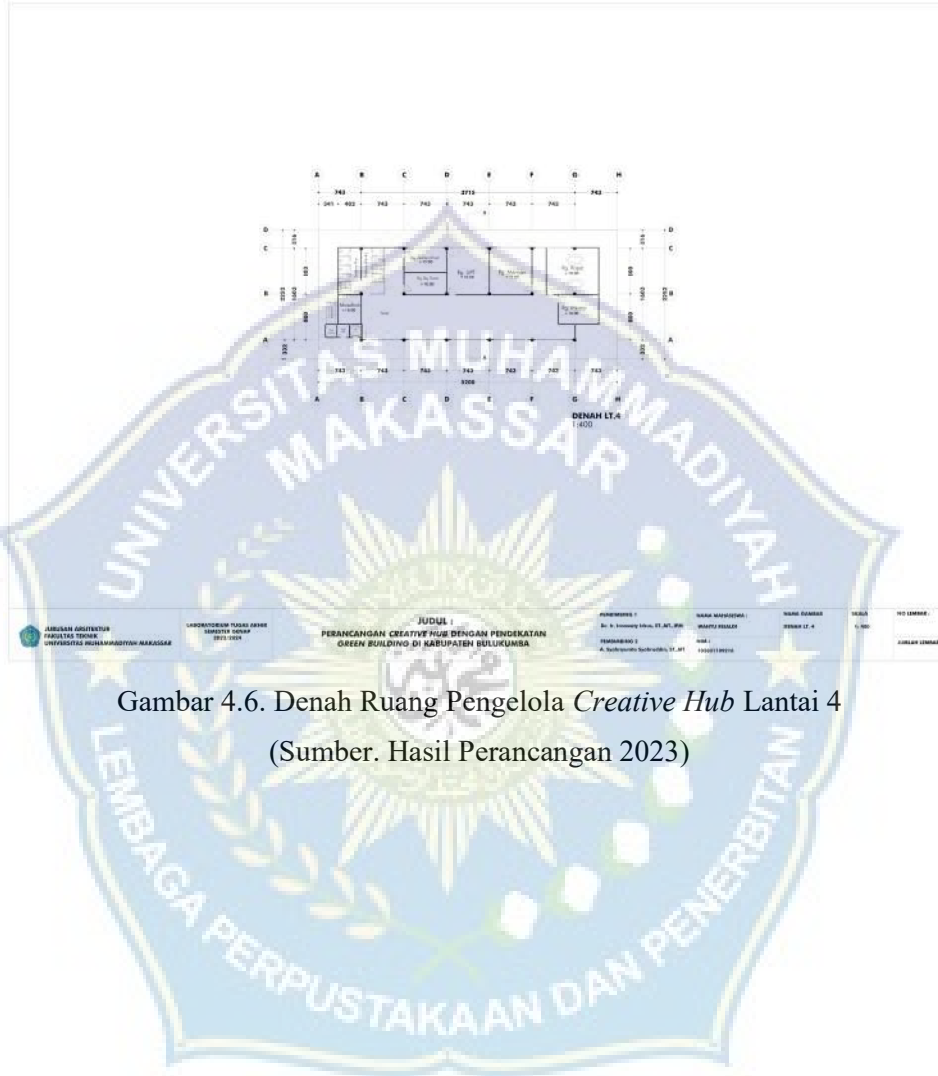
Gambar 4.4. Denah Ruang *Co-WorkingSpace* Lantai 2
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

c. Ruang *MakerSpace*



Gambar 4.5. Denah Ruang *Makerspace* Lantai 3
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

d. Ruang Pengelola



Gambar 4.6. Denah Ruang Pengelola *Creative Hub* Lantai 4
(Sumber. Hasil Perancangan 2023)

2. Zona Ruang

a. Zona Ruang *Creative Space*

Zona ruang *Creative Space* terdiri dari beberapa ruang yaitu Ruang Pameran, Ruang Galeri, Ruang Exhibition, Coffe Shop, Bar café, Lavatory, WC, Studio Musik, Studio Tari, Ruang Auditorium, Ruang Amphiteater, Perputakaan



