PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO DESIGN OF PUBLIC CREATIVE SPACE WITH ARCHITECTURE FUTURISTIC IN PALOPO CITY



PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR 2023

PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO DESIGN OF PUBLIC CREATIVE SPACE WITH ARCHITECTURE FUTURISTIC IN PALOPO CITY

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Program Studi Arsitektur
Fakultas Teknik

Disusun dan diajukan oleh

MUH. ALAMSYAH 105831102619

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

جِنْ الْكُونِ الْكُلِي الْكُلِي الْكُلِي الْكُلِي الْكُلِي الْلِيَالِي الْكُلِي الْكُلِي الْكُلِي الْكُلِي الْلِلْلِي الْلِيلِي الْلِي الْلِيلِي الْلِي الْلِلْلِي الْلِيلِي الْلِيلِي الْلِيلِي الْلِيل

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 RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN

PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

Nama

: MUH. ALAMSYAH

Stambuk

: 105 83 11026 19

Makassar, 31 Agustus 2023

Telah Diperiksa dan Disetujui Oleh Dosen Pembimbing;

Pembimbing I

Pembimbing II

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

A. Syahriyunita Syahruddin, ST.,MT

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur

Amalia Amal, ST.,MT

1244 028

UNIVERSITAS MURAMMADIYAR MARASSAK



FAKULTAS TEKNIK



Shafar 1445 H

Agustus 2023 M

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

Makassar,

المراكز المرا

Skripsi atas nama Muh. Alamsyah dengan nomor induk Mahasiswa 105 83 11026 19, 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:

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. Sahabuddin Latif, ST., MT., IPM.,

Asean.Eng

b. Sekertaris

: Rohana, ST., MT

3. Anggota

: 1. Dr. Ir. Muhammad Syarif, ST.,MT.,

MM.,MH.,IPM.,MPU.,Asean.Eng

2. Dr.Ir. Mursyid Mustafa, M.Si

3. Citra Amalia Amal, ST., MT

Mengetahui:

Pembimbing I

Pembimbing II

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

A. Syahriyunita Syahruddin, ST.,MT

Dekan

: 795 108

ST., MT., IPM/

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji syukur kepada Allah SWT. berkat Rahmat, Hidayah dan segala Karunia-Nya kepada kita semua sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futuristik di Kota Palopo". Laporan tugas akhir ini disusun untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi strata satu (S1) di Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Makassar.

Tugas akhir ini dibuat berdasarkan data dan informasi yang penulis dapatkan dari studi literature, observasi lapangan dan asumsi-asumsi. Penulis menyadari dalam penulisan laporan tugas akhir ini masih banyak kekurangan, hal ini disebabkan karena penulis hanyalah manusia biasa yang tidak luput dari dosa dan kesalahan baik dari segi penulisan maupun pengolahan data yang dilampirkan. Maka dari itu, dengan segala kerendahan hati penulis menerima kritik dan saran untuk menyempurnakan laporan tugas akhir ini agar suatu saat nanti dapat bermanfaat.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, melalui laporan ini penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan, bimbingan dan saran sehingga tugas akhir ini dapat diselesaikan dengan baik. Ucapan terima kasih penulis berikan kepada:

- Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag. sebagai Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2. Ibu Dr. Ir. Hj. Nurnawaty, ST., MT., IPM. sebagai Dekan Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 3. Ibu Citra Amalia Amal, ST., MT. sebagai Ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 4. Ibu Dr. Ir. Irnawaty Idrus, ST,. MT,. IPM. sebagai Dosen Pembimbing I yang telah ikhlas membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.

- 5. Ibu Andi Syahriyunita Syahruddin, ST,. MT. sebagai Dosen Pembimbing II juga yang telah ikhlas membimbing dan memberikan arahan selama penyusunan skripsi ini.
- 6. Bapak Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan saran.
- 7. Bapak dan ibu dosen serta staf pegawai Fakultas Teknik, yang telah mendidik dan memberikan pelayanan yang baik.
- 8. Rekan-rekan mahasiswa Fakultas Teknik terkhusus teman seperjuangan di angkatan 2019.
- 9. Untuk seluruh teman terkhususnya Arsitektur 2019 A yang bersedia membantu saat dibutuhkan.
- 10. Untuk Teman-teman satu kontrakan yang telah memberikan bantuan, dukungan, motivasi, dan meluangkan waktunya.
- 11. Untuk semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu

Semoga semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan tugas akhir ini mendapat pahala yang berlipat ganda di sisi Allah SWT. dan semoga laporan tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, rekan-rekan, masyarakat bangsa dan negara. Aamiin.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Makassar, 23 Agustus 2023

Muh. Alamsyah

ABSTRAK

Kreativitas memberikan warna bagi kehidupan individu seseorang mauaupun kehidupan individu disekitarnya. Dalam mengekspresiskan sisi kreatif seseorang diperlukan suatu wadah. Ruang Kreatif Publik digunakan sebagai wadah masyarakat bertemu dan bersosialisasi yang memberikan banyak manfaat kepada masyarakat kota. Individu-individu masyarakat kota sebagai pengguna ruang publik dapat menggunakan Ruang Kreatif Publik sebagai tempat mengekspresikan dirinya. Ruang Kreatif Publik sebagai wadah kreatifitas masyarakat di Indonesia pada umumnya dan kota Palopo pada khususnya memberikan fasilitas bagi masyarakat baik sebagai fungsi ruang publik secara umum maupun sebagai fasilitas dalam menunjang kegiatan kreatif bagi para pelaku ekonomi kreatif di Kota Palopo. Ekonomi kreatif yang sudah berkembang cukup baik di Kota Palopo yaitu dari sektor fashion, kriya, kuliner dan film. Ruang Kreatif Publik Kota Palopo berusaha mewujudkan semua itu dalam keterbatasan lahan yang ada di Kota Palopo. Arsitektur Futuristik sebagai metode desain yang akan diterapkan untuk mengakomodasi permasalah dalam perancangan agar menciptakan perpaduan yang halus antara fasilitas bangunan dengan plasa, taman, dan lingkungan sekitar. Arsitektur futuristik dinilai cocok terhadap bangunan umum atau publik yang merupakan bangunan yang banyak dikunjungi oleh orang-orang dengan berbagai aktivitas.

Kata kunci: Krativitas, publik, arsitektur, futuristik

ABSTRACT

Creativity gives color to a person's individual life or the lives of the individuals around him. In expressing one's creative side, a container is needed. Public Creative Space is used as a place for people to meet and socialize which provides many benefits to urban communities. Individual urban communities as users of public space can use Public Creative Space as a place to express themselves. Public Creative Space as a forum for the creativity of society in Indonesia in general and the city of Palopo in particular provides facilities for the community both as a function of public space in general and as a facility to support creative activities for creative economy actors in Palopo City. The creative economy that has developed quite well in Palopo City is from the fashion, craft, culinary and film sectors. The Palopo City Public Creative Space tries to make all of this happen within the limited land available in the City of Palopo. Futuristic architecture as a design method that will be applied to accommodate problems in design in order to create a smooth blend between building facilities and plazas, parks and the surrounding environment. Futuristic architecture is considered suitable for public or public buildings which are buildings that are visited by many people with various activities.

Keyword: Creativity, public, architecture, futuristic

DAFTAR ISI

HAL	AMAN PESETUJUAN	i
KATA	A PENGANTAR	ii
DAFT	TAR ISI	vi
	TAR TABEL	
DAFI	TAR GAMBAR	X
BAB	I PENDAHULUAN	1
A.	Latar Belakang	1
B.	Pertanyaan Penelitian	4
	Tujuan dan Sasaran	
	1. Tujuan	4
	2. Sasaran	
D.	Metode Perancangan	4
	1. Pengumpulan Data	4
	2. Analisis Data	5
	Sistematika Perancangan	
BAB	II TINJAUAN PUSTAKA	6
A.	Tinjauan Terhadap Ruang Kreatif Publik	6
	1. Pengertian Ruang Kreatif	6
	2. Tujuan Ruang Kreatif	6
	3. Pengguna Ruang Kreatif Publik	7
	4. Sifat-Sifat Ruang Kreatif	
	5. Jenis Ruang Kreatif Publik	8
	6. Pengertian Industri Kreatif	9
	7. Klasifikasi Industri Kreatif	
B.	Tinjauan Pendekatan Perancangan	11
	Pengertian Arsitektur Futuristik	
	2. Ciri-Ciri Arsitektur Futuristik	12
	3. Karakter Bangunan yang Menerapkan Konsep Arsitektur Futuristik	13
	4. Konsep Arsitektur Futuristik	14
	5. Konsep Fasad Arsitektur Futuristik	14
C.	Tinjauan Perancangan Dalam Islam	15
D.	Analisis Persyaratan Ruang	16
E.	Studi Literaturan Standar Besaran Ruang	21
F	Studi Banding Ruang Kreatif Publik	24

	1. Jakarta Creative Hub	24
	2. Rumah Sanur Creative Hub	29
	3. Salt Creative Hub	32
G	Studi Banding Arsitektur Futuristik	34
	1. Gedung Grha Unilever	
	2. Apple Park	36
	3. Stadshuis Nieuwegein, Netherland	38
Н	I. Kerangka Pikir	
BAB	III ANALISIS PERANCANGAN	42
A	. Gambaran Umum Kota Palopo	42
	1. Profil Kota Palopo	42
	2. Kebijakan Tata Ruang Wilayah	46
	3. Pemilihan Lokasi	46
	4. Keberadaan Bangunan-Bangunan di Sekitar yang Mendukung	48
В	Analisis Tapak	49
	1. Analisi Orientasi Bangunan	49
	2. Analisis Arah Angin	49
	3. Analisis Orientasi Matahari	51
	4. Analisis Aksesibilitas	51
	5. Analisis Kebisingan	52
C	Analisis Fungsi dan Program Ruang	54
	1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna	54
	2. Analisis Pelaku dan Kegiatan	55
	3. Analisis Kebutuhan Ruang	55
	4. Analisis Zonasi dan Hubungan Ruang	
	5. Analisis Besaran Ruang	59
D	O. Analisis Bentuk dan Material Bangunan	61
	Analisis Bentuk dan Tata Massa	61
Е	. Analisis Sistem Bangunan	62
	1. Sistem Struktur Bangunan	62
	2. Sistem Utilitas	65
BAB	IV HASIL RANCANGAN	74
A	. Rancangan Tapak	74
	1. Rancangan Tapak	74
	2. Rancangan Sirkulasi Tapak	74
В	. Rancangan Ruang	75
	1. Rancangan Ruang dan Besaran Ruang	75
	2. Rancangan Fungsi dan Zona Ruangan	76
	3 Rancangan Sirkulasi Tanak	78

۷	4. Rancangan Tampilan Bangunan	79
	5. Rancangan Material	
	6. Rancangan Sistem Struktur	
7	7. Rancangan Sirkulasi Utilitas	84
DAD 37		0.5
BAB V	PENUTUP	85
	PENUTUP Kesimpulan	
A. I		85



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Standar besaran ruang pengelola	22
Tabel 2 Standar besaran ruang area produksi	22
Tabel 3 Standar besaran ruang area umum	
Tabel 4 Standar besaran ruang area service	23
Tabel 5 Standar besaran ruang area parkiran	23
Tabel 6 Jumlah curah hujan Kota Palopo menurut BMKG tahun 2020	44
Tabel 7 Laju Pertumbuhan Penduduk Tahun 2010-2020 Kota Palopo	45
Tabel 8 Analisis Kebutuhan Ruang	55
Tabel 9 Analisis Besaran Ruang Pengelola	
Tabel 10 Analisis Besaran Ruang Area Produksi	59
Tabel 11 Analisis Besaran Ruang Area Umum	60
Tabel 12 Analisis Besaran Ruang Area Service	60
Tabel 13 Analisis Besaran Ruang Area Parkiran	61
Tabel 14 Rekapitulasi Besaran Ruang	61
Tabel 15 Rancangan ruang dan besaran ruang	75
Tabel 16 Zonasi Ruang.	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Pola Parkir Paralel	16
Gambar 2 Pola Parkir 45 ⁰	16
Gambar 3 Pola Parkir 60 ⁰	17
Gambar 4 Standar Parkiran Bus	17
Gambar 5 Standar Parkiran Mobil	17
Gambar 6 Standar Parkiran Motor	18
Gambar 7 Standar Parkiran Sepeda	18
Gambar 8 Standar Parkiran Disabilitas	
Gambar 9 Analisis Area Makan	19
Gambar 10 Pola Tangga	
Gambar 11 Pola Eskalator	
Gambar 12 Standar Ukuran Tangga	20
Gambar 13 Pegangan Pada Tangga	
Gambar 14 Standar Luas Ekalator	
Gambar 15 Standar Toilet Umum	21
Gambar 16 Standar Toilet Disabilitas	
Gambar 17 Jakarta Creative Hub	
Gambar 18 Classroom	
Gambar 19 Wood space	
Gambar 20 Co-office	26
Gambar 21 Inspiration corner	27
Gambar 22 Galery Seni	27
Gambar 23 Perpustakaan JCH	28
Gambar 24 Zonasi Ruangan	28
Gambar 25 Rumah Sanur Creative Hub	29
Gambar 26 Foto Rumah Sanur Creative Hub	30
Gambar 27 Ruangan Pertemuan	31

Gambar 28	Zonasi Ruang	31
Gambar 29	Salt Creative Hub	32
Gambar 30	Potongan Bangunan	.33
Gambar 31	Penggunaan Fasad	33
Gambar 32	Grha Unilever	34
Gambar 33	Area Bersama	36
Gambar 34	Apple Park	37
Gambar 35	Stadshuis Nieuwegein	39
Gambar 36	Stadshuis Nieuwegein Denah	39
	Fasad Stadshuis Nieuwegein	
Gambar 38	Interior Stadshuis Nieuwegein	40
	Peta Geografis Kota Palopo	
	Peta Topografis	
Gambar 41	Peta Administrasi	45
Gambar 42	Lokasi Perancangan	48
Gambar 43	View pada Tapak	49
	Analisis Arah Angin pada Tapak	
Gambar 45	Analisis Vegetasi	50
Gambar 46	Orientasi Matahari pada Tapak	51
Gambar 47	Aksesbilitas pada Tapak	52
Gambar 48	Analisis Kebisingan pada Tapak	53
Gambar 49	Analisis Vegetasi	53
Gambar 50	Hubungan Ruang Pengelola	57
Gambar 51	Hubungan Ruang Pelaku Industri Kreatif	58
Gambar 52	Hubungan Ruang Rengunjung	58
Gambar 53	Ilustrasi Gubahan Bentuk Bangunan	62
Gambar 54	Pondasi Batu Kali	63
Gambar 55	Kolom dan Balok Beton	64
Gambar 56	Struktur Space Struss	64

Gambar 57 Hydrant	67
Gambar 58 APAR	67
Gambar 59 Smoke Detectore	67
Gambar 60 Tangga Darurat	68
Gambar 61 Pintu Darurat	68
Gambar 62 Close Circuit Television (CCTV)	69
Gambar 63 Sistem Penangkal Petir	69
Gambar 64 Skema Pembuangan Air Kotor	70
Gambar 65 Skema Pembuangan Air Kotor	70
Gambar 66 Skema Pembuangan Sampah	71
Gambar 67 Skema Distribusi Listrik	71
Gambar 68 Simbol Titik Berkumpul	72
Gambar 69 Simbol Jalur Keluar	
Gambar 70 Tactile pada Lantai	
Gambar 71 Signase Disabilitas	73
Gambar 72 Rancangan Tapak	74
Gambar 73 Sirkulasi Tapak	75
Gambar 74 Zonasi Ruang	76
Gambar 75 Sirkulasi Ruang	78
Gambar 76 Tampak Bangunan	79
Gambar 77 Rooftop	79
Gambar 78 Cafe	80
Gambar 79 Workshop Seni Tari	80
Gambar 80 Office Area	80
Gambar 81 Workshop Desain Grafis	81
Gambar 82 Workshop Seni Lukis	81
Gambar 83 Workshop Arsitektur	81
Gambar 84 Audiotorium	82

Gambar 85 Jenis Material Yang Digunakan	82
Gambar 86 Sistem Struktur	83
Gambar 87 Skema Sistem Utilitas Pada Bangunan	84



BABI

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Industri kreatif di Indonesia saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Keanekaragaman budaya dan seni yang ada di Indonesia mempengaruhi potensi kreatif yang timbul pada masyarakat. Perkembangan ekonomi kreatif ditandai dengan peningkatan produk domestik bruto yang tiap tahunnya mengalami peningkatan. Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2017 kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik bruto Indonesia sebesar 7,28%. Perkembangan ekonomi saat ini terus melakukan inovasi baru yaitu dengan menggunakan konsep ekonomi kreatif dimana yang menjadi penopang utama dalam konsep ini adalah informasi dan kreativititas yang dihasilkan dari Sumber Daya Manusia (SDM). Era kreatif ditandai dengan berkembangnya industri kreatif yang menggunakan ide dan keterampilan individu sebagai modal utama. Jadi industri kreatif tidak lagi sepenuhnya mengandalkan modal besar dan mesin produksi. Menurut John Howkins, dalam bukunya "The Creative Economy" (2020) orang-orang yang ide akan lebih kuat dibandingkan orang-orang yang bekerja dengan mesin produksi, atau bahkan memiliki mesin itu sendiri.

Kontribusi ekonomi kreatif dalam perekonomian suatu negara dapat dilihat dari berbagai sudut. Yang pertama, kreativitas dan ide dianggap sebagai sumber daya yang digunakan sehari-hari, karenanya ekonomi kreatif berkontribusi pada kemajuan ekonomi. Kedua, ekonomi kreatif cukup baik dalam mendorong kerja sama lintas sektor melalui pemberian input untuk strategi produksi sektor lain. Ketiga, ekonomi kreatif dapat menghasilkan barang-barang yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga memiliki kualitas yang tinggi sehingga dapat meningkatakan standar hidup masyarakat secara umum (Sutrisman, 2017).

Kota Palopo adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia dengan potensi sumber daya alam yang sangat melimpah serta letak geografis yang sangat strategis untuk pertumbuhan ekonomi. Namun keberadaan ekonomi kreatif di Kota Palopo belum terdata secara khusus. Untuk itu, ekonomi kreatif merupakan sektor yang menjadi prioritas utama untuk dikembangkan. Karena kekuatan ekonomi kreatif lebih maju, sejalan dengan kemajuan sumber daya manusia. Ekonomi kreatif yang sudah berkembang cukup baik di Kota Palopo yaitu dari sektor *fashion*, kriya, kuliner dan film.

Perkembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menurut data Badan Pusat Statistik (2020) tercatat jumlah pelaku kegiatan ekonomi kreatif dari sembilan kecamatan yang ada di Kota Palopo mencapai 7.965 orang. Yang dimana wilayah Kecamatan Wara Timur merupakan penyumbang paling besar, sebab letak Kecamatan Wara Timur yang berada di pusat kota dengan kondisi keramaian yang mendukung. Salah satu sektor ekonomi yang berkembang disana yaitu dari sektor kuliner yang bertempat di Pelabuhan Tangjung Ringgit Kota Palopo (Ikbal et al., 2021).

Kegiatan industri kreatif di Kota Palopo dalam mengembangkan usahanya secara keseluruhan masih belum maksimal dan kurang efektif dikarenakan belum tersedianya ruang berkumpul terpusat bagi para pelaku industri kreatif untuk berbagi ilmu dan pengalaman. Pelaku atau komunitas kreatif tersebut biasanya melaksanakan aktivitasnya di tempat-tempat umum seperti pelataran, taman kota serta kegiatan workshop yang diselenggarakan oleh pemerintah di hotel atau café. Hambatan lainnya adalah kurangnya ruang untuk memproduksi, minimnya fasilitas, kesulitan dalam pemasaran dan menyusun strategi pemasaran. Hal ini dikarenakan kegiatan produksi dilakukan secara individu di tempat tertentu, sehingga mengakibatkan kegiatan industri kreatif yanga ada di Kota Palopo mengalami hambatan dalam perkembangannya.

Sebagai solusi dari permasalahan tersebut maka dibutuhkan sebuah wadah terpusat yang dapat mengakomodasi kegiatan asosiasi industri kreatif yang ada di Kota Palopo. Ruang kreatif publik merupakan tempat, baik dari segi fisik maupun virtual yang dapat menyatukan orang-orang atau komunitas kreatif dan berfungsi sebagai penghubung yang menyediakan ruang untuk menjalin koneksi,

mengembangkan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatifitas, budaya maupun teknologi (Putri et al., 2020).

Ruang kreatif publik adalah tempat yang baru berkembang beberapa tahun terakhir di Indonesia. Ruang kreatif publik muncul dikarenakan berkembangnya komunitas bukan hanya di bidang kreatif namun juga pada bidang budaya, teknologi, sosial dan bisnis. Ruang kreatif publik berfungsi sebagai wadah peningkatan bermacam-macam ide seperti kreatifitas seni, ide bisnis dan lian-lian. Ruang kreatif publik merupakan sebuah tempat berkumpulnya orang-orang atau sebuah komunitas yang berasal dari latar belakang berbeda-beda, yang memiliki keterkaitan dan fokus yang sama untuk mengembangkan ide-ide tersebut menjadi suatu hal yang bermanfaat. Beberapa ruang kreatif publik telah bermunculan di berbagai kota di Indonesia sebagai upaya untuk mewadahi kreatifitas bukan hanya komunitas kreatif namun juga masyarakat. Maka dari itu, area ini diperlukan untuk menyatukan para pelaku di bidang industri kreatif yang nantinya akan saling berinteraksi dan memungkinkan untuk berkolaborasi karya (Seni & Yogyakarta, 2019).

Menjawab permasalahan tersebut maka dibutuhkan suatu pemecahan masalah berupa perancangan ruang kreatif publik dengan pendekatan futuritik yang memiliki fasilitas yang lebih baik. Kehadiran ruang kreatif publik dengan konsep desain futuristik ini agar dapat mengimbangi perkembangan teknologi modern yang begitu cepat. Arsitektur futuristik memiliki paham yang mengungkapkan kebebasan untuk mengekspresikan ide secara bebas, kreatif dan inovatif. Oleh karena itu, diterapkanlah konsep futuristik pada perancangan Ruang Kreatif Publik di Kota Palopo agar dapat menciptakan suasana baru dan menciptakan suasana yang nyaman dalam menunjang kegaiatan kreatifitas bagi para pelaku ekonomi kreatif. Berdasarkan uraian diatas maka skripsi ini disusun dengan judul **Perancangan Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futuristik di Kota Palopo**.

B. Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan penelitian yaitu sebagai berikut:

- Bagaimana merancang Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futuristik di Kota Palopo?

C. Tujuan dan Sasaran

1. Tujuan

 Untuk merancang Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futursitik di Kota Palopo

2. Sasaran

Terbentuknya rancangan Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futuristik ini, agar menjadi wadah untuk para pelaku kegiatan ekonomi kreatif di Kota Palopo.

D. Metode Perancangan

Jenis data Metode perancangan merupakan proses dalam merancang yang dimana meliputi pengumpulan data, analisis data, konsep sampai pada tahap desain. Dalam proses perancangan Arsitektur, data dan fakta merupakan suatu hal yang menjadi dasar atau sumber ide. Adapun metode yang di gunakan dalam pembahasan meliputi:

1. Pengumpulan data

Pada tahap ini sebelum penulis melakukan observasi langsung ke lapangan untuk menganalisa lingkungan sekitar seperti kondisi tapak berupa utilitas, orientasi matahari, arah angin serta tingkat kebisingan, sebelumnya penulis telah melakukan studi literatur yaitu metode pengumpulan data dari buku-buku maupun jurnal yang berkaitan dengan judul untuk mendapatkan teori sebagai landasan dalam perancangan.

2. Analisis Data

Analisis adalah suatu proses pengamatan, pemilihan yang berdasarkan kriteria-kriteria dan menghasilakn alternatif atau solusi yang spesifik berdasarkan objek, tapak, tema yang bersifat ilmiah. Pada tahap ini penulis melakukan studi banding melalui internet terhadap pengembangan kawasan dengan pendekatan yang ada di Indonesia.

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, Tinjaun 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, analisis sistem bangunan.

BAB IV : Hasil Perancangan berisi Rancangan Tapak, Rancangan

Program ruang, rancangan tampilan bangunan, Penerapan

tema perancangan, rancangan sistem bangunan.

BAB V : Kesimpulan, berisi kesimpulan umum terhadap hasil

rancangan,

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Terhadap Ruang Kreatif Publik

1. Pengertian Ruang Kreatif

Ruang kratif adalah tempat, baik fisik atau virtual yang menyatukan komunitas ataupun orang-orang kreatif yang didalamnya memberi ruang dan dukungan untuk komunitas, mengumpulkan, pengembangan bisnis, dan bidang lainnya seperti sektor kreatif, budaya dan teknologi (Nabila & Larasati, 2022).

Menurut Siregar dan Sudrajat Ruang (2022) kreatif merupakan sebuah ruang yang biasanya diprakarsai dan dijalankan oleh inisiatif seni individu dan kolektif, menempati berbagai bentuk ruang dengan tujuan menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas di sepanjang jalan.

2. Tujuan Ruang Kreatif

Menurut *Creative HubKit British Council Creative Economy* (Matheson & Easson, 2015) ruang kreatif publik memiliki tujuan sebafai berikut:

- a. Menyediakan fasilitas dan pelayanan untuk kegiatan dari pertemuan, diskusi, meeting sebuah organisasi hingga pelatihan keterampilan dan peluang global baik dalam kurun waktu jangka pendek ataupun jangka panjang.
- b. Untuk memfasilitasi kolaborasi antar komunitas.
- c. Sebagai fasilitator antara komunitas atau orang kreatif dengan Lembaga pengembangan dan institusi kreatif dan non-kreatif.
- d. Sebagai media komunikasi dan memperluas jaringan.
- e. Memberikan apresiasi pada komunitas atau orang yang telah berkarya dan berinovasi.

3. Pengguna Ruang Kreatif Publik

Beberapa pengguna ruang kreatif publik adalah sebagai berikut (Amaliyyah, 2021)

a. Pelaku Industri Kreatif

Merupakan seseorang yang memulai usaha dan berkarya untuk menciptakan inovasi yang baru dan mempromosikan ke masyarakat umum dengan cara pemrograman atau pun pembelajaran.

b. Mahasiswa

Merupakan pendorong kegiatan dalam mempejari permasalahan dan program kreatif.

c. Komunitas umum

Merupakan tamu pada ruang kreatif publik.

d. Pengelola

Merupakan orang yang bertanggung jawab kegiatan.

4. Sifat-sifat Ruang Kreatif

Berikut adalah sifat-sifat ruang kreatif publik (Raharjo et al., 2019)

a. Stimulan

Ruang stimulan dapat mengizinkan pengguna untuk mendalaminya lebih jauh, mengingat manusia berkembang melalui berbagai stimulan, baik secara mental, emosional, maupun fisika, untuk memahami problem atau subjek.

b. Refleksi (ruang untuk mencari inspirasi)

Ketika suatu masalah tidak segera diselesaikan, diperlukan lebih banyak waktu untuk penyelidikan lebih lanjut. Penyegaran area dapat membantu pengguna untuk mengisi ulang dan menyegarkan diri. Selain itu, pola tidak beraturan seperti zigzag dan berkelok dapat membantu setiap orang tetap waspada, fokus, dan menangkan pikiran dari kesibukan sehari-hari.

c. Kolaborasi ruang (Fajrine et al., 2017) untuk diskusi)

Merupakan area fleksibel dan didesain untuk membantu kegiatan kreatifitas antar invidu atau komunitas.

d. *Play area* (ruang berbagi ide)

Merupakan ruang yang berfungsi membantu pengguna untuk menghilangkan rasa lelah sehingga orang-orang dapat berpikir kreatif lagi.

e. Ruang tertutup

Ruang tertutup merupakan salah satu aspek penting yang dapat mendorong kebebasan berfikir, eksperimen, dan mendukung kebiasaan kekanakan yang baik bagi proses kreatif namun sering terlupakan.

5. Jenis Ruang Kreatif Publik

Menurut Janine Matheson, Creative Edinburg and Gilian Easson,(Hall, 2019) terdapat beberapa jenis runag kreatif publik:

a. Studio

Kumpulan individu-individu dalam skala kecil untuk melakukan pekerjaan dalam *co-working*.

b. Center

Bangunan dengan ukuran skala besar yang digunakan untuk kegiatan kreatif dimana memiliki fasilitas lain seperti *café*, bar, *cinema*. *Makerspace*, *shop*, *exhibition space*

c. Network

Kelompok individual bisnis yang tersebar tetapi tetapi berhubungan melalui jaringan atau relasi berdasarkan sektor tertentu.

d. Cluster

Kemlompok individua tau 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.

6. Pengertian Industri Kreatif

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreatifitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Ismail, 2020).

7. Klasifikasi Industri Kreatif

Industri kreatif adalah kumpulan industri yang masing-masing saling terkait melalui proses mengubah ide atau firasat menjadi sumber daya berharga yang dapat mendukung kesempatan kerja dan kesejahteraan. Berdasarkan hasil kajian Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS), industri kreatif teridentifikasi di 16 sektor (Ismail, 2020).

Departemen Perdagangan Indonesia menjelaskan klasifikasi industri kreatif adalah sebagai berikut (Ismail, 2020):

a. Periklanan

Di antara kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pembuatan dan produksi iklan adalah promosi, kampanye kehumasan, dan penempatan iklan di media cetak dan elektronik.

b. Arsitektur

Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan 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 fesyen

Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, prooduksi 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

Keguiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi produk video, film dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video, film. Termasuk didalam penulisan skrip, *dubbling* film, sinematografi.

i. Musik

Kegiatan kreatif berkaitan dengan kreasi, produk, distribusi dan ritel rekaman suara, hak cipta rekaman, promosi musik, penulis lirik, pemcipta lagu dan musik, pertunjukkan musik, penyanyi dan komposisi musik.

j. Seni pertunjukkan

Kegaiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha yang berkaitan dengan pengembangan konten, produksi pertunjukkan, balet, tarian tradisional, musik teater dan tata pencahayaan.

k. Penerbitan dan percetakan

Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten, penerbitan buku, jurnal, tabloid, dan konten digital serta kegiatan kontor berita.

1. Layanan komputer

Kegaiatan kreatif yang terkait dengan pengembangan teknologi informasi termasuk jasa layanan komputer, pengembangan piranti lunak, integrasi sistem, desain dan analisis sitem.

m. Televisi dan radio

Kegaiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan 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.

B. Tinjauan Pendekatan Perancangan

Tema perancangan merupakan konsep perancangan yang digunakan dalam perancangan sehingga menghasilkan rancangan yang sesuai dengan kebutuhan rancangan. Tema yang digunakan dalam rancangan Ruang Kreatif Publik yaitu Futuristik

1. Pengertian Arsitektur Futuristik

Futuristik itu sendiri memiliki arti yang mengisyaratkan bahwa bangunan itu berorientasi pada masa depan atau terus menerus mengikuti perkembangan

zaman, serta tuntutan dan persyaratan pada era bangunan itu sendiri. Seni berorientasi masa depan umumnya berfokus pada masa lalu. (Fauzi & Aqli, 2020)

Arsitektur futuristik menganut prinsip perhitungan, keberanian, kegagahan, dan kesederhanaan dengan menggunakan konstruksi beton bermutu yang bertulang, besi, kaca, serat, tekstil, pengganti kayu, batu, dan bata yang dibuat untuk mencapai kekuatan elastis maksimum. Selain itu, arsitektur futuristik bukan sekadar kombinasi elemen yang ringan melainkan penggunaan sintesis dan ekspresi yang sangat terkendali, dengan contoh yang paling menonjol adalah dimasukkannya elips dan garis miring, yang memiliki sifat intensitas emosional lebih besar daripada bentuk horizontal dan tegak.

Tidak ada arsitektur dinamis integratif yang tidak digunakan oleh arsitek futuris. Arsitektur futuristik memiliki prinsip dekorasi yang menyatakan bahwa hanya bahan yang terbuat dari kayu, polos, atau berwarna tajam yang boleh digunakan untuk desainnya. Prinsip ini digunakan oleh para arsitek untuk mendekorasi arsitektur futuristik. (Nugraha & Arsitektur, n.d.)

2. Ciri-Ciri Arsitektur Futuristik

Berikut adalah ciri-ciri arsitektur futuristik menurut Eero Saarine (2020) adalah sebagai berikut:

- a) Merupakan imajinasi yang idealis
- b) Memiliki gaya universal
- c) Makin sederhana bentuk bangunannya, bangunan tersebut memiliki nilai tambah terhadap desain bangunannya
- d) Memiliki bentuk yang unik
- e) Penambahan ornamen dianggap tidak perlu karena tidak memiliki fungsi lebih
- f) Banguan tidak memiliki ciri tertentu pada arsiteknya sehingga sulit dibedakan
- g) Memiliki desain yang polos, karena menekankan pada fungsi ruangan
- h) Menampilkan jenis material secara polos pada desain bangunan.

Arsitektur Futuristis adalah bangunan yang mengarah atau menuju ke masa depan atau modern, atau dapat disimpulkan bahwa Gaya Arsitektur Futuristik adalah sebuah gaya arsitektur dengan mempunyai arti yang bersifat mengarah atau menuju masa depan yang lahir dari pandangan media-media yang mengamati arsitektur. Sedangkan bangunan bentang lebar adalah bangunan dengan bentang luas yang memungkinkan penggunaan ruang bebas kolom yang selebar dan sepanjang mungkin.

Ciri-ciri arsitektur Futuristik pada bentang lebar (Choiriyani & Lissimia, 2016):

- a) Bentang bangunan melebihi 6 meter.
- b) Bentuk fleksibel dan fungsi tidak menghambat bentuk bangunan.
- c) Tidak memiliki ornamen karena dinilai sebagai masa lalu dan tradisional.
- d) Bahan yang digunakan merupakan material dengan teknologi.
- e) Pada fasade lebih memanfaatkan garis horizontal maupun vertikal dan ekspos material bangunan.

3. Karakter Bangunan yang Menerapkan Konsep Arsitektur Futuristik

Karakteristik bangunan yang menerapkan konsep arsitektur futuristik adalah sebagai berikut:

- a) Gaya bangunan memiliki bentuk yang tidak asing dengan budaya setempat
- b) Bentuk bangunan pada umumnya suatu ide khayalan
- c) Memiliki bentuk unik dan fungsional yang mengikuti fungsi bangunannya
- d) Tidak ada penggunaan ornamen pada bangunan
- e) Kesederhaan bangunan menjadi nilai tambah
- f) Tidak dapat dibedakan antara satu dengan yang lai karena miliki bentuk yang seragam
- g) Space pada ruang disebkan penekanan pada ruangan tersebut

h) Bangunan pada umumnya menonjolkan material yang digunakan

4. Konsep Arsitektur Futuristik

Konsep arsitektur futuristik yang diterapkan pada bangunan yang disesuaikan dengan konsep bangunan itu sendiri adalah sebagai beriku:

- a) Merupakan suatu penampilan dari masa depan dan bentuk yang modern.
- b) Kata lain dari futuristik diartikan sebagai futurisme yang artinya masa depan.
- c) Futurisme merupakan suatu bentuk gerak dalam seni yang menolak bentuk tradisional kedalam bangunan.
- d) Futuristik berorientasi pada masa depan yang menggambarkan ungkapan waktu yang mengalami perputaran dari masa ke- masa.

5. Konsep Fasad Arsitektur Futuristik

Fasad Bangunan yang akan memberikan efisiensi, estetika, dan nilai komersil untuk pengembangan yang menangani spektrum masalah yang lebih luas itu meliputi berikut ini:

- a) Fasad yang menghasilkan Daya Unit Kaca Fotovoltaik (PGU)
- b) Biomimikri di Fasad Bangunan Hidup
- c) Fasad Meningkatkan Lingkungan Luar Ruang Dampak Iklim Mikro
- d) Fasad Meningkatkan Lingkungan Dalam Ruangan Menumbuhkan Udara Segar
- e) Fasad Mengatasi Krisis Bahan Bakar Bangunan ditenagai oleh algae

Karakter arsitektur futuristik dalam buku An Anthology, 2009 adalah sebagai berikut:

- a) Memperhatikan tampilan dan seni ekspresinya
- Pemanfaatan tipe garis-garis yang miring pada sebuah bangunan dapat menjadi usur yang dinamis
- Seni ornamentasi pada bangunan mengekspresikan sebuah bentuk yang diinginkan

- d) Merupakan kunci inspirasi perubahan untuk menentukan material apa saja yang akan digunakan pada bangunan
- e) Implementasi kebebasan dalam mendesain bangunan untuk melaraskan manusia dan bangunan

C. Tinjauan Perancangan Dalam Islam

Dalam firman Allah SWT. Qs. Al-Qhasas: 26

Terjemahan:

Salah seorang dari kedua wanita itu berkata: "Ya bapakku ambillah ia sebagai orang yang bekerja (pada kita), karena sesungguhnya orang yang paling baik yang kamu ambil untuk bekerja (pada kita) ialah orang yang kuat lagi dapat dipercaya".