Gambar 4.7. Zona Ruang *Creative Space* Lantai 1
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

b. Zona Ruang *Co-Working Space*

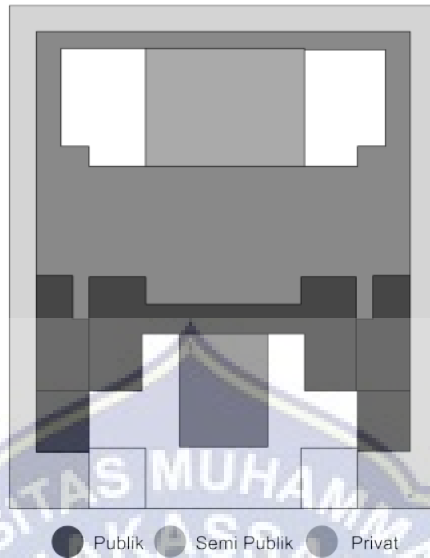
Zona ruang *Co-Working Space* terdiri dari beberapa ruang yaitu Ruang Kantor, *Workspace*, *Lounge*, *Lavatory*, WC, Ruang Studio, Ruang Pameran, Resepsionis.



Gambar 4.8. Zona Ruang *Co-Working Space* Lantai 2
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

c. Zona Ruang *Maker Space*

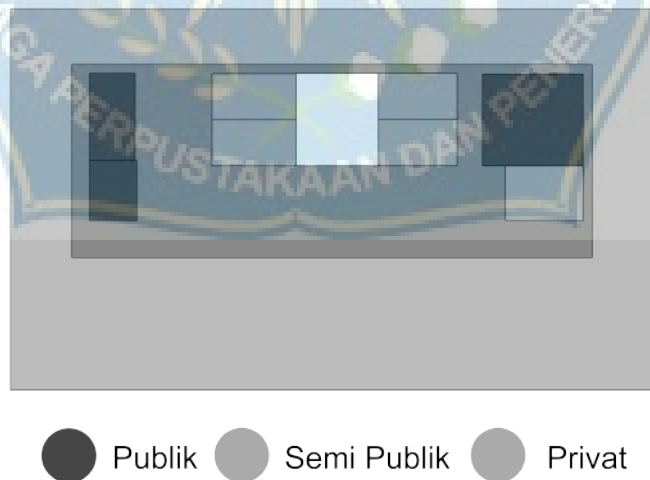
Zona ruang *Co-Working Space* terdiri dari beberapa ruang yaitu Ruang Produksi, *Workspace*, Ruang Workshop, *Lavatory*, WC, Ruang Kelas, Ruang Pameran.



Gambar 4.9. Zona *Maker Space* Lantai 3
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

d. Zona Ruang Pengelola

Zona ruang pengelola terdiri dari beberapa ruang yaitu Ruang Unit Pelaksana Tugas, Ruang Manajer, Ruang Rapat, Ruang Mentor, Musollah, *Lavatory*, WC,



Gambar 4.10. Zona Ruang Pengelola Lantai 4
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

3. Rancangan Sirkulasi Ruang

Pada perancangan sirkulasi bangunan utama menggunakan koridor sebagai penghubung antar ruang dan perancangan sirkulasi arah vertikal pada bangunan menggunakan *Lift* dan tangga.

C. Rancangan Tampilan Bentuk

1. Rancangan Bentuk

a. Eksterior



Gambar.4.11. Site Plan
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)



Gambar 4.12. View Taman
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

b. Interior



Gambar 4.13. Ruang Lounge Co-Working
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)



Gambar 4.14 Ruang Pameran
(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

2. Rancangan Material

Rancangan material pada fasad bangunan menggunakan material conwood dan material batako dengan menggunakan tanaman merambat pada bagian permukaan fasad.

D. Penerapan Tema Perancangan

Adapun penerapan tema perancangan yang di aplikasikan pada perancangan *creative hub* kabupaten bulukumba dengan pendekatan *green building* adalah Ada beberapa prinsip *green building* yang diterapkan pada perancangan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4.15. Penerapan Tema Perancangan

(Sumber: Hasil Perancangan 2023)

- a. Hemat dalam penggunaan energi dengan memanfaatkan ruang terbuka hijau sebagai sumber penghawaan alami pada bangunan, dan memanfaatkan panel surya untuk menghemat penggunaan listrik.
- b. Hemat dalam penggunaan air yaitu pemanfaatan sumber air yang berasal dari air bekas dan air kotor dan pemanfaatan air hujan dengan menggunakan *Sewage Treatment Plan*.