Rasulullah SAW bersabda dalam sebuah hadis yang diriwayatkan Imam Thabrani:

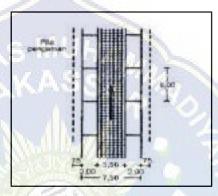
Artinya:

Sesungguhnya Allah sangat mencintai orang yang jika melakukan sesuatu pekerjaan, dilakukan secara itqan(tepat, terarah, jelas dan tuntas).

D. Analisis Persyaratan Ruang

Adapun standar yang digunakan sebagai acuan ukuran bangunan atau fasilitas utama pada perancangan kali ini adalah sebagai berikut(Mukrimaa et al., 2016):

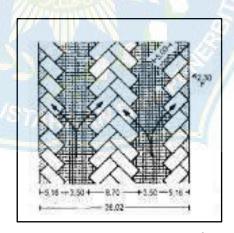
- a. Ruang Parkir
- 1) Pola parkir
 - a) Pola parkir paralel



Gambar 1 Pola parkir paralel

Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

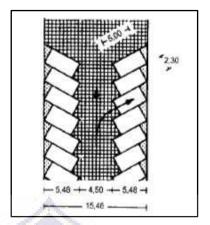
b) Pola parkir 45⁰



Gambar 2 Pola parkir 45^0

Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

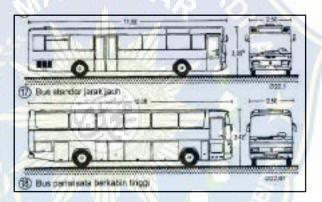
c) Pola parkir 60^0



Gambar 3 Pola parkir 60^0

Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

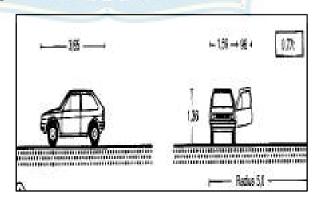
- b. Standar Ruang Parkir
 - 1) Parkiran bus



Gambar 4 Standar parkiran bus

Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

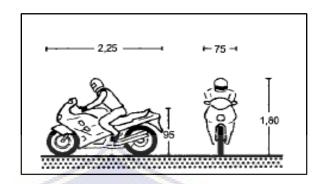
2) Parkiran mobil



Gambar 5 Standar parkiran mobil

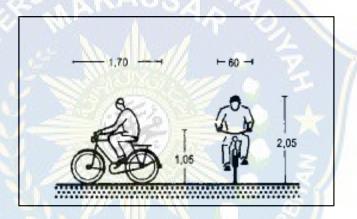
Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

3) Parkiran motor



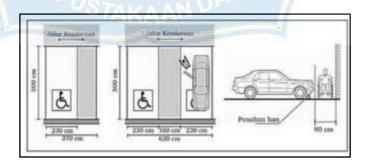
Gambar 6 Standar parkiran motor Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023

4) Parkiran sepeda



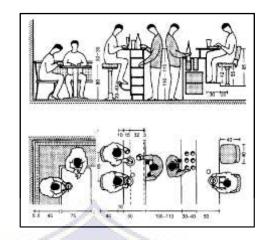
Gambar 7 Standar parkiran sepeda Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

5) Ruang parkir disabilitas



Gambar 8 Standar parkiran disabilitas Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

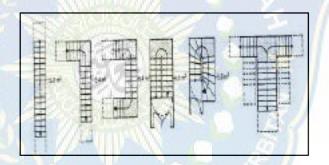
c. Tempat makan



Gambar 9 Analisis area makan

Sumber: Data arsitek jilid 2 (diakses 13 maret 2023)

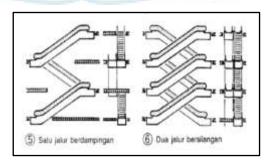
- d. Sirkulasi Vertikal
 - 1) Pola sirkulasi vertikal
 - a) Tangga



Gambar 10 Pola tangga

Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)

b) Eskalator

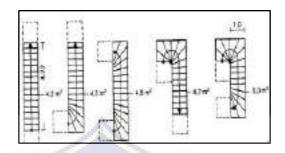


Gambar 11 Pola eskalator

Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)

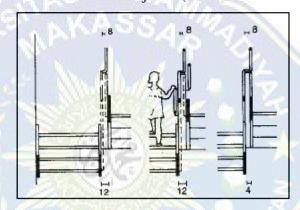
2) Standar sirkulasi vertikal

a) Tangga



Gambar 12 Standar ukuran tangga

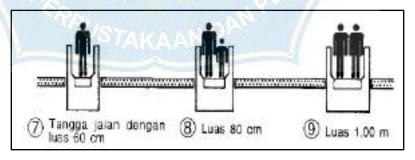
Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)



Gambar 13 Pegangan pada tangga

Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)

b) Eskalator

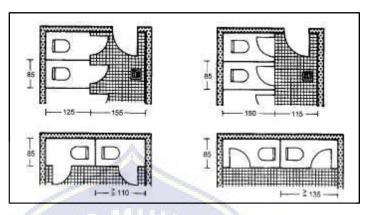


Gambar 14 Standar luas eskalator

Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)

e. Toilet

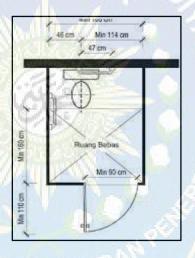
1) Toilet umum



Gambar 15 Standar toilet umum

Sumber: Data arsitek jilid 1 (diakses 14 maret 2023)

2) Toilet disabilitas



Gambar 16 Standar toilet disabilitas

Sumber: www.google.com (diakses 14 maret 2023)

E. Studi Literaturan Standar Besaran Ruang

Standar besaran ruang yang dibutuhkan pada Perancangan Ruang Kreatif Publik dengan Konsep Arsitektur Futuritik di Kota Palopo mengacu pada standarisasi sebagai berikut:

- 5 - 10% = standar minimal

- 20% = kebutuhan keluasan sirkulasi
- 30% = kebutuhan kenyamanan fisik
- 40% = tuntutan kenyamanan psikologis
- 50% = tuntutan spesifik kegiatan
- 70 100% = terkait dengan banyak kegiatan

a. Area Pengelola

Tabel 1 Standar besaran ruang pengelola

Ruang	Standart (m ²)	Sumber
Office Area	256m ² /unit	NAD
Ruang Rapat	2m ² /orang	DA
Ruang Arsip	22m ² /orang	NAD
Ruang CCTV	4,2m ² /orang	OD
Gudang	32m ² /orang	AP
Toilet Wanita	5,5m ² /orang	NAD
Toilet Pria	5,5m ² /orang	NAD

b. Area Produksi

Tabel 2 Standar besaran ruang area produksi

Ruang	Standart(m ²)	Sumber
Ruang Pelatihan	2m ² /orang	AP
Coworking space	128m ² /unit	DA
Audiotorium	384 m ² /unit	NAD
Ruang Editting	2,4m ² /orang	NAD
Back Stage	64 m ² /unit	NAD
Workshop Arsitektur	44 m ² /unit	AP
Workshop DKV	$44 \text{ m}^2/\text{unit}$	AP
Workshop Fashion	$44 \text{ m}^2/\text{unit}$	AP
Workshop Aplikas	44 m ² /unit	AP
dan Game		

c. Area Umum

Tabel 3 Standar besaran ruang area umum

Ruang	Standart(m ²)	Sumber
Perpustakan	2m ² /orang	TSS
Café	2m ² /orang	DA
ATM Center	24m ² /orang	DA
Mushollah	80m ² /orang	NAD
Toilet wanita	5,5m ² /orang	NAD
Toilet pria	$5.5 \text{m}^2/\text{orang}$	NAD
Toilet disabilitas	3m ² /orang	DA

d. Area Service

Tabel 4 Standar besaran ruang area service

Standart (m ²)	Sumber
10m ² /unit	AP
20m ² /unit	AP
30m ² /unit	AP
30m ² /unit	DA
30m ² /unit	AP
60m ² /unit	DA
4m ² /unit	AP
	10m²/unit 20m²/unit 30m²/unit 30m²/unit 30m²/unit 60m²/unit

e. Area Parkiran

Tabel 5 Standar besaran ruang area parkiran

Ruang	Standart(m ²)	Sumber
Parkiran bus	30m ² /unit	DA
Parkiran mobil	15m ² /unit	DA
Parkiran disabilitas	18m ^{2/} unit	DA
Parkiran motor	2m ² /unit	DA

F. Studi Banding Ruang Kreatif Publik

Penulis menyelesaikan permasalahan yang muncul dengan melakukan kajian mengenai preseden perancangan yang sejenis untuk menghindari plagiat. Dari hasil pengamatan ini diharapkan penulis mendapatkan gambaran mengenai desain yang akan dibuat nantinya.

Kajian preseden arsitektur ini sangat penting untuk mengukur kekuatan dan kelebihan suatu desain serta sebagai solusi dalam menyelesaikan permasalahan dalam mendesain.

1. Jakarta Creative Hub

Jakarta *Creative Hub* adalah sebuah space yang diresmikan pada Maret 2017 ini awal yang baik untuk para *entrepreneur* muda atau para pelaku industri kreatif. Hingga pada umumnya, yang ingin mengembangkan kreatifitas dan mulai berusaha(Amaliyyah, 2021). **Gambar 17** merupakan pintu masuk Jakarta *Creative Hub*



Gambar 17 Jakarta creative hub

Sumber: http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas (diakses 05 Maret 2023)

Jakarta Creative Hub berlokasi di Gedung Graha Niaga Thamrin, Kota Jakarta Pusat yaitu tepatnya berada di lantai 1. Ruang kreatif ini selalu di kunjungi anak mudah, terutama yang berada dibidang kreatifitas. Jakarta Creatice Hub memiliki konsep pelatihan hardskill dan softskill yang diaman banguan tidak menyediakan ruangan Coworking Space namun menggunkan sistem kelas-kelas. Banguna ini ditujukan untuk warga rusun yang dimana tersedia ruangan Market Place, fashion dan woodworking untuk membantu masyarakat yang berada di rusun untuk meningkatkan perekonomiannya melalui industri kreatif. (Ismail, 2020)

a. Fasilitas

1) Classroom

Jakarta creative hub memiliki tiga jenis classroom yang terbagi menjadi tipe yaitu A, B dan C. Yang berfungsi sebagai tempat pelatihan, ruang seminar dan ruang diskusi (Ismail, 2020). **Gambar** 18 merupakan tampilan *classroom* yang ada di Jakarta *Creative Hub*



Gambar 18 Classroom

Sumber: Jakarta *creative hub* (diakses 05 Maret 2023)

2) Marker space

Merupakan ruanagn yang memiliki banyak fasilitas, ruangan ini dibagi menjadi beberapa ruangan yaitu ruang digital, ruang berkreasi dan ruang galeri dengan luas ruangan $20 \text{ m}^2 - 30 \text{ m}^2$ yang dapat menampung 15-20 orang didalamnya (Amaliyyah, 2021). **Gambar 19**

merupakan salah satu ruangan yang terdapat di dalam ruang *marker* space yaitu ruangan wood space



Gambar 19 Wood space Sumber: Jakarta *creative hub* (diakses 05 Maret 2023)

3) Co-Office Area

Merupakan ruangan yang berukuran 3m x 6m yang dapat digunakan untuk para pelaku ekonomi kreatif. Ruang ini terdapat 12 buah ruangan yang dapat disewa sekitar 1 tahun. **Gambar 20** merupakan ruangan *Co-Office*



Gambar 20 *Co-office* Sumber: Jakarta *creative hub* (diakses 05 Maret 2023)

4) Inspiration Corner

Ruangan ini berfungsi sebagai area diskusi, edukasi dan seminar. Ruangan ini memiliki luas 15m². **Gambar 21** adalah tampilan dari ruang *inspiration corner* di Jakarta *Creative Hub*



Gambar 21 Inspiration corner
Sumber: www.google.com (diakses 05 Maret 2023)

5) Exhibition Space

Ruangan ini berfungsi sebagai galery yang difokuskan untuk mempromosikan hasilkan karya yang ada di Jakarta *Creative hub*. **Gambar 2.22** merupakan ruang galery atau ruang pameran.



Gambar 22 Galery seni

Sumber: www.google.com (diakses 05 Maret 2023)

6) Perpustakaan

Menyediakan buku — buku design, bisnis dan self development sebagai sumber inspirasi dalam berkreasi. Terdapat 300 buku dan kapasitas 20 pengguna dengan luasan 25 m². **Gampar 23** adalah tampilan perpustakaan mini yang ada didalam Jakarta *Creative Hub*



Gambar 23 Perpustakaan JCH
Sumber: http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas (diakses 05 Maret 2023)

Hubungan dan zonasi ruang pada Jakarta *Creative Hub* dapat dilihat pada **Gambar 24** yang dibedakan berdasarkan letak dan fungsi ruangan tersebut (Ismail, 2020)



Gambar 24 Zonasi ruangan

Sumber: Jakarta creative hub (diakses 05 Maret 2023)

2. Rumah Sanur Creative Hub

Rumah Sanur merupakan pusat suatu komunitas lokal, bisnis, usaha sosial, profesional keuangan, dan individu kreatif. Tujuan Rumah Sanur adalah untuk mempertemukan beberapa atau banyak orang dan pebisnis dengan berbagai keahlian dan etos kerja untuk mendorong pertukaran ide dan menciptakan jaringan lintas sektoral. Rumah Sanur memiliki beberapa fasilitas termasuk ruang konferensi, kantor, dan area berkumpul dan makan. Bangunan utama rumah di Sanur memiliki dua lantai, lantai bawahnya bisa digunakan untuk makan, nongkrong, sharing, dan mendengarkan musik. Lantai atas juga memiliki dua lantai lagi. Lantai dua bisa berfungsi sebagai ruang kerja, tempat pertemuan, atau sekadar tempat duduk sambil bercakap-cakap. (Ismail, 2020). Gambar 25 merupakan logo Rumah Sanur *Creative Hub*



Gambar 25 Rumah sanur *creative hub*Sumber: www.google.com (diakses 06 Maret 2023)

a. Fasilitas

Berikut adalah fasilitas yang terdapat di Rumah Sanur Creative Hub (Ismail, 2020)

1) Difabel Akses

Fasilitas yang dibuat khusus yaitu sebagai berikut:

- a) Ramp sebagai akses
- b) Area parkir khusus untuk disabilitas
- c) Toilet disabilitas



Gambar 26 Foto Rumah Sanur Creative Hub Sumber: Rumah sanur (diakses 06 Maret 2023)

2) Meating room

Ruang ini terdapat tiga jenis ruangan dengan fasilitas yang berbeda-beda.

a) Bangunan utama

Ruang ini terletak di bagian utama bangunan Rumah Sanur, yang berfungsi sebagai tempat *talk show*, informal pertemuan dan galeri

b) Sanur maestro

Fasilitas yang terdapat pada ruangan ini adalah meja bundar dan ruang kelas. Ruang ini juga dapat difungsikan sebagai tempat pameran pribadi hasil karya.

c) Ruang skyper

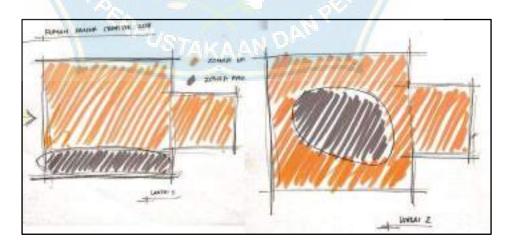
Merupakan ruang digital yang berfungsi sebagai ruang diskusi virtual. **Gambar 27** tampilan ruang pertemuan pada Rumah Sanur *Creative Hub*



Gambar 27 Ruangan pertemuan Sumber: Rumah sanur(diakses 06 Maret 2023)

b. Desain Bangunan

Rumah Sanur memiliki beberapa ruangan yang dapat digunakan dengan fungsi lebih dari satu jenis kegiatan saja. Ruangan yang memiliki fungsi yang berbeda-beda hanya dibatasi oleh dinding dang beberapa *furniture* dan ada beberapa ruang yang hanya dibatasi oleh partisi dengan kontruksi baja ringan. **Gambar 28** merupakan pembagian zonasi pada Rumah Sanur *Creative Hub*



Gambar 28 Zonasi ruang Sumber: Rumah sanur (diakses 06 Maret 2023)

3. Salt Creative Hub

Salt Creative Hub merupakan ruang kreatif publik yang berada di tepi Sungai IJ, Danzigerkade, Amsterdama-Belanda. Bangunan ini didesain dengan memanfaatkan keuinikan dari daerahnya. Luas bangunan ini 3.700 meter persegi. **Gambar 29** adalah tampilan dari Salt Creative Hub



Gambar 29 Salt Creative Hub

Sumber: www.google.com (diakses 06 Maret 2023)

a. Desain Bangunan

Desain bangunan ini memfokuskan pada fasilitas kepada jenis pengguna. Bentuk bangunan persegi dengan posisi ruang umum berada di pusat bangunan. Area yang ada disekitar ruangan umum dibuatkan partisi untuk memisahkan yang disesuaikan dengan fungsi ruangan tersebut. **Gambar** 30 merupakan potongan bangunan *Salt Creative Hub*



Gambar 30 Potongan bangunan
Sumber: www.google.com (diakses 06 Maret 2023)

Desain fasad pada bangunan dirancangan dengan mempertimbangan keadaan lingkungan yang berada disekitar bangunan. Ukuran jendela dengan berbeda-beda dibuatkan berdasarkan kondisi pencahaya yang dibutuhkan pada bangunan. **Gambar 31** merupakan contoh penggunaan fasad pada bangunan *Salt Creative Hub*



Gambar 31 Penggunaan fasad Sumber: www.google.com (diakses 06 Maret 2023)

Pembuatan alur kecil pada fasad bertujuan untuk menyalurkan air hujan, elemen fasad terbuat dari campuran beton dengan serta logam. Ini dilakukan agar bangunan dapat memberikan kesan indah di permukaannya.