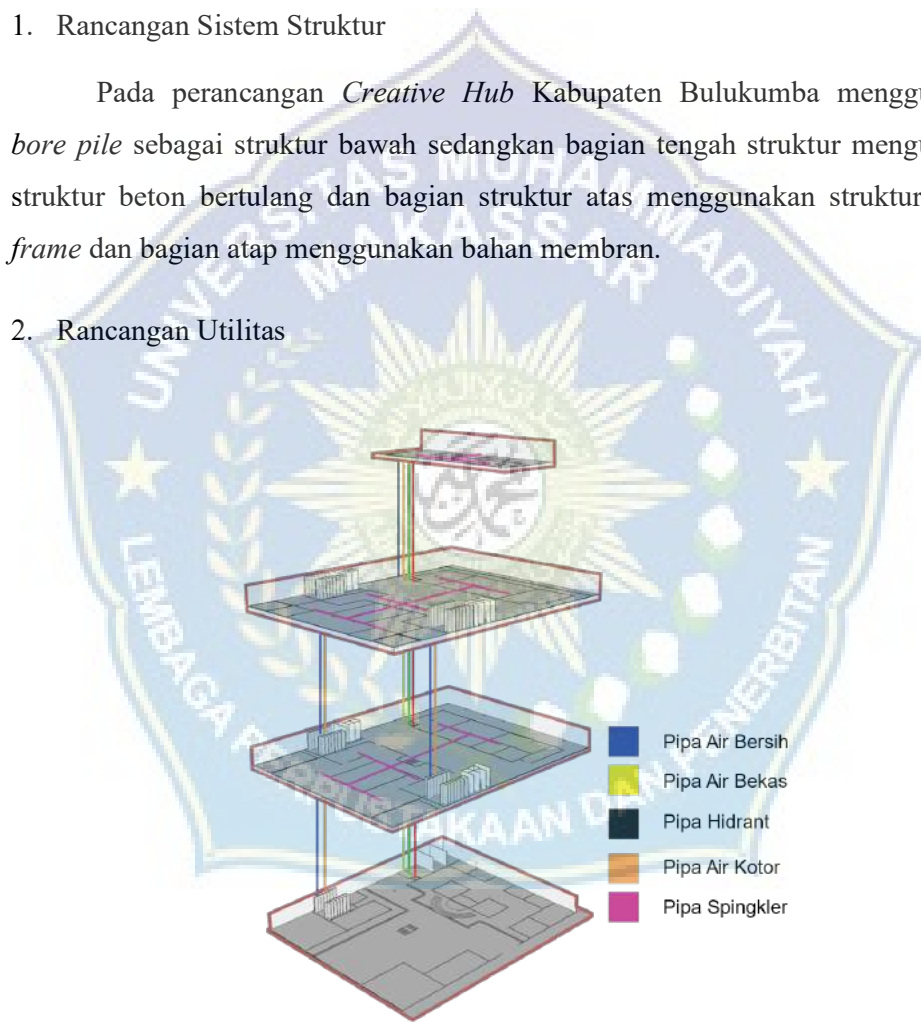
- c. Menjaga tapak sekitar dengan melakukan penanaman pohon d daerah sekitar dan memanfaatkan area persawahan sebagai view pendukung.

E. Rancangan Sistem Struktur Bangunan

1. Rancangan Sistem Struktur

Pada perancangan *Creative Hub* Kabupaten Bulukumba menggunakan *bore pile* sebagai struktur bawah sedangkan bagian tengah struktur menggunakan struktur beton bertulang dan bagian struktur atas menggunakan struktur *space frame* dan bagian atap menggunakan bahan membran.

2. Rancangan Utilitas



Gambar. 4.16. Isometri Rancangan Utilitas

BAB V

KESIMPULAN

Perancangan *Creative Hub* berlokasi di Kabupaten Bulukumba Kecamatan Ujung Bulu, Kelurahan Caile, Jalan Kusuma Bangsa dengan luas lahan 1,4 Ha. Perancangan *creative hub* ini terdiri dari tiga fungsi utama dan satu fungsi sebagai kantor pengelola. Pada *siteplan* terdiri dari bangunan utama, parkir, musolla, ATM Center, ruang MEP, taman baca, ruang latihan. Bangunan Utama terdiri dari 4 lantai, lantai 1 berfungsi sebagai ruang *creative space*, lantai 2 berfungsi sebagai *Co-Working space*, lantai 3 sebagai ruang *makerspace* dan lantai 4 berfungsi sebagai ruang pengelola.