G. Studi Banding Arsitektur Futuristik

1. Gedung Grha Unilever

a. Deskripsi

Grha Unilever merupakan gedung perkantoran lima lantai yang terletak di komplek Green Office Park BSD dengan luas 25 hektar. Gedung ini dibangun dengan konsep yang menggabungkan image Unilever sebagai perusahaan global dengan kekayaan budaya Indonesia. Konsep tersebut diwujudkan dalam desain bangunan modern yang mengutamakan alam, masyarakat dan keberagaman. Bangunan didesain berteknologi tinggi yang menerapkan prinsip berkelanjutan dengan desain aktif dan desain pasif yang komprehensif. Gedung ini dibangun pada tahun 2015 dan selesai pada tahun 2017 serta digunakan sebagai kantor pusat dari PT. Unilever. Gambar 32 adalah tampilan dari Grha Unilever.



Gambar 32 Grha Unilever

Sumber: https://simebtke.esdm.go.id/sinergi/kisah_sukses/detail/9/grha-unilever-pt-unilever-indonesia-tbk (diakses 06 Maret 2023)

b. Ciri Bangunan Berdasarkan Tema

Desain pasif yang diterapkan pada sistem tata cahaya di gedung adalah menggunakan *curtain wall* sehingga memberikan akses terbaik untuk

masuknya cahaya alami di gedung, selain itu pada bagian atrium menggunakan atap *skylight double glass* sehingga memaksimalkan penetrasi cahaya masuk kedalam bangunan. Area pencahayaan alami dengan nilai rata-rata diatas 300 Lux. Orientasi bangunan menghadap ke utara-selatan dengan nilai OTTV mencapai 20.12 W/m2 (< 35 W/m2).

Grha Unilever dirancang untuk mendorong komunikasi yang efektif, kolaborasi, kerja tim, dan ketangkasan sambil menjunjung tinggi nilai-nilai tradisional desa Indonesia. Desainnya menekankan kerja tim dan akuntabilitas individu di dalam zona-zona yang ditunjuk untuk mengelola konflik tanpa harus mengungkapkan informasi pribadi. Setiap ruang komunitas sengaja dibangun dengan mempertimbangkan komunikasi untuk mendorong interaksi positif dan mengidentifikasi perbedaan yang mungkin ada. Lantai dasar diperuntukkan sebagai ruang publik dengan berbagai fasilitas, sedangkan tiga lantai di atasnya diperuntukkan sebagai ruang kantor yang aman dengan ruang istirahat. Ruang bersama antara karyawan diakses dari teras dan rooftop. Selain itu, di lantai satu bangunan utama terdapat beberapa fasilitas dan ruang pertemuan lainnya, antara lain tempat beribadah, ruang makan, tempat les anak, tempat kebugaran, salon kecantikan, dan ruang serbaguna.



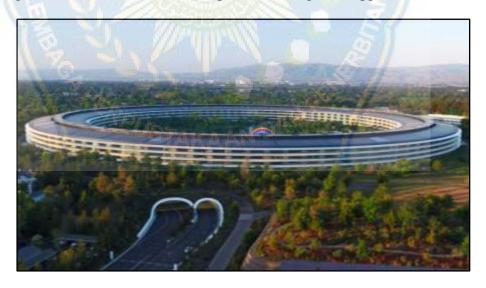
Gambar 33 Area bersama karyawan dan tamu Sumber: www.google.com (diakses 06 Maret 2023)

Gambar 33 merupakan tampilan interior dari Grha Unilever. Identitas dari fasad telah menunjukkan bahwa seluruh bangunan ini ramah lingkungan. Bagian luar bangunan dirancang dengan mempertimbangkan kesetaraan sehingga dapat memaksimalkan jangkauan matahari masuk ke seluruh penjuru gedung. Fasadnya memanfaatkan penutup alumunium yang ditekuk menjadi satu rupa guna memberikan kedalaman yang bervariasi untuk meredam efek bayangan dan mengatur pan yang masuk ke dalam interior bangunan. Namun, cara ini tidak akan membuat pengguna merasa terputus dari pandangan dan akses ke luar gedung.

2. Apple Park

a. Deskripsi

Pada tahun 2014, Apple Park dibangun di wilayah Cupertino, California seluas 1,46 km2. Pada 2017, Apple Park secara resmi menyelesaikan konstruksi. Apple Park dibangun oleh arsitek Inggris Norman Foster, yang memberinya bentuk gedung pencakar langit bergaya lingkaran. **Gambar 34** adalah tampilan dari bangunan Apple Park



Gambar 34 Apple park

Sumber: www.google.com (diakses 07 maret 2023)

Apple Park dibangun oleh arsitek Inggris Norman Foster, yang memberinya bentuk gedung pencakar langit bergaya lingkaran. Bangunan Utama memiliki radius maksimal 0,26 kilometer dengan total luas delapan jalur, sehingga Apple Park dapat menampung hingga 12.000 orang. Selain itu, Apple Park menggunakan prinsip arsitektur Neo-Futurisme yang mengedepankan bentuk bangunan yang futuristik dan canggih. Namun karena desainnya yang unik, Apple Park sering disebut sebagai "pesawat luar angkasa" karena desainnya yang futuristik.

b. Desain Bangunan

Menjadi kawasan bisnis dengan konsep lingkungan yang sehat, Apple Park juga menawarkan 80 persen kamar dengan langit-langit tinggi dan 9.000 pohon yang terdiri dari 300 varietas berbeda dengan berbagai ukuran. Meskipun demikian, diharapkan udara segar pada akhirnya akan berkembang di lingkungan Apple Park. Namun demikian, selain memiliki ruangan dengan tempat tidur hijau besar, bangunan utama Apple Park yang terbuat dari bahan yang sama dengan ruang angkasa tampaknya membuat banyak orang enggan menggunakan pemanas atau pendingin ruangan seperti AC. Ada 4.300 lempengan beton yang diarahkan pada berpori dan dimaksudkan untuk digunakan sebagai pendingin atau bahkan penghangat ruangan alami.

Pondasi bangunan ini terbuat dari sebuah lingkaran yang memiliki diameter 461 meter dan ditutup dengan panel surya di lantai bawahnya. Hampir semua kantong atap bangunan tersebut kini dapat menghasilkan listrik yang khusus berguna untuk kebutuhan kantor pusat operasional Apple. Daya yang dihasilkan dari panel surya yang ditempatkan di bawah gedung kantor utama Apple bisa mencapai 17 megawatt. Daya sosial ini setidaknya 75% dari jumlah hari listrik yang diproduksi di Apple Park. Selain itu, bangunan tersebut memiliki terowongan dengan sambungan terus menerus ke parkiran di dasar tanah dengan ambang batas sekitar 755 kaki. Sistem penerangan untuk terowongan ini adalah lampu LED. Penggunaan lampu LED secara langsung bertujuan agar terowongan yang dihasilkan terlihat lebih futuristik dan hemat energi.

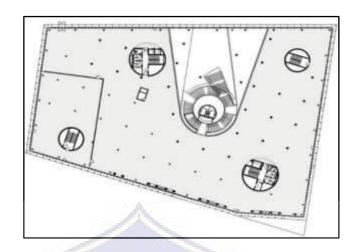
3. Stadshuis Nieuwegein, Netherland

Bangunan ini terletak di Kota Países Bajos, Nieuwegein, Netherland. Bangunan ini memiliki fasilitas yang beragam tidak ditemukan di Balai Kota lainnya, yang dimana bangunan ini menyatukan perpustakaan lokal, pusat layanan warga, kafe, pusat budaya, dan ruang komersial menjadi satu. Sehingga bangunan ini dapat menciptakan kehidupan di dalam gedung sepanjang hari dan memperkuat koneksi ke area komersial dan residensial di sekitar yang berada didalam gedung. **Gambar 35** merupakan tampilan dari gedung Stadshuis Nieuwegein, Belanda.



Gambar 35 Stadshuis Nieuwegein
Sumber: hhtps://www.achdaily.com (diakses 07 Maret 2023)

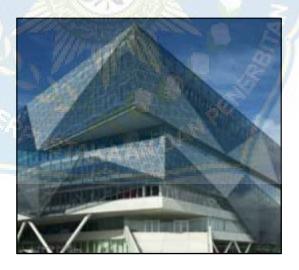
Bentuk dasar persegi yang tidak presisi dibalut dengan fasad atraktif berwarna abu. Bangunan ini sebagai vocal diantara lingkungan sekitar site. **Gambar 36** merupakan denah Stadshuis Nieuwegein.



Gambar 36 Denah Stadshuis Nieuwegein

Sumber: hhtps://www.achdaily.com (diakses 07 Maret 2023)

Memperlihatkan fasad eksterior bermaterial kaca silkscreen, tanpa menutupi seluruh bangunan. Fasad tersebut berfungsi menghindari sinar matahari langsung ke area stasiun kerja, sementara sebagian ruangan menerima sinar matahari alami maksimum dan view kota yang tidak terhalang. Pola geometris kaca dengan warna biru dan abu-abu memberikan fasad ekspresi tiga dimensi. Gambar 37 merupakan tampilan fasad pada bangunan.



Gambar 37 Fasad Stadshuis Nieuwegein

Sumber: hhtps://www.achdaily.com (diakses 07 Maret 2023)

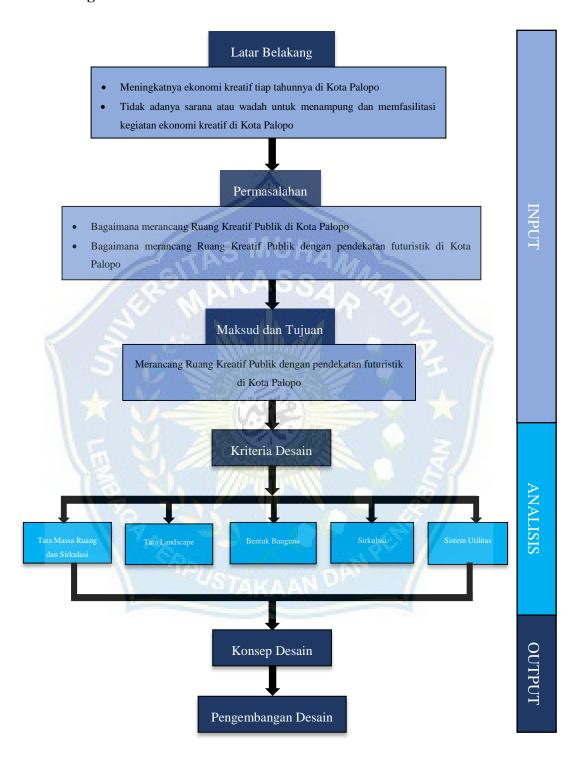
Bagian dalam bangunan berwarna putih yang mencirikan citra masa depan dengan tangga sculpture. Pengcahayaan alami masuk kedalam bangunan dengan maksimal. **Gambar 38** adalah tampilan interior Stadahuis Nieuwegein.



Gambar 38 Interior Stadshuis Nieuwegein Sumber: hhtps://www.achdaily.com (diakses 07 Maret 2023



H. Kerangka Pikir



BAB III ANALISIS PERANCANGAN

A. Gambaran Umum Kabupaten Luwu Utara

1. Profil Kota Palopo

a. Letak Geografis

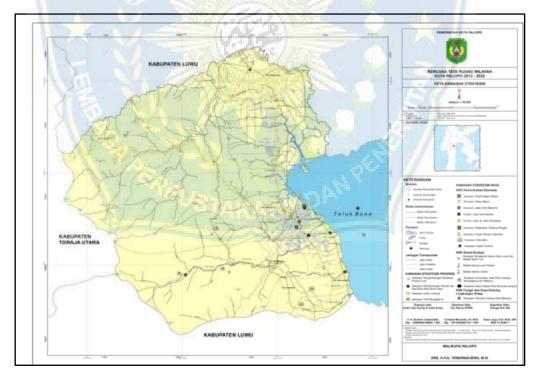
Kota Palopo terletak antara 2053'15" – 3004'08" Lintang Selatan dan 120003'10" – 120014'34" Bujur Timur. Berdasarkan posisi geografisnya, Kota Palopo memiliki batas wilayah sebagai berikut.

Sebelah Utara : Kecamatan Walenrang

Sebelah Selatan : Kabupaten Luwu

Sebelah Barat : Kabupaten Tana Toraja

Sebelah Timur : Teluk Bone

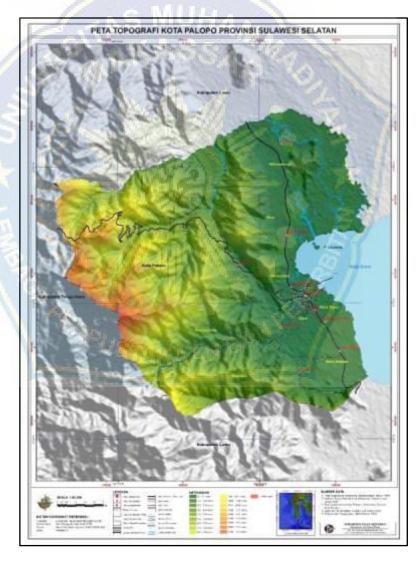


Gambar 39 Peta geografis Kota Palopo

Sumber: Peta tematik indo (07 maret 2023)

b. Kondisi topografis

Kondisi permukaan tanah kawasan perkotaan (Kawasan *Build-up Area*) cenderung datar, *linier* sepanjang jalur jalan Trans Sulawesi, dan sedikit menyebar pada arah jalan kolektor dan jalan lingkungan di wilayah perkotaan. Secara garis besar keadaan topografis Kota Palopo ini terdiri dari 3 variasi yaitu daratan rendah sepanjang pantai, wilayah perbukitan bergelombang dan datar di bagian Tengah, dan wilayah perbukitan dan pegunungan di bagian Barat, Selatan dan sebagian di bagian Utara. **Gambar 40** merupakan tampilan peta topografis Kota Palopo.



Gambar 40 Peta topografis

Sumber: Peta tematik indonesia (07 maret 2023)

c. Kondisi Klimatologis

Berdasarakan hasil pengamatan stasiun hujan Kota Palopo, menunjukkan suhu udara minimum rata-rata 25,30°C. Kondisi iklim di Kota Palopo sama seperti kondisi iklim pada daerah yang lain di Indosesia yaitu terdapat dua musim. Pada **Tabel 6** dapat diketahui jumlah curah hujan Kota Palopo dalam setahun.

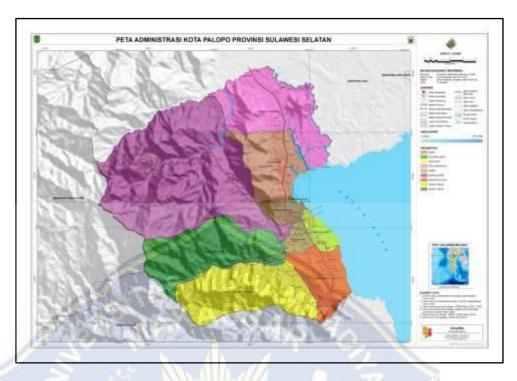
Tabel 6 Jumlah curah hujan Kota Palopo menurut BMKG tahun 2020

Bulan	Jumlah Curah Hujan	Jumlah Hari Hujan	Penyinaran Matahari
Januari	326	20	52
Februari	421	16	56
Maret	543	25	49
April	313	24	67
Mei	269	26	33
Juni	374	24	40
Juli	377	22	38
Agustus	92	13	45
September	311	21	47
Oktober	375	14	62
Novemver	375	16	70
Desember	187	18	52

(Sumber: Kota Palopo dalam angka 2021)

d. Keadaan Administrasi Kota Palopo

Terdapat 9 kecamatan dan 48 kelurahan dalam Luas Wilayah Kota Palopo seluas 247,52 km persegi. Kelurahan yang kini ditempati di Kota Palopo adalah Kecamatan Wara Barat yang jaraknya sekitar 21,87 persen atau 54,13 kilometer dari pusat kelurahan. Kotamadya terkecil yang berbatasan adalah Kecamatan Wara Utara, yang hanya berjarak sekitar 4,27 persen dari perbatasan Kota Palopo 10,58 km. **Gambar 41** merupakan pembagian lokasi administrasi Kota Palopo.



Gambar 41 Peta administrasi

Sumber: www.google.com (07 maret 2023)

e. Kependudukan

Pada tahun 2020 jumlah penduduk Kota Palopo adalah 181.681 jiwa, terdiri dari 92.444 jiwa laki-laki dan 92.237 jiwa jiwa. Persentase rata-rata orang dari tahun 2010 hingga 2020 adalah 2,17%. Dengan luas wilayah 247,52 km2, kepadatan penduduk rata-rata di Kota Palopo adalah 746 jiwa per kilometer persegi. Laju pertumbuhan penduduk dapat dilihat pada **Tabel 7**

Tabel 7 Laju Pertumbuhan Penduduk Tahun 2010-2020 Kota Palopo

Kecamatan	Penduduk	Laju Pertumbuhan	
	(jiwa)	Penduduk 2010-2020(%)	
Wara Selatan	18.679	6,11	
Sendana	7.381	2,48	
Wara	31,539	0,16	
Wara Timur	38.539	2,08	

11.484	1,97
15.887	3,00
30.660	2,84
20.645	0,80
10.062	3,60
	20.645 30.660 15.887

(Sumber: Kota Palopo dalam angka 2021)

2. Kebijakan Tata ruang Wilayah

Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Palopo harus dijaga konsistensinya dengan RTRW Provinsi dan RTRW Nasional. Dengan demikian RTRW sebagai acuan alokasi ruang dalam kegiatan pembangunan dapat berperan secara optimal. Tujuan penataan ruang wilayahnya yakni demi terwujudnya Kota yang berbasis Pendidikan, Jasa, Niaga, dan Agroindustri yang berwawasan Agama, Budaya dan Lingkungan Yang Terkemuka di Indonesia dengan memperhatikan aspek lingkungan. Untuk mewujudkan itu pemerintah Kota Palopo berupaya untuk memajukan sektor Parawisata dan Ekonomi yang ada.