Bentuk bangunan mengambil bentuk dari ruang awak kapal perahu pinisi yang diatur dengan sirkulasi yang luas dan penggunaan *solid void* pada area tengah bangunan. Material fasad menggunakan material *Conwood* dan material kayu, batako. Untuk struktur bangunan menggunakan balok beton bertulang dan atap menggunakan rangka *space frame*.

Pada bangunan dapat dilihat 3 ciri *green building* yaitu ciri 1 menggunakan sistem penghawaan yang alami dengan sirkulasi yang luas disebabkan pemanfaatan lahan terbuka hijau, ciri 2 menggunakan sistem daur ulang air bekas, air kotor dan air hujan untuk dimanfaatkan kembali sebagai air layak guna tetapi penggunaannya untuk penyiraman tanaman dan pengisian air kolam. Ciri 3 penghematan energi dengan menggunakan alat fotovoltaik guna memasok listrik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adi Sucipto, T. L., Dwi Hatmoko, J. U., Sumarni, S., & Pujiastuti, J. (2017). Kajian Penerapan Green Building Pada Gedung Bank Indonesia Surakarta. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Teknik Dan Kejuruan*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jiptek.v7i2.12692>
- Aini, F., & Safeyah, M. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Kontemporer Pada Interior Jakarta Creative Hub. *WIDYASTANA Jurnal Mahasiswa Arsitektur*, 1(02), 127–134.
- Diar Iswari, A. (2018). Perancangan Interior Jogja Creative Hub Di Daerah Istimewa Yogyakarta Interior Design Planning of Jogja Creative Hub At Special Region of Yogyakarta. *E-Proceeding of Art & Design*, 5(3), 3236–3244.
- Dinas Perdagangan Perindustrian Koperasi dan Usaha Mikro Kecil dan Menengah. (2020). Perkembangan Data Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) Indikator Satuan. In *Selatan, Badan Pusat Statistik Provinsi Sulawesi*.
- Hanif, H. (2022). Towards achieving Platinum standards for Green Building certification: A case study using Jakarta International Stadium (JIS) design. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 997(1). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/997/1/012006>
- Nugroho, A. C. (2011). Sertifikasi Arsitektur/Bangunan Hijau : Menuju Bangunan Ramah Lingkungan. *Arsitektur Universitas Bandar Lampung*, 2, 12–22.
- Nur'aini, R. D. (2017). Analisis Konsep Green Roof Pada Kampus School of Art, Design and Media Ntu Singapore Dan Perpustakaan Ui Depok. *NALARs*, 16(2), 161. <https://doi.org/10.24853/nalars.16.2.161-168>
- Pradana, I., & Lissimia, F. (2021). Kajian Konsep Healing Environment pada Bangunan Perkantoran Studi Kasus Gedung Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 5(1), 55–61. <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/purwarupa/article/view/8383/5295>
- Pramonos, S. (2015). *PERATURAN PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA NOMOR 6 TAHUN 2015 TENTANG BADAN EKONOMI KREATIF*. Ekp.

- Putra, A. R., & Nazhar, R. D. (2020). Peranan Material Interior dalam Pengendalian Akustik Auditorium Bandung Creative Hub. *Waca Cipta Ruang*, 6(2), 71–76. <https://doi.org/10.34010/wcr.v6i2.4123>
- Rahmi, A. N. (2018). Perkembangan Industri Ekonomi Kreatif Dan Pengaruhnya Terhadap Perekonomian Di Indonesia. *Seminar Nasional Sistem Informasi (SENASIF)*, 2(1), 1386–1395. <https://jurnalfti.unmer.ac.id/index.php/senasif/article/view/139>
- Sitanggang, Y. (2020). Green Building Dan Green Architecture. *Ultimart: Jurnal Komunikasi Visual*, 12(2), 24–33. <https://doi.org/10.31937/ultimart.v12i2.1439>
- Sulaiman, M. A., Mastur, F., Sukaeni, Norma, HarlinaB, Sukardi, A. R. A., & Nasir, E. A. (2020). Profil Daerah Kabupaten Bulukumba Tahun 2020. *Bulukumba, Bappeda Kabupaten*, 163. <http://www.bulukumbakab.go.id>
- Tribun makassar.com, 2016. Tanam 7000 Pohon Ketapang di Makassar, Target Rampung Akhir 2016.





MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

Alamat kantor: Jl.Sultan Alauddin NO.259 Makassar 90221 Tlp.(0411) 866972,881593, Fax.(0411) 865588

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

**UPT Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar,
Menerangkan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini:**

Nama : Wahyu risaldi
Nim : 105831109216
Program Studi : Teknik Arsitektur

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	10 %	10 %
2	Bab 2	23 %	25 %
3	Bab 3	9 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	4 %	5 %

Dinyatakan telah lulus cek plagiat yang diadakan oleh UPT- Perpustakaan dan Penerbitan Universitas Muhammadiyah Makassar Menggunakan Aplikasi Turnitin.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan seperlunya.

Makassar, 26 Agustus 2023
Mengetahui

Kepala UPT- Perpustakaan dan Penerbitan,


Nursinah, S.H., M.H.I.P.
NBM. 964 591

BAB V - Wahyu risaldi 105831109216

ORIGINALITY REPORT

4%

SIMILARITY INDEX

4%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

0%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.scribd.com

Internet Source

4%



Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On



BAB IV - Wahyu risaldi

105831109216

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 01:07AM (UTC+0700)

Submission ID: 2151310531

File name: BAB_4.doc (29.46M)

Word count: 711

Character count: 4354

BAB IV - Wahyu risaldi 105831109216

ORIGINALITY REPORT

7 %	9 %	0 %	0 %
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	4 %
2	digilib.uinshyia.ac.id Internet Source	3 %

Exclude quotes

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



BAB III - Wahyu risaldi 105831109216

ORIGINALITY REPORT

9% SIMILARITY INDEX	9% INTERNET SOURCES	2% PUBLICATIONS	5% STUDENT PAPERS
-------------------------------	-------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	text-id.123dok.com Internet Source	4%
2	core.ac.uk Internet Source	3%
3	digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source	2%

Exclude quotes

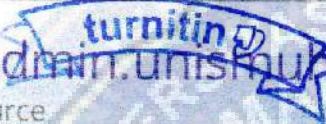
On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

On



BAB III - Wahyu risaldi

105831109216

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 01:09AM (UTC+0700)

Submission ID: 2151311276

File name: BAB_3.doc (10.72M)

Word count: 4857

Character count: 28425

BAB II - Wahyu risaldi 105831109216

ORIGINALITY REPORT

23%
SIMILARITY INDEX

26%
INTERNET SOURCES

9%
PUBLICATIONS

15%
STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	docplayer.info Internet Source	7%
2	widyastana.upnjatim.ac.id Internet Source	4%
3	etheses.uin-malang.ac.id Internet Source	3%
4	Submitted to Universitas Warmadewa Student Paper	2%
5	www.researchgate.net Internet Source	2%
6	ojs.unikom.ac.id Internet Source	2%
7	www.hutamakarya.com Internet Source	2%
8	Submitted to School of Business and Management ITB Student Paper	2%

BAB II - Wahyu risaldi

105831109216

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 01:10AM (UTC+0700)

Submission ID: 2151311826

File name: BAB_2.doc (5.44M)

Word count: 5065

Character count: 32983

BAB I - Wahyu risaldi 105831109216

ORIGINALITY REPORT

10%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

5%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

ejournal3.undip.ac.id

Internet Source

2%

2

Submitted to Sriwijaya University

Student Paper

2%

3

journal.unismuh.ac.id

Internet Source

2%

4

repo.bunghatta.ac.id

Internet Source

2%

5

Submitted to Universitas 17 Agustus 1945

Surabaya

Student Paper

2%

6

repository.um-palembang.ac.id

Internet Source

2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB I - Wahyu risaldi

105831109216

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 01:11AM (UTC+0700)

Submission ID: 2151312560

File name: BAB_1.doc (310K)

Word count: 2616

Character count: 15915



PLAGIARISM WISEY



INTERNET SOURCES



RUMAH KITA ONLINE



STUDENT PAPERS

BAB V - Wahyu risaldi 105831109216

by Tahap Tutup



Submission date: 26-Aug-2023 01:04AM (UTC+0700)

Submission ID: 2151308888

File name: BAB_5.doc (100K)

Word count: 196

Character count: 1172