Sejalan dengan kebijakan RTRW Kota Palopo makan perancangan Ruang Kreatif Publik di Kota Palopo dirancang dengan penataan wilayah dan tata bangunannya sesuai dengan kebijakan RTRW Kota Palopo.

3. Pemilihan Lokasi

a. Kriteria Pemilihan Lokasi

- Kesesuaian dengan RTRW dan Peraturan Lain

Rencana pengembangan ekonomi kreatif kota palopo 2017 – 2021 ini merupakan rencana pengembangan jangka menengah yang merupakan tanggapan terhadap dinamika perkembangan ekonomi kreatif yang memperlihatakan potensinya yang besar yang tidak hanya bagi pertumbuhan perekonomian bangsa Indonesia tetapi juga

memiliki peran dalam pelestarian budaya dan juga memiliki dampak positif terhadap aspek sosial dan lingkungan hidup.

Disamping itu, terbentuknya dinas pariwisata dan ekonomi kreatif pada tahun 2017 juga telah mengubah tatanan pemerintahan dan perioritas pembangunan di masa mendatang. Kawasan yang memiliki nilai strategis dari sudut kepentingan ekonomi yang berpengaruh terhadap pertumbuhan ekonomi memiliki kriteria sesuai dengan RTRW 2012-2032 Kota Palopo sebagai berikut :

- a) Potensi ekonomi cepat tumbuh.
- b) Sektor unggulan yang dapat menggerakkan pertumbuhan ekonomi.
- c) Potensi ekspor.
- d) Dukungan jaringan prasarana dan fasilitas penunjang kegiatan ekonomi.
- e) Kegiatan ekonomi yang memanfaatkan teknologi tinggi.
- Ketersediaan Infrastruktur Kota

Pada lokasi sudah terdapat ketersediaan infrastruktur kota seperti:

a) Jalan

Pada tapak sudah terdapat jalan yang dapat menunjang kegiatan pada tapak yaitu jalan Trans Sulawesi (jalan primer) dan jalan dalam tapak (jalan sekunder)

b) Drainase

Pada kawasan sudah dibuat drainase, yang menunjang sirkulasi air kotor pada lokasi.

c) Listrik

Untuk sumber tenaga listrik pada lokasi bersumber dari PLN Kota Palopo.

d) Tranfortasi

Sirkulasi pada lokasi sudah sangat bagus, sebab jalan menujuh lokasi sudah bisa dilalui oleh kendaraan roda dua dan empat.

- Ketersediaan lahan/luas lahan

Lokasi perancangan berada di jalan Jend. Sudirman Kecamatan Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Luas tapak 1,64 hektar, jarak tapak dengan pusat Kota Palopo sekitar 2,75 KM. **Gambar 42** merupakan lokasi terpilih untuk perancangan Ruang Kreatif Publik di Kota Palopo.



Gambar 42 Lokasi perancangan

Sumber: Google earth, 2023 (diakses 08 maret 2023)

Lahan pada perancangan kali ini yaitu lahan kosong yang merupakan area persawahan milik masyarakat setempat. Alih fungsi lahan tersebut karena potensi lahan yang cukup baik karena ketersediaan infrastruktur kota yang yang memadahi dan area persawahan tersebut sudah jarang dilakukan penanam oleh pemilik lahan, sehingga dipilihlah lahan tersebut untuk dialih fungsikan.

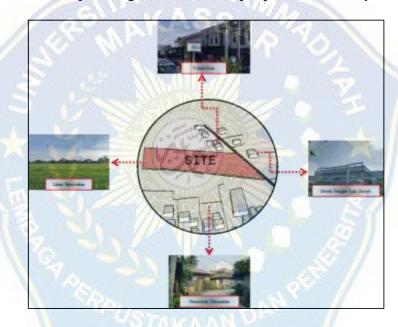
- Keberadaan bangunan-bangunan di sekitar yang mendukung

Pada lahan tersebut terdapat beberapa bangunan seperti: Universitas Muhammadiyah Palopo, Wisa Reza, Hotel Larona dan Toko Bangunan.

B. Analisis Tapak

1. Analisis Orientasi Bangunan

Bangunan juga dipengaharui oleh orientasi bangunan, yang dimana orientasi bangunan menjelaskan tentang *view* mendukung citra bangunan. Pandangan di sekitar tapak yaitu di sebelah timur tapak terdapat bangunan Honda Sanggar Laut Papolo, pada arah utara terdapat Wisma Reza, pada arah barat yaitu area persawahan dan pada bagian selatan terdapat perumahan masyarakat.



Gambar 43 View pada tapak

Sumber: Analisis penulis (08 maret 2023)

Berdasarkan hasil analisis pada **Gambar 43** maka stategi untuk mengoptimalkan pandagan dari luar dan dalam bangunan yaitu membuat pagar yang tidak terlalu tinggi sehingga tidak menghalangi pandangan dari luar ke dalam lokasi dan mendesain fasad dengan kosep *modern* yang terbuat dari kata, yang fungsi sebagai pecahayaan alami dan dekorasi atau ornamen.

2. Analisis Arah Angin

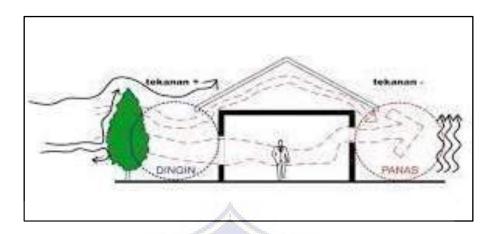
Arah angin pada tapak berhembus dari arah timur ke barat dan sebaliknya. Bagian sisi tersebut paling banyak menerima hembusan angin sehingga dimanfaat untuk membuat bukaan pada bangunan nantinya agar berfungsi sebagai penghawaan alami. Arah angin pada tapak dapat dilihat pada **Gambar 45**



Gambar 45 Analisis arah angin pada tapak

Sumber: Analisis penulis (08 maret 2023)

Strategi perancagan untuk analisis pergerakan angin ini yaitu menerapkan sistem silang pada bangunan sebagai peghawaan pada bangunan dan menambahkan vegetasi yang dapat berfungsi untuk mengarahkan arah angin ke dalam bangunan. **Gambar 45** merupakan analisis pergerakan angin pada bangunan.

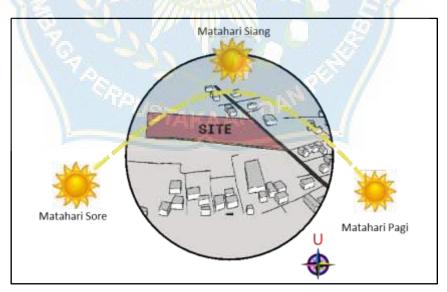


Gambar 45 Analisis vegetasi

Sumber: www.google.com (08 maret 2023)

3. Analisis Orientasi Matahari

Melihat dari kondisi pada tapak yang merupakan area terbuka yang mengakibatkan tapak banyak menerima banyak cahaya matahari, maka bangunan akan dirancang menghadap ke timur, sehingga pada bagian sisi bangunan tersebut akan terkena langsung sinar matahari pagi dan sisi barat pada bangunan akan terkena sinar matahari sore. Sehingga dibuatlah fasad-fasad untuk pencahayaan alami pada ruangan.



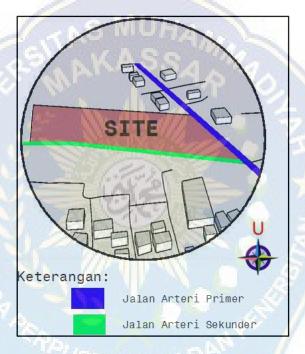
Gambar 46 Orientasi matahari pada tapak

Sumber: Analisis penulis (08 maret 2023)

Ruangan-ruangan yang akan difokuskan untuk area ini adalah area Inspiration Corners dan Office space yang rencananya pada banguan akan ditempatkan pada sisi Timur dan Barat bangunan. Orientasi matahari pada tapak dapat dilihat pada Gambar 46

4. Analisis Aksesibilitas

Analisis aksesibilitas perlu dilakukan karena kita dapat dengan mudah mengatur masuk dan keluar kendaraan pada tapak, hal ini dilakukan untuk mengurangi terjadinya kemacetan.



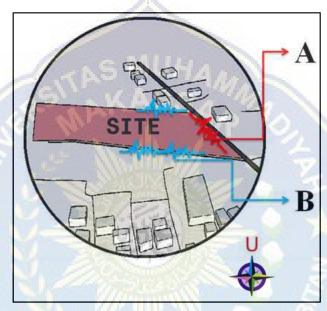
Gambar 47 Aksesbilitas pada tapak

Sumber: Analisis penulis (08 maret 2023)

Aksesibilitas pada tapak cukup baik, karena tapak berbatasan dengan jalan Jend. Sudirman sehingga sangat mudah untuk menuju ke lokasi tapak. Untuk menuju tapak kita bisa menggukan transfortasi mobil ataupun sepeda motor. Nama jalan yang ada disekitaran tapak yaitu jalan Jend. Sudirman (*arteri primer*) dan jalan bunga (*arteri sekunder*). Sirkulasi pada tapak dapat dilihat pada Gambar 47

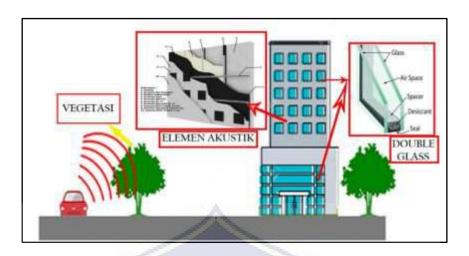
5. Analisis Kebisingan

Sumber kebisingan pada tapak berasal dari aktivitas kendaraan pada jalan Jend. Sudirman (bagian A) dan berasal dari pemukiman masyarakat (bagian B). Solusi yang di lakukan yaitu membuat vegetasi alami dari tumbuhan yang ditanam pada depan tapak, yang diharapkan dapat meredam suara-suara kendaraandan dan membuat pagar untuk memantulkan sumber kebisingan. **Gambar 48** merupakan analisis kebisingan pada tapak.



Gambar 48 Analisis kebisingan pada tapak Sumber: Analisis penulis (08 maret 2023)

Sumber kebisingan pada tapak berasal dari aktivitas kendaraan pada jalan Jend. Sudirman (bagian A) dan berasal dari pemukiman masyarakat (bagian B). Solusi yang di lakukan yaitu membuat vegetasi alami dari tumbuhan yang ditanam pada depan tapak, yang diharapkan dapat meredam suara-suara kendaraandan dan membuat pagar untuk memantulkan sumber kebisingan. **Gambar 48** merupakan analisis vegetasi pada bangunan.



Gambar 49 Analisis vegetasi

Sumber: www.google.com (08 maret 2023)

C. Analisis Fungsi dan Program Ruang

1. Analisis Potensi Jumlah Pengguna

Berdasarkan data dari Dinas Parawisata dan Ekonomi Kreatif Kota Palopo pada tahun 2018 jumlah pelaku kegiatan ekonomi kreatif yang ada di Kota Palopo adalah 6.371, sedangkan pada tahun 2019 jumlah pelaku ekonomi kreatif yaitu 7.635. Berdasarkan data diatas maka dapat diprediksi jumlah pelaku ekonomi kreatif di Kota Palopo 10 tahun kedepan menggunkan rumus sebagai berikut:

$$\mathbf{P}\mathbf{x} = \mathbf{P}\mathbf{o} + \mathbf{t} \ (\mathbf{x})$$

Keterangan:

Px: Kapasitas tahun proyeksi

Po: Jumlah pengunjung tahun dasar

t : Kenaikan rata-rata pertahun

x : Jumlah proyeksi dari tahun dasar

Adapun hasil perhitungan sebagai berikut :

a. Prediksi pelaku industri kreatif dengan prediksi 10 tahun kedepan(2029) diperoleh dengan menggunakan rumus :

$$Px = P0 + t(x)$$

Keterangan:

$$Px = (2019)$$

$$P0 = (2018)$$

$$t = P0 + Px = 7.003$$

x = 10 tahun

Jadi, pelaku industri kreatif tahun 2029 adalah:

$$Px = 6.371 + 7.003$$

$$= 13.374$$
 orang

Sehingga:

- 1) Pada tahun 2029 sebanyak 13. 374 pelaku industri kreatif
- 2) Jumlah pertumbuhan rata-rata pertahun 13. 374/10 = 1.337 pelaku industri kreatif
- 3) Pertumbuhan rata-rata perbulan 1.337,4/12 = 111 pelaku industri kreatif
- 4) Pertumbuhan rata-rata perminggu 111,45/4 = 28 pelaku industri kreatif
- 2. Analisis Pelaku dan Kegiatan
- a) Pelaku Industri Kreatif

Adalah kegiatan memproduksi produk-produk kreatif yang nantinya akan dipasarkan dan diperkenalkan kepada masyarakat luas. Disamping kegiatan produksi, nantinya juga akan ada *workshop*.

b) Pengelolah

Pengelola adalah seseorang atau sekelompok orang yang bertanggung jawab atas sebauh tugas ataupun kegiatan. Pengelola yang dimaksud disini adalah pegawai atau staff Ruang Kreatif Publik.

c) Pengunjung Lain

Pengunjung lain yang dimaksud disini adalah para tamu atau orangorang yang mendatangi Ruang Kreatif Publik yang tidak sekedar belajar didalam kawasan tersebut.

3. Analisis Kebutuhan ruang

Tabel 8 Analisis Kebutuhan Ruang

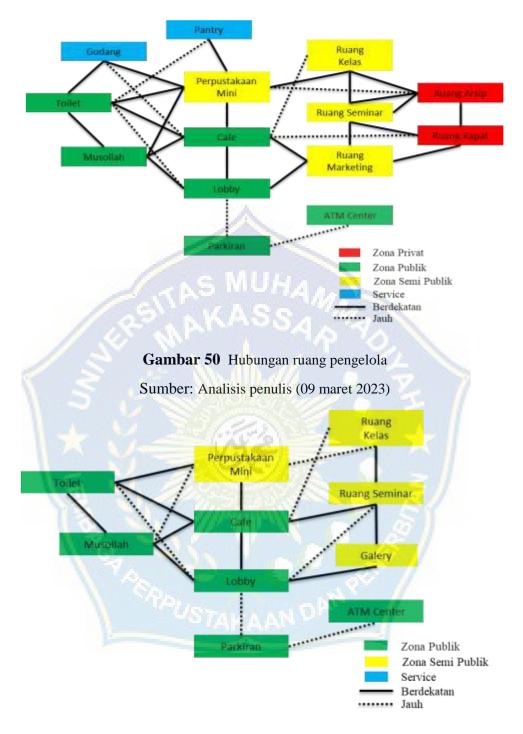
Pelaku	Kegiatam	Kebutuhan Ruang	
Pelaku ekonomi	Parkir kendaraan	 Parkiran 	
kreatif	Mencari ide	 Co-working space 	
	Registrasi	• Lobby	
	Beribadah	 Musholla 	
	Makan dan minum	• Café	
	Menjual produk	 Maket space 	
	Pelatihan dan belajar	• Workshop	
	Pameran	• Galery	
	Menonton	Hall indoor	
	pertunjukan		
	Membaca	Perpustakaan mini	
	• Transaksi	3 84	
	Membuang air kecil	ATM Center	
	dan besar	• Toilet	
	Parkir kendaraan	 Parkiran 	
	Mencari ide	 Coworking space 	
	 Registrasi 	 Lobby 	
	 Memasak dan makan 	 Pantry 	
	 Berklaborasi karya 	• R. Rapat	
	 Menyimpan barang 	 Gudang 	
	 Beribadah 	 Musholla 	
	 Diskusi 	 Café 	
	 Menjual 	 Retail 	
	 Mengajar 	 Workshop 	
	 Memamerkan karya 	 Galery 	
	 Membaca 	Perpustakaan mini	
	 Transaksi 	ATM Center	

	 Mengabadikan setiap momen 	• R. Editting
		• R. Genset
	 Kegiatan yang dilakukan olehpetugas cleaning service 	• Ruang Cleaning Service
		• R. CCTV
	 Membuang air kecil dan besar 	• Toilet
Pengunjung	Parkir kendaraan	• Parkiran
	 Registrasi 	 Lobby
	Beridah	 Musholla
	Mengunjungi pameran	Hall serba guna
	Makan dan minum	• Café
	• Transaksi	• ATM
	Membeli	 Market place
	 Membuang air kecil dan besar 	• Toilet

(Sumber: Analisis penulis 2023)

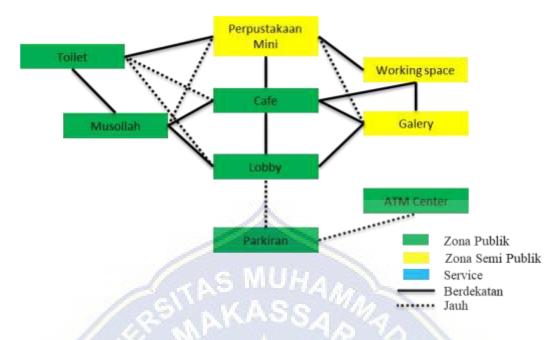
4. Hubungan Ruang

Ruang Berikut adalah skema hubungan antar ruang dari ruang-ruang yang ada berdasarkan kebutuhan ruang.



Gambar 51 Hubungan ruang pelaku industri kreatif

Sumber: Analisis penulis (09 maret 2023)



Gambar 52 Hubungan ruang pengunjung

Sumber: Analisis penulis (09 maret 2023)

5. Analisis besaran ruang

Besaran ruang yang diperlukan pada perancangan ruang kreatif publik di Kota Palopo dapat di lihat pada **Tabel 8, 9, 10, 11, 12** dan **13**

a. Area Pengelola

Tabel 9 Analisis Besaran Ruang Pengelola

Ruang	Kapasitas	Luas	Sumber
	USTA	(\mathbf{m}^2)	10,000
Office Area	1 Unit	256	NAD
Ruang Rapat	10 Orang	20	DA
Ruang Arsip	1 Unit	22	NAD
Ruang CCTV	2 Orang	8,4	OD
Gudang	1 Unit	32	AP
Toilet Wanita	4 Orang	22	NAD
Toilet Pria	4 Orang	22	NAD
Sirkulasi 20%			25,04
TOTAL			150,24

b. Area Produksi

Tabel 10 Analisis Besaran Ruang Area Produksi

Kapasitas	Luas	Sumber
	(m^2)	
40 Orang	80	AP
1 Unit	128	DA
2 Unit	768	NAD
5 Orang	12	NAD
1 Unit	64	NAD
1 Unit	44	AP
- 110		
Sirkulasi 20%		
L	10	600
	40 Orang 1 Unit 2 Unit 5 Orang 1 Unit 1 Unit 1 Unit 1 Unit 1 Unit 1 Unit	(m²) 40 Orang 80 1 Unit 128 2 Unit 768 5 Orang 12 1 Unit 64 1 Unit 44

c. Area Umum

Tabel 11 Analisis Besaran Ruang Area Umum

Ruang	Kapasitas	Luas (m²)	Sumber
Perpustakan	64 Orang	128	TSS
Café	64 Orang	128	DA
ATM Center	1 Unit	24	DA
Mushollah	1 Unit	80	NAD
Toilet wanita	4 Orang	22	NAD
Toilet pria	4 Orang	22	NAD
Toilet disabilitas	4 Orang	12	DA
Sirkula	163,36		
TOTAL			980,4

d. Area Service

Tabel 12 Analisis Besaran Ruang Area Service

Kapasitas	Luas	Sumber
	(m^2)	
1 Unit	10	AP
1 Unit	20	AP
1 Unit	30	AP
1 Unit	30	DA
1 Unit	30	AP
1 Unit	60	DA
3 Unit	12	AP
Sirkulasi 20%		
TOTAL		
	1 Unit 3 Unit 1 20%	(m²) 1 Unit 10 1 Unit 20 1 Unit 30 1 Unit 30 1 Unit 30 1 Unit 60 3 Unit 12

e. Area Parkiran

Tabel 13 Analisis Besaran Ruang Area Parkiran

Ruang	Kapasitas	Luas (m²)	Sumber
Parkiran bus	5	150	DA
Parkiran mobil	50	170	DA
Parkiran disabilitas	4	72	DA
Parkiran motor	150	300	DA
Sirkulas	138,4		
TOTAL			830,4

f. Rekapitulasi Besaran Ruang

Tabel 14 Rekapitulasi Besaran Ruang

Ruang	Luas (m ²)
Area pengelola	150,24
Area produksi	600
Area umum	980,4

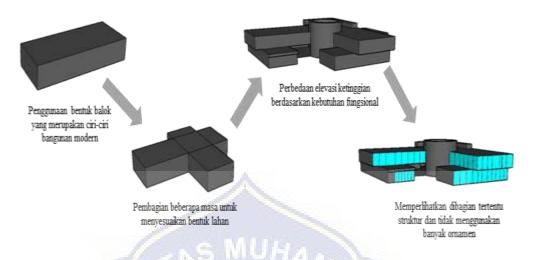
Total	2.705,04
Are parkiran	830,4
Area service	230,4

D. Analisis Bentuk Bangunan

1. Analisis Bentuk dan Tata Massa

Proses pengambilan bentuk dan tampilan bangunan berdasarkan pertimbangan kondisi lahan, studi banding dan konsep arsitektur futuristik yang diterapkan dalam Perancangan Ruang Kreatif Publik pada seluruh bagian gedung baik secara interior maupun eksterior. Pengaplikasian konsep Ruang Kreatif Publik antara lain:

- a. Bangunan ruang kreatif publik bersifat fungsional yaitu bangunan yang dalam penggunaannya dapat mencapai tujuan semaksimal mungkin dan sesuai dengan fungsinya.
- b. Bentuk bangunan lebih mengutamakan bentuk yang sederhana.
- c. Bangunan lebih memperlihatkan struktur dan kontruksinya
- d. Menggunakan material pabrik atau industri yang modern
- e. Penyediaan fasilitas untuk pejalan kaki dan pemberian vegetasi di beberpa titik
- f. Penyediaan fasilitas tambahan untuk peyandang disabilitas



Gambar 53 Ilustrasi gubahan bentuk bangunan Sumber: Analisis pribadi (20 maret 2023)

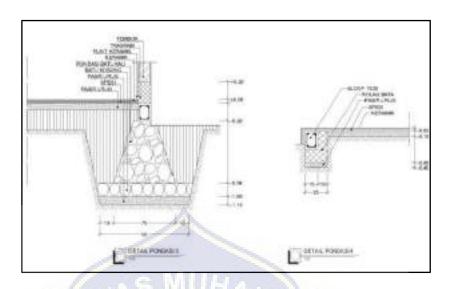
E. Analisis Sistem Bangunan

1. Sistem Struktur Bangunan

Sebagai bangunan publik yang ramai akan pengunjung, struktur bangunan diusahakan memberi kesan kokoh, seta pencahayaan yang terang. Selain efesiensi rauangan yang menjadi pertimbangan yang penting, maka dari itu moduldan grid pada bangunan harus menyesuaikan ruangan yang ada didalamnya. Berikut sistem struktur pada bangunan Ruang Kreatif Publi:

a. Struktur bawah (sub structure)

Sub Structure adalah struktur bangunan yang berada di bawah permukaan tanah. Struktur bawah berfungsi untuk menerima atau menahan beban yang disalurkan dari beban struktur atas, dan kemudian beban tersebut disalurkan ke pondasi. **Gambar 54** merupakan gambaran struktur bawah bangunan yaitu pondasi bantu kali



Gambar 54 Pondasi batu kali

Sumber: www.google.com (diakses 25 maret 2023)

b. Struktur tengah (middle structure)

Middle structure merupakan bagian tengah suatu bangunan, yaitu kolom, balok, dinding dan plat atau lantai. Struktur ini berfungsi menyalurkan beban dari atas ke bawah bangunan menggunakan struktur kolom beton, balok beton, serta plat beton. Gambar 55 merupakan tampilan struktur tengah pada bangunan.



Gambar 55 Kolom dan balok beton

Sumber: www.google.com (diakses 25 maret 2023)

c. Struktur atas (*upper structure*)

Upper structure adalah struktur atas yaitu terdiri atas atap, kolom, pelat, balok, dinding dan tangga, yang masing-masing mempunyai peran yang sangat penting. Pada kampus bangunan ini menggunakan struktur beton bertulang dengan dimensi kolom dan balok sesusai jarak modul pada kolom utama yang telah ditentukan, sedangkan atap menggunakan plat beton. **Gambar 56** merupakan tampilan struktur atas pada bangunan.



Gambar 56 Struktur space struss

Sumber: www.google.com (diakses 25 maret 2023)

2. Sistem Utilitas Bangunan

Utilitas bangunan merupakan suatu kelengkapan fasilitas bangunanyang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, kemudahan komunikasi dan mobilitas dalam bangunan.

a. Sistem Pencahayaan

Sistem pencahayaan dibagi dua bagian, yaitu pencahayaan alami dan buatan.

1) Pencahayaan Alami

Sistem pencahayaan alami pada bangunan menggunakan cahaya matahrai pagi, siang dan sore hari ini dilakukan agar hemat dalam penggunaan energi pada bangunan. Sistem pencahayaan alami dapat bermanfaat sebagai vegetasi bangunan.

2) Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan bertujuan untuk mencapai perancangan secara fungsional, terutama pada ruangan yang memerlukan penerangan secara optimal. Jenis pencahaya yang digunakan antara lian sebagai berikut:

a) General lighting

General lighting atau pencahayaan umum adalah sistem pencahayaan yang menjadi sumber penerangan utama. Umumnya penerangan dilakukan dengan cara menempatkan titik lampu pada titik tengah ruangan atau pada beberapa titik yang dipasang secara simetris dan merata.

b) Task lighting

Task lighting merupakan sistem pencahayaan yang difokuskan pada suatu area dengan tujuan membantu aktivitas tertentu. Task lighting juga dapat menjadi satu cara untuk menghindari ketegangan mata ketika beraktivitas.

c) Accent lingting

Accent lighting digunakan untuk menyorot atau memfokuskan pada suatu benda agar dapat lebih terlihat.

b. Sistem penghawaaan/ Pengkondisian udara

Sistem penghawaan yang akan digunakan pada museum angkut ini terbagi menjadi dua jenis, yaitu :

1) Penghawaan alami

Pada bangunan diberikan berupa bukaan yang cukup berupa jendela agar angin dapat masuk dengan mudah serta diharapkan dapat menghemat penggunaan energi listrik.

2) Penghawaan buatan (AC)

Penghawaan buatan digunakan pada ruang-ruang tertentu saja. Sedangkan untuk ruang-ruang yang lain didesain untuk memanfaatkan penghawaan alami.

c. Sistem Pencegahan Kebakaran

Untuk mencegah atau menghindari terjadinya kebakaran pada bangunan, dapat dianalisir dengan beberapa hal berikut:

- 1) Sprinkler, alat penyemprot air otomatis ketika mendeteksi kebakaran
- 2) *Hydrant box* dan *hydrant* pilar, alat untuk melakukan pemadaman darurat.



Gambar 57 Hydrant

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

3) APAR atau alat api ringan, tabung yang berisi bahan kimia yang digunakan untuk pemadaman api dan mudah untuk dibawa



Gambar 58 APAR

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

4) Memasang alat pendeteksi kebakaran, seperti *smoke detector* dan *heat detector* yang dipasang pada plafon bangunan.



Gambar 59 smoke detector

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

5) Tangga darurat



Gambar 60 Tangga darurat

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

6) Pintu darurat



Gambar 61 Pintu darurat

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

d. Sistem Keamanan

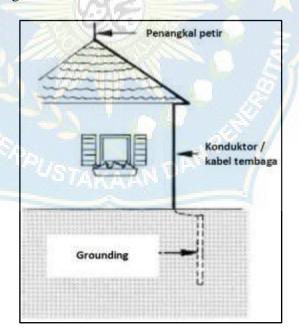
Sistem keamanan pada bangunan sangat penting untuk mencegah atau mengatasi hal yang tidak di inginkan seperti, tidak kriminal, kebakaran, dan tindakan kriminal.



Gambar 62 Close circuit television (CCTV)

Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

e. Sistem Penangkal Petir



Gambar 63 Sistem penangkal petir

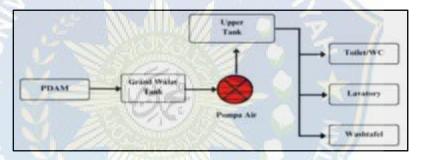
Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

Sistem yang digunakan adalah *Franklin Rod* atau konvensional yaitu batang runcing berbahan *copper spit* yang diletakkan pada bagian tertinggi dari bangunan yang terhubung dengan tembaga menuju elektroda dalam tanah.

f. Sistem Plumbing

1) Sistem Jaringan Air Bersih

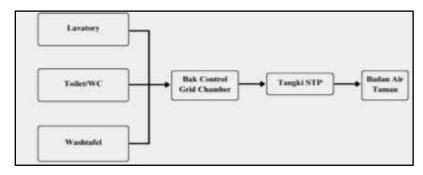
Sistem air bersih menggunakan air PDAM dengan menggunakan sistem *down-feed* dimana air PDAM ditampung di bangunan Ground Water Tank kemudian di pompa ke reservoir kemudian disalurkan ke setiap lantai bangunan. **Gambar 2.26** skema jaringan air bersih pada tapak



Gambar 64 Skema pembuangan air kotor Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

2) Sistem Jaringan Air Kotor

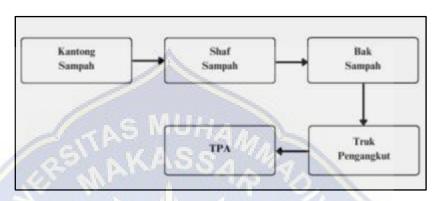
Sistem pembuangan air kotor pada bangunan menggunakan sistem pembuangan grafitasi. Skema dapat dilihat pada **Gambar 65**



Gambar 65 Skema pembuangan air kotor Sumber: www.google.com (diakses 05 april 2023)

g. Sistem Pengelolahan Sampah

Sistem pembuangan sampah pada bangunan yaitu melalui *shaf* sampah pada bangunan, kemudian di tampung pada bak sampah yang disediakan, kemudian diangkut ke tempat pembuangan akhir. **Gambar 66** merupakan skema pembuangan sampah pada bangunan.

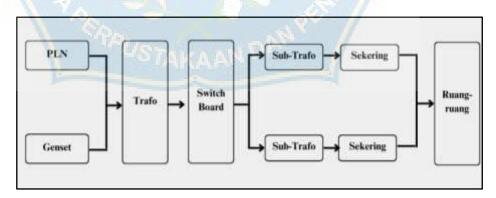


Gambar 66 Skema pembuangan sampah

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

h. Sistem Distribusi Listrik

Sumber energi listrik pada bangunan berasal dari jaringan Perusahan Listrik Negara (PLN) yang dihubungakan ke panel induk listrik pada bangunan kemudian dialirkan kebeberapa subpanel. **Gambar 67** merupakan skema distribusi listrik pada bangunan.



Gambar 67 Skema distribusi listrik

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

i. Keadaan Darurat

Keadaan darurat adalah kejadian atau insiden tidak terduga atau tidak direncanakan yang berakibat membahayakan manusia, mengganggu kelancaran operasi, atau mengakibatkan kerusakan fisik atau lingkungan, yang harus dicegah dan ditanggulangi secara cepat dan tepat agar akibat yang ditimbulkannya dapat ditekan sekecil mungkin. Berikut adalah signage yang terdapat pada bangunan pada umum:

1) Tempat berkumpul



Gambar 68 Simbol titik berkumpul

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

2) Jalur evakuasi



Gambar 69 Simbol jalur evakuasi pada bangunan

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

j. Disabilitas

1) *Tactile* paving



Gambar 70 Tactile pada lantai

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

2) Signage



Gambar 71 Signase disabilitas

Sumber: www.google.com (diakses 06 april 2023)

BAB IV HASIL PERANCANGAN

A. Rancangan Tapak

1. Rancangan Tapak

Perancangan dalan tapak menerapkan konsep dari Arsitektur Futuristik dengan pembagian standar rasio kofisien dasar bangunan yaitu 60% lahan terbuka dan 40% area terbangun, fungsi dalam tapak dibagi dengan mempertimbangkan kemudahan mencapai akses tertentu. **Gambar 72** merupakan hasil rancangan tapak.



Gambar 72 Rancangan Tapak
Sumber: Analisis penulis (06 Agustus 2023)

Fasilitas yang terdapat dalam tapak yaitu bangunan utama yang terdiri dari tiga lantai, area parkir dengan pembagian jenis kendaraan dan area terbuka hijau.

2. Rancangan Sirkulasi Tapak

Tapak dapat di akses melalui jalan Jend. Sudirman yang merupakan jalan Trans Sulawesi, serta satu-satunya akses yang dapat dilalui menuju tapak. **Gambar 73** merupakan gambar sirkulasi dalam tapak.



Gambar 73 Sirkulasi tapak

Sumber: Analisis penulis (06 Agustus 2023)

Pada akses dalam tapak memiliki akses jalur masuk dan keluar yang dapat dilalui oleh bus, mobil dan sepeda motor serta di lengkapi dengan jalur pejalan kaki.

B. Rancangan Ruang

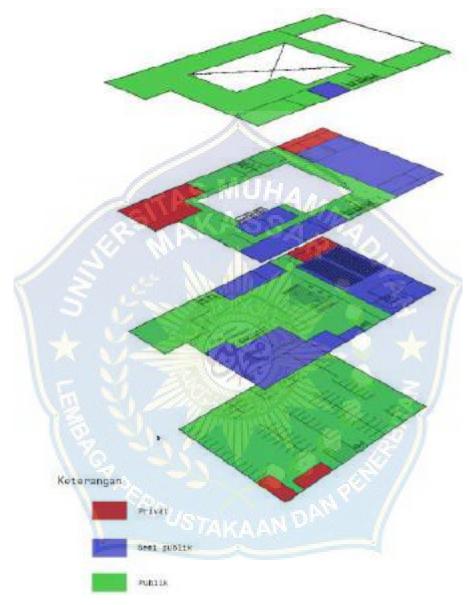
1. Rancangan ruang & Besaran ruang

Tabel 15 Rancangan ruang dan besaran ruang

Ruang	Luas (m ²)	
Area pengelola	150,24	
Area produksi	600	
Area umum	980,4	
Area service	230,4	
Are parkiran	830,4	
Total	2.705,04	

2. Rancangan Fungsi dan Zona Ruangan

Pembagian ruang sesuai dengan fungsi zona ruang disetiap lantai. **Gambar 74** merupakan pembagian zona tiap lantai



Gambar 74 Zonasi Ruang

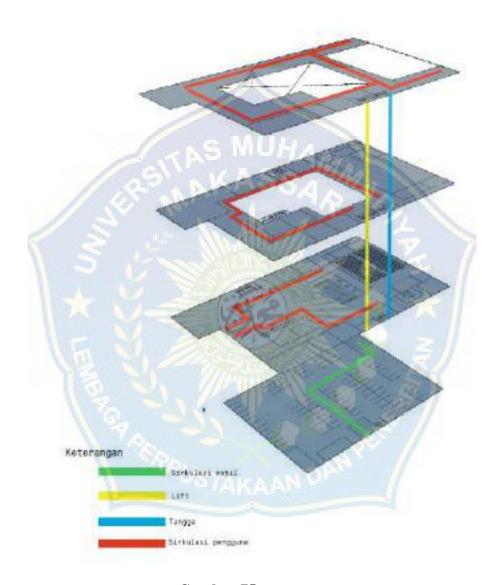
Sumber: Analisis Penulis (06 Agustus 2023)

Tabel 16 Zonasi Ruang

Jenis Lantai	Keterangan	Warna	Nama Ruang
Basement	• Publik	• Hijau	Parkiran mobil
	• Privat	• Merah	 Ruang plambing, Ruang panel listrik, Ruang genset
Lantai 1	• Publik	• Hijau	• Galery, Taman, Ampiteater, ATM center
	• Semi Publik	• Biru	 Audiotorium, Workshop seni lukis, Workshop arsitektur, Workshop desain grafis, Workshop DKV, Co-working space
	• Privat	• Merah	 Ruang kontrol, Ruang cleaning servicre
Lantai 2	• Publik	• Hijau	 Perpustakaan, Mushollah, Toilet
	• Semi Publik	Biru KAAN DAN	 Audiotorium, Workshop seni tari, Workshop aplikasi
	• Privat	 Merah 	dan game, Workshop tv dan radio, Workshop fasihion
Rooftop	PublikSemi Publik	HijauBiru	TamanWorkshop kuliner

3. Rancangan Sirkulasi Ruang

Rancangan sikulasi ruang diatur sesusai dengan kebutuhan pengguna setiap ruangan yang dirancang untuk memudahkan pengguna bangunan. **Gambar 75** merupakan gambaran sirkulasi pada bangunan



Gambar 75 Sirkulasi ruangan

Sumber: Analisis pribadi (06 Agustus 2023)

4. Rancangan Tampilan Bangunan

- 1. Rancangan Bentuk
- a. Eksterior



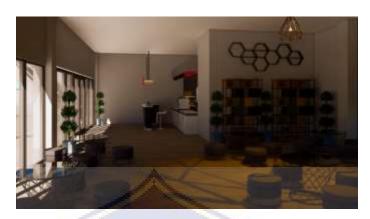
Gambar 76 Tampak bangunan Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 77 Rooftop

Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)

b. Interior



Gambar 78 *Cafe*Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 79 Workshop seni tari Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 80 Office area
Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 81 *Workshop* desain grafis Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 82 *Workshop* seni lukis Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 83 *Workshop* arsitektur Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)



Gambar 84 Audiotorium Sumber: Analisis pribadi(06 agustus 2023)

5. Rancangan Material



Gambar 85 Jenis material yang digunakan Sumber: Analisis pribadi(07 agustus 2023)

6. Rancangan Sistem Struktur

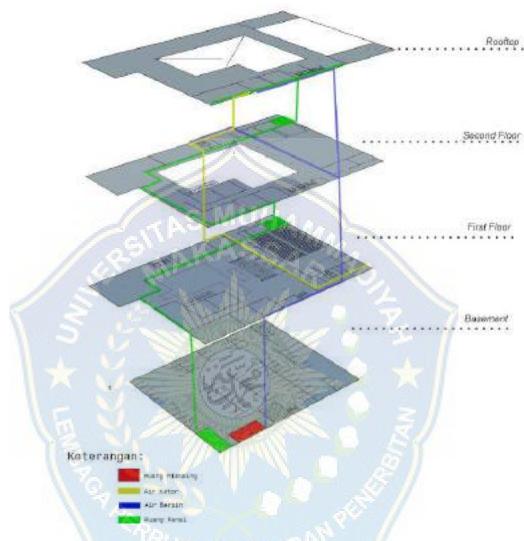
Struktur bawah menggunakan pondasi poer plat dan tiang pancang, pengguaan tiang pada bangunan dikarenakan lokasi berada di daerah persawahan.

Untuk struktur tengah terdapat balok dan kolom dengan dimensi kolom 40x40 cm dengan bentangan 8 meter.

Struktur atas pada area bentang lebar menggunkan struktur space struss sistem. Sedangkan untuk beberapa area menggunakan atap plat beton. **Gambar** 86 merupakan sistem struktur yang digunakan pada bangunan.



7. Rancangan Utilitas



Gambar 87 Skema sistem utilitas pada bangunan

Sumber: Analisis pribadi(07 Agustus 2023)

Sumber penggunaan air bersih berasal dari PDAM dan air sumur yang didistribusikan pada area peranangan, sedangkan untuk limbah cair akan didaur ulang menggunkan sistem filtrasi agar dapat digunakan kembali pada area tertentu dan menghindari pencemaran lingkungan.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Dalam perancangan Ruang Kreatif Publik kali ini akan menggunakan prinsip pendekatan arsitektur futuristik yang dimana arsitektur futuristik adalah rsitektur yang mengacu ke masa depan dalam penggunaan teknologi dan material bangunan. Adapun ciri-ciri arsitektur futuristik yaitu penerapan kemajuan teknologi, fasad dinamis, bentuk geometris, bentukan baru, tidak memakai seni ornamen, bidang kaca yang lebar, dan material ekspos. Lokasi perancangan berada di jalan Jend. Sudirman, Kecamatan Wara, Kota Palopo, Sulawesi Selatan dengan luas lahan 1,64 hektar. Pada siteplan terdiri dari bangunan utama, ruang parkir , jalan, kolam dan taman. Bangunan utama terdiri dari satu bangunan berjumlah tiga lantai. Bentuk bangunan merupakan filosofi bentuk dari bentuk bangunan masa depan, yang diatur dengan permainan solid void fasad. Material fasade umumnya menggunakan ACP dan Kaca Tempered. Untuk struktur rangka menggunakan balok beton dan rangka atap menggunakan sitem bentang lebar space truss sistem dan sebagian area atap menggunakan plat beton .

Bangunan dapat di lihat beberapa ciri arsitektur futuristik yaitu ciri yang pertama pada bentuk desain bangunan yang praktis dan sederhana untuk ciri yang kedua pada bangunan yaitu pembagian corak warna pada fasad bangunan dengan permainan garis lurus dan garis miring dan yang terakhir yaitu penggunaan teknologi terbaru pada material bangunan.

B. Saran

Dengan adanya Ruang Kreatif Publik dengan Pendekatan Futuristik ini dapat menjadi salah satu fasilitas yang mendukung sektor Perekonomian terutama pada sektor Industri Kreatif di Kota Palopo.

DAFTAR PUSTAKA

- Choiriyani, Y., & Lissimia, F. (2016). Kajian Arsitektur Futuristik Pada Stasiun Tanjung Priuk Dan Theater Jakarta Taman Ismail Marzuki. 39–46.
- Fajrine, G., Purnomo, A. B., Juwana, J. S., Jurusan, M., & Fakultasteknik, A. (2017). Penerapan Konsep Arsitektur Neo Vernakular Pada Stasiun Pasar Minggu. 85–91.
- Fauzi, F., & Aqli, W. (2020). Kajian Konsep Arsitektur Futuristik Pada Bangunan Kantor. *Journal of Architectural Design and Development*, 1(2), 165. https://doi.org/10.37253/jad.v1i2.1387
- Hall, P. (2019). Program Studi Arsitektur ITI | 136. 2015, 2015–2018.
- Ikbal, Mu., Ukkas, I., & Zulkahfi, A. (2021). Analisis Pengembangan Usaha Micro Kecil Menengah (Umkm) Berbasis Ekonomi Kreatif Di Pelabuhan Tanjung Ringgit Kota Palopo. *Jurnal Kahfi UM Palopo*, 1–15. http://repository.umpalopo.ac.id/id/eprint/967
- Ismail, S. I. (2020). Perancangan Simpul Kreatif Notoprajan, Yogyakarta "Dengan Pendekatan Fleksibilitas Ruang Dan Penerapan M3K (Mundur, Munggah, Madhep Kali). *Kajian Perancangan UII*, 16–47. https://dspace.uii.ac.id/handle/123456789/20420
- MARYUDI, L. (2020). Banda Aceh Creative Hub.
- Matheson, J., & Easson, G. (2015). Creative HubKit. *British Council*, 1–51. http://creativehubs.org/admin/docs/Creative HubKit V1.1.pdf
- Mukrimaa, S. S., Nurdyansyah, Fahyuni, E. F., YULIA CITRA, A., Schulz, N. D., خ سان, Taniredja, T., Faridli, E. M., & Harmianto, S. (2016). Data arsitek jilid 1. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Issue August).
- Nabila, A., & Larasati, D. (2022). Analisis Kegunaan Ruang Kreatif bagi Komunitas Lokal di Daerah 3T (Studi Kasus: Komunitas Lakoat Kujawas, Timor Tengah Selatan). *REKAJIVA Jurnal Desain Interior*, *1*(1), 1–13. https://ejurnal.itenas.ac.id/index.php/REKAJIVA/article/view/6107
- Nugraha, R. C., & Arsitektur, P. S. (n.d.). Rancangan Parahyangan Festival Mall di Kota Baru Parahyangan dengan Pendekatan Prinsip Arsitektur Futuristic. 1–10.
- Putri, S. O., Aldy, P., & Susilawaty, M. D. (2020). Tanjungpinang Creative Hub Dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis. *4*(13–29), 791–792.
- Raharjo, A. R., Program, M., Arsitektur, S., Program, D., & Arsitektur, S. (2019). Dosen Program Studi Arsitektur, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya, Indonesia Ruang Lingkup Diskusi berikut: 1.
- Seni, I., & Yogyakarta, I. (2019). Perancangan Interior Ruang Publik Bandung Creative Hub Penciptaan / Perancangan.

Sutrisman, A. (2017). Strategi Peningkatan Potensi Ekonomi Kreatif Melalui Penataan Wilayah Strategis Di Kota Palopo. 1–187. https://core.ac.uk/download/pdf/141541602.pdf

Amaliyyah, R. (2021). No 6.



PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO





DAFTAR ISI

PENDAHULUAN

Konsep Dasar
Konsep Pemilihan Lokasi
KONSEP PERANCANGAN
Konsep Tapak
Konsep Program Ruang
Konsep Bentuk dan Material
Konsep Pendekatan Perancangan
Konsep Sistem Struktur Dan Utilitas
GAMBAR PRARENCANA
Siteplan
Denah
Tampak13
Potongan15
Perspektif Eksterior
Perspektif Interior



KONSEP DASAR

LATAR BELAKANG

Industri kreatif di Indonesia saat ini sudah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Keanekaragaman budaya dan seni yang ada di Indonesia mempengaruhi potensi kreatif yang timbul pada masyarakat. Perkembangan ekonomi kreatif ditandai dengan peningkatan produk domestik bruto yang tiap tahunnya mengalami peningkatan. Berdasarkan data Badan Ekonomi Kreatif pada tahun 2017 kontribusi ekonomi kreatif terhadap produk domestik bruto Indonesia sebesar 7,28%.

Kota Palopo adalah sebuah kota yang terletak di Provinsi Sulawesi Selatan, Indonesia dengan potensi sumber daya alam yang sangat melimpah serta letak geografis yang sangat strategis untuk pertumbuhan ekonomi. Perkembangan Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) menurut data Badan Pusat Statistik (2020) tercatat jumlah pelaku kegiatan ekonomi kreatif dari sembilan kecamatan yang ada di Kota Palopo mencapai 7.965 orang.

Ekonomi kreatif yang sudah berkembang cukup baik di Kota Palopo yaitu dari sektor *fashion*, kriya, kuliner dan film.

MASALAH



Kesulitan Pemasaran



Tidak Adanya Ruang Kreatif



Tidak Adanya Kelas Belajar dan Berbagi Pengalaman



Kurang Permodalan

I DE DESAIN

RUANG KREATIF PUBLIK KOTA PALOPO

Ruang Kreatif Publik Kota Palopo akan menjadi ruang bagi para pelaku industri kreatif yang ada di Kota Palopo dengan berbagai fasilitas yang dimiliki untuk mendukung dan mengembangkan potensi para pelaku industri yang diwadahi di Ruang Kreatif Publik Kota

FASILITAS UTAMA BANGUNAN



Kelas Pelatihan



Creative Space



Coworking Space

Arsitektur Futuristik merupakan konsep bangunan yang mengacu kepada masa depan, fleksibel, bentuk yang bebas dengan

menggunakan bahan-bahan terkini yang estetis,



Maker Space

EMA/ PENDEKATAN



Hasil Imajinasi Yang Idialis



Sederhana

• Memiliki Bentuk Yang Unik

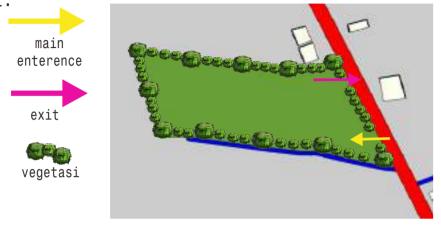
Memiliki Desain Yang Polos

RUANG KREATIF PUBLIK KOTA PALOPO

ANALISIS TAPAK

ANALISIS AKSESBILITAS

Ket:



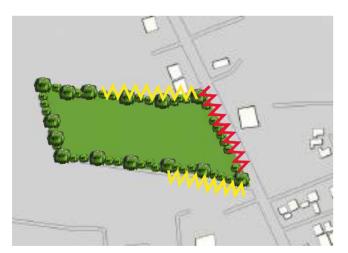
Akses utama dari arah Timur dari jalan Jend. Sudirman kearah masuk tapak. Kemudian untuk akses keluar dari dalam tapak dapat diakses dari arah Timur tapak keluar kearah jalan Jend. Surdiman

A NALISIS KEBISINGAN

Ket:

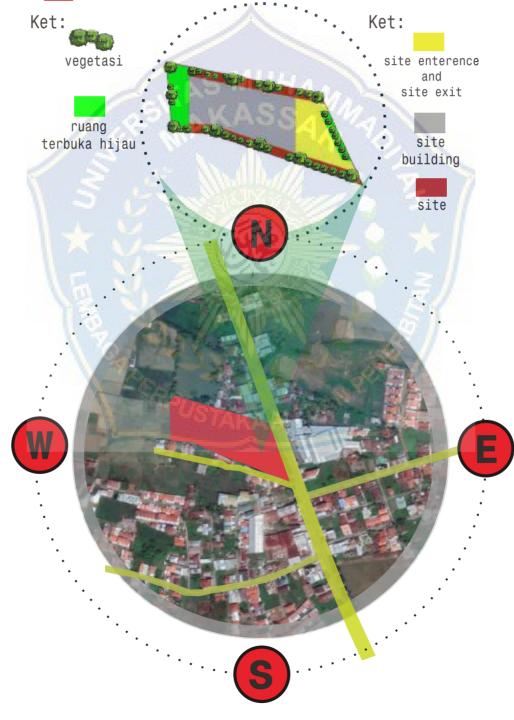






Kebisingan dari arah Timur tapak merupakan tingkat kebisingan tinggi yang bersumber dari aktivitas kendaraan pada jalan Jend. Sudirman yang merupakan jenis jalan arteri utama. Sedangkan kebisingan dari arah Utara dan Selatan merupakan tingkat kebisingan rendah yang bersumber dari pemukiman masyarakat

R E S P O N P E R A N C A N G A N



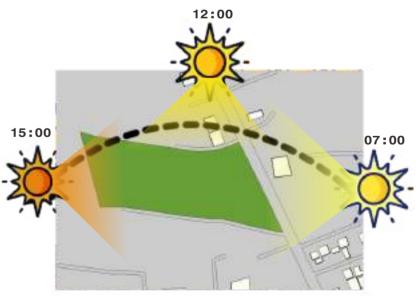
ANALISIS ANGIN

Ket:



Pada bagian barat tapak angin berhembus dengan intensitas tinggi karena berbatasan dengan area persawahan sedangkan pada area Selatan angin akan berhembus sedang karena berbatasan dengan area pemukiman masyarakat

A NALISIS MATAHARI

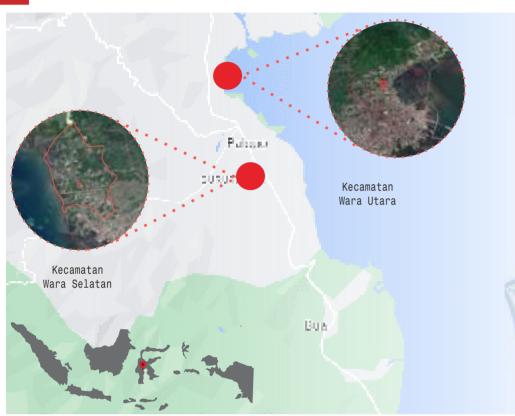


Bangunan akan dirancang menghadap ke Timur, sehingga pada bagian sisi bangunan tersebut akan terkena langsung sinar matahari pagi dan sisi Barat pada bangunan akan terkena sinar matahari sore. Sehingga dibuatlah fasad-fasad untuk pencahayaan alami pada ruangan.



KONSEP PEMILIHAN TAPAK

PEMILIHAN TAPAK



Kecamatan Wara Selatan

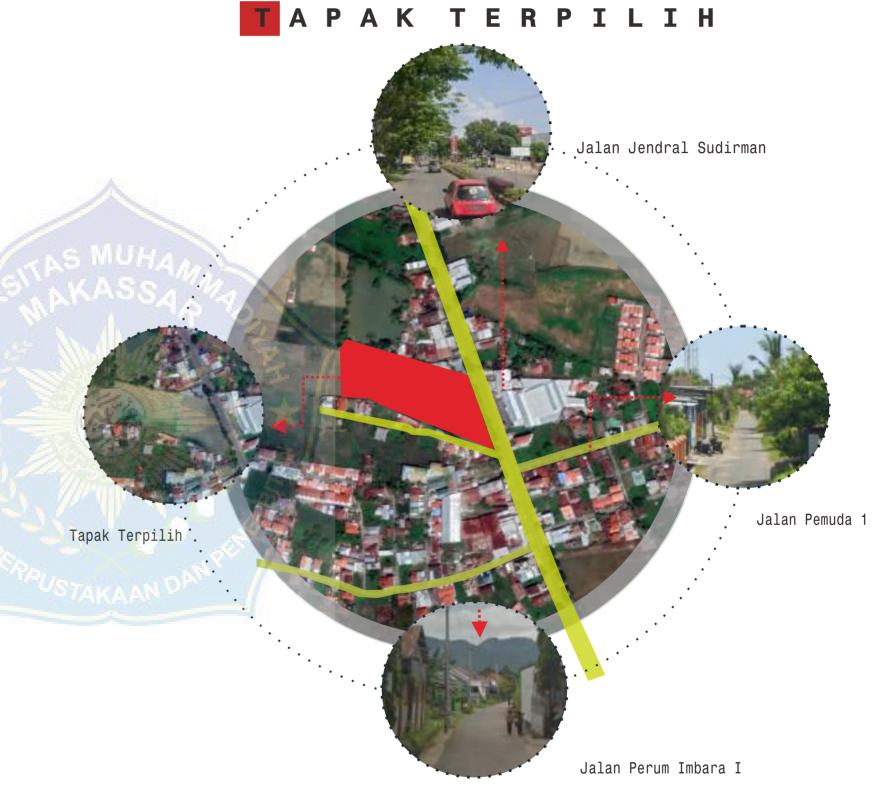
- Dekat dengan Universitas Muhammadiyah Palopo, Islamic Center Kota Palopo
- Jalur air bersih memadahi
- Aksesbilitas yang memadahi
- Peruntukan lahan sebagai area bisnis
- Luas site 1,6 hektar

Kecamatan Wara Utara

- Dekat dengan City Market Palopo
- Jalur air bersih memadahi
- Aksesbilitas yang memadahi
- Luas site 1,5 hektar

Tabel Pembonotan

Kriteria	Alt.1	Alt.2
Lokasi strategis	3	4
Sesuai dengan RTRW	4	4
Pencapaian/akses	3	4
Utilitas	4	4
Ketersediaan lahan	2	4
	16	18



Lokasi perancangan berada di jalan Jend. Sudirman Kecamatan Wara Selatan, Kota Palopo, Sulawesi Selatan. Luas tapak 1,64 hektar, jarak tapak dengan pusat Kota Palopo sekitar 2,75 KM.



ANALISIS PROGRAM RUANG

A KTIVITAS DAN PENGGUNA

ANALISIS RUANG DANZONA RUANG



Melakukan kegiatan pembelajaran keahlihan masing-masing



Melakukan kegiatan pembelajaran keahlihan masing-masing

Pengelolah

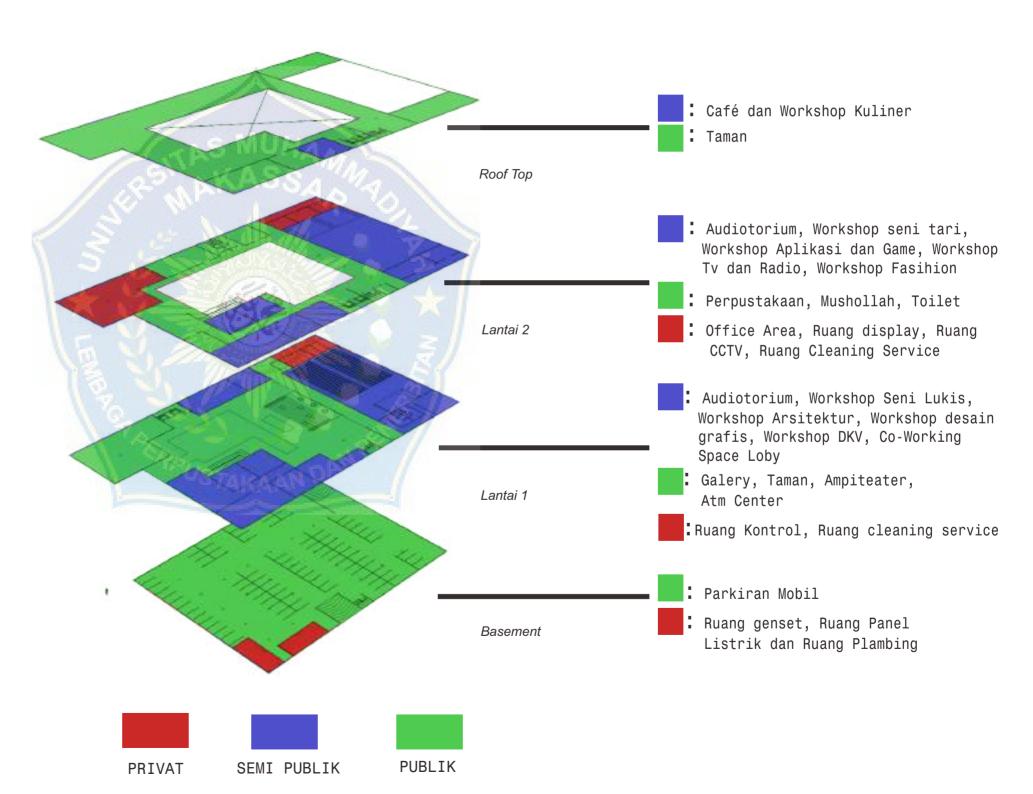
Pengunjung

Melakukan kegiatan pembelajaran keahlihan masing-masing



keahlihan masing-masing

Melakukan kegiatan pembelajaran



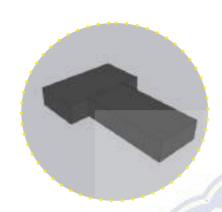


ANALISIS BENTUK DAN MATERIAL

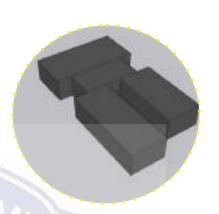
A NALISIS BENTUK



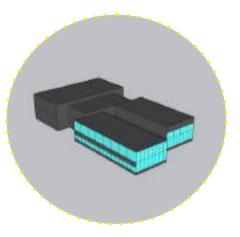
Penggunaan bentuk balok merupakan ciri bangunan modern



Pembagian beberapa massa untuk menyesuaikan bentuk lahan



Pembagian elevasi ketinggian berdasarkan kebutuhan fungsional



Memperlihatkan struktur bangunan dibeberapa bagian dan tidak menggunakan banyak ornamen

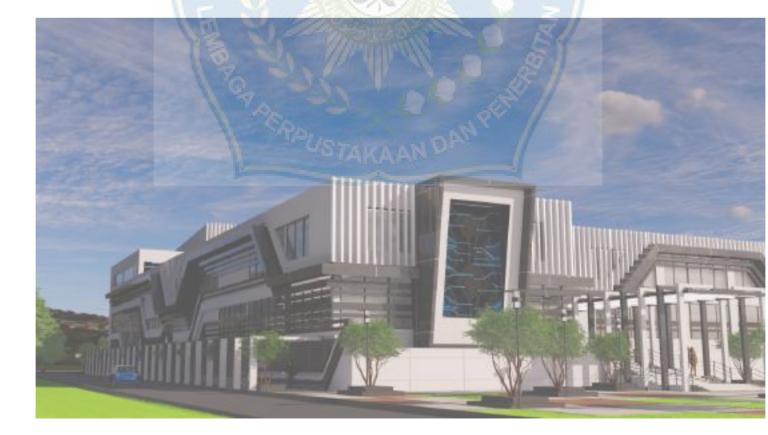
ANALISIS MATERIAL



ACP Fasad



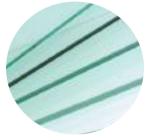
Conblock



Atap Bitumen



Bondek



Kaca Tempered







KONSEP PENDEKATAN PERANCANGAN

ARCHITECTURE FUTURISTIC

Hasil Imajinasi Yang Idialis

Memiliki Gaya Universal

Sederhana

Memiliki Bentuk Yang Unik

Memiliki Desain Yang Polos



Arsitektur Futuristik merupakan konsep bangunan yang mengacu kepada masa depan, fleksibel, bentuk yang bebas dengan menggunakan bahan-bahan terkini yang estetis, inovatif dan ramah lingkungan



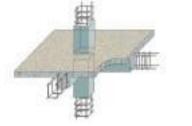
KONSEP STRUKTUR DAN UTILITAS



UTILITAS

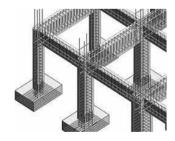


Struktur atap menggunakan jenis struktur space truss dan atap menggunakan jenis atap bitumen

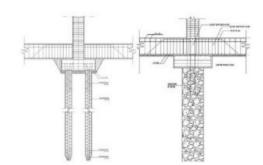




Struktur tengah bangunan menggunakan beton bertulang



Struktur bangunan mengunakan beton bertulang dengan struktur bangunan yang modular



Struktur pondasi menggunakan tiang pancang











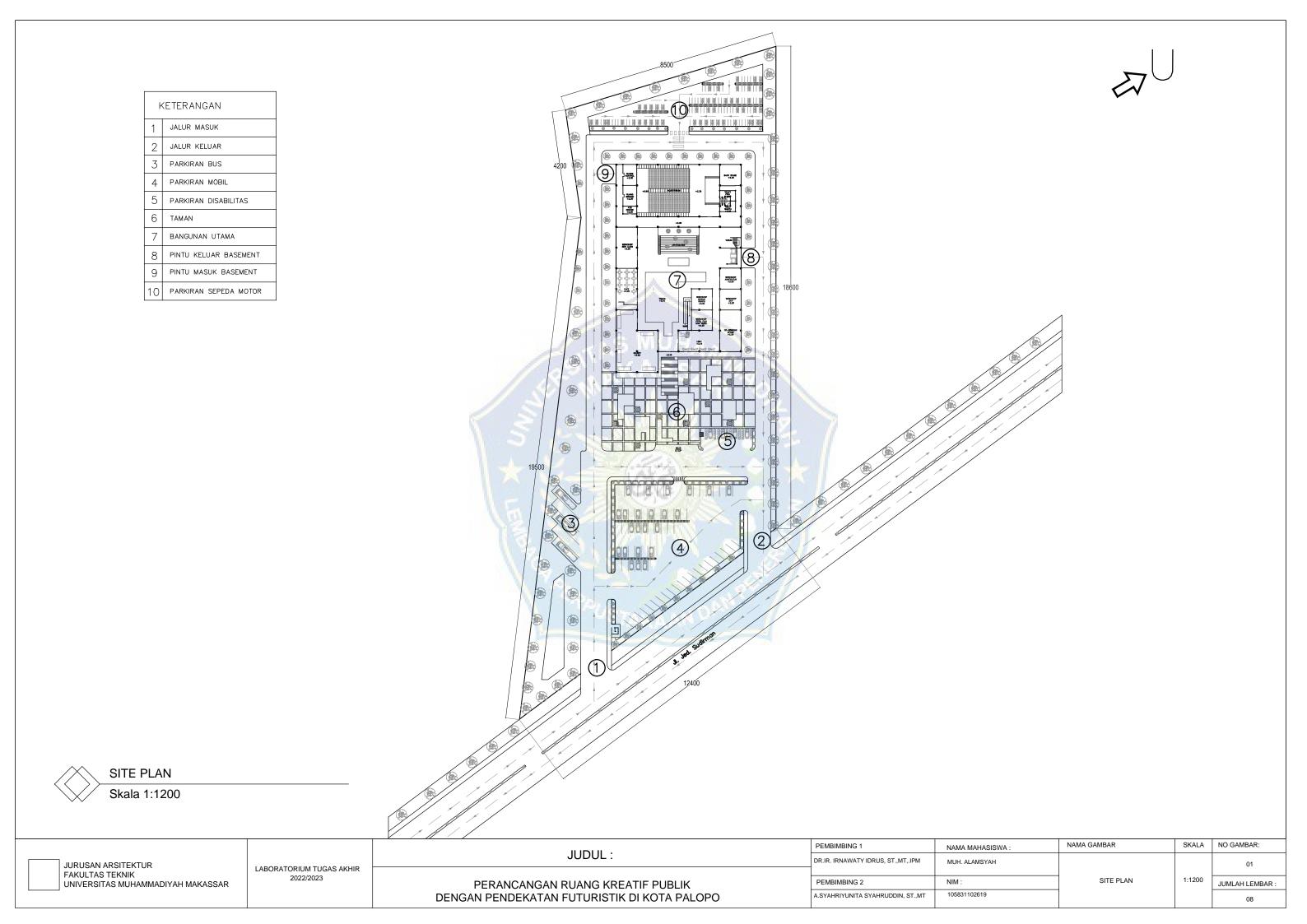
Transfortasi vertikal

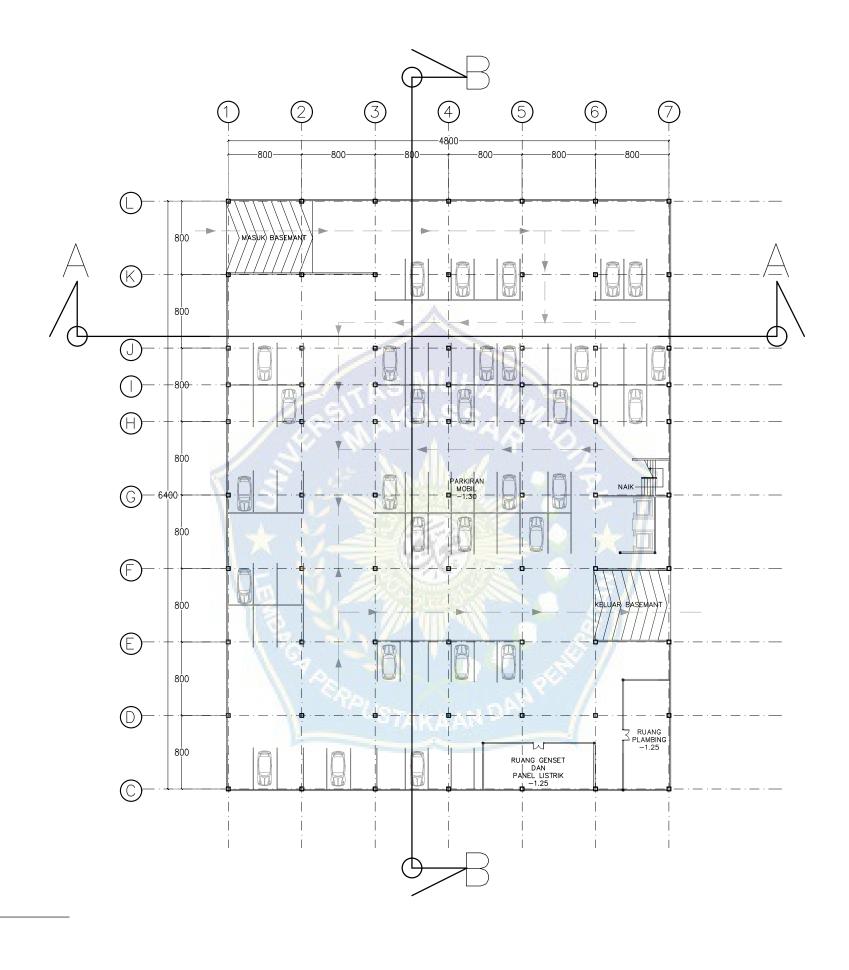
Rooftop

Second Floor

First Floor

Basement





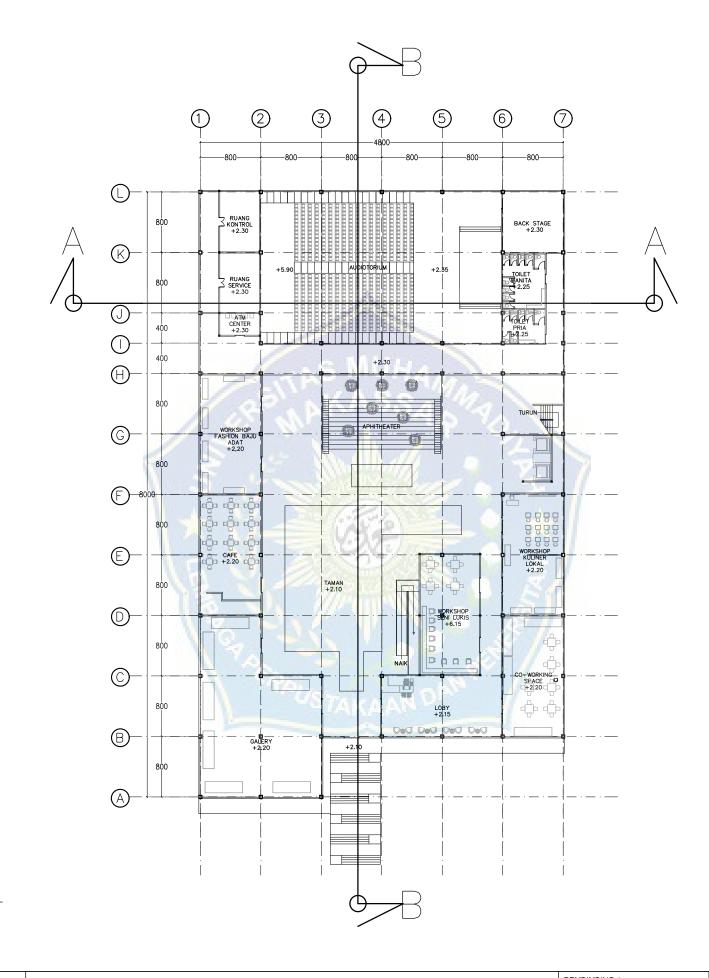
DENAH BASEMENT
SKALA 1:500

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASS	SAR
--	-----

LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023

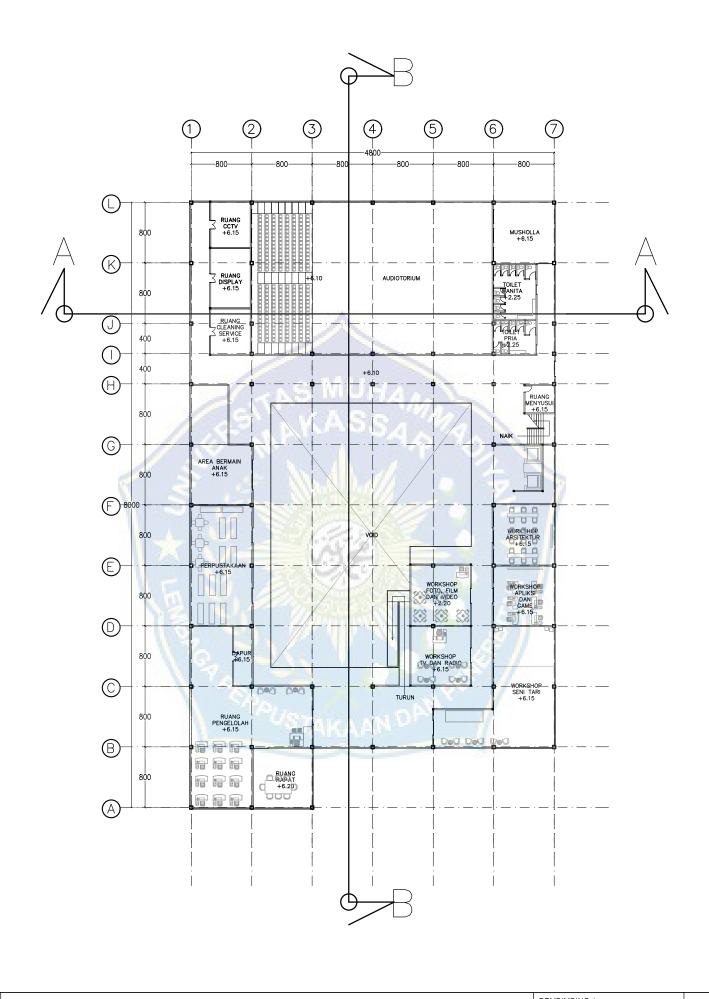
JUDUL :
PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK
DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
 DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH	DENAME ASSESSED.	4.500	02
PEMBIMBING 2	NIM :	DENAH BASEMENT	1:500	JUMLAH LEMBAR :
A CYALIDIYUNITA CYALIDUDDIN OT MT	105831102610		1	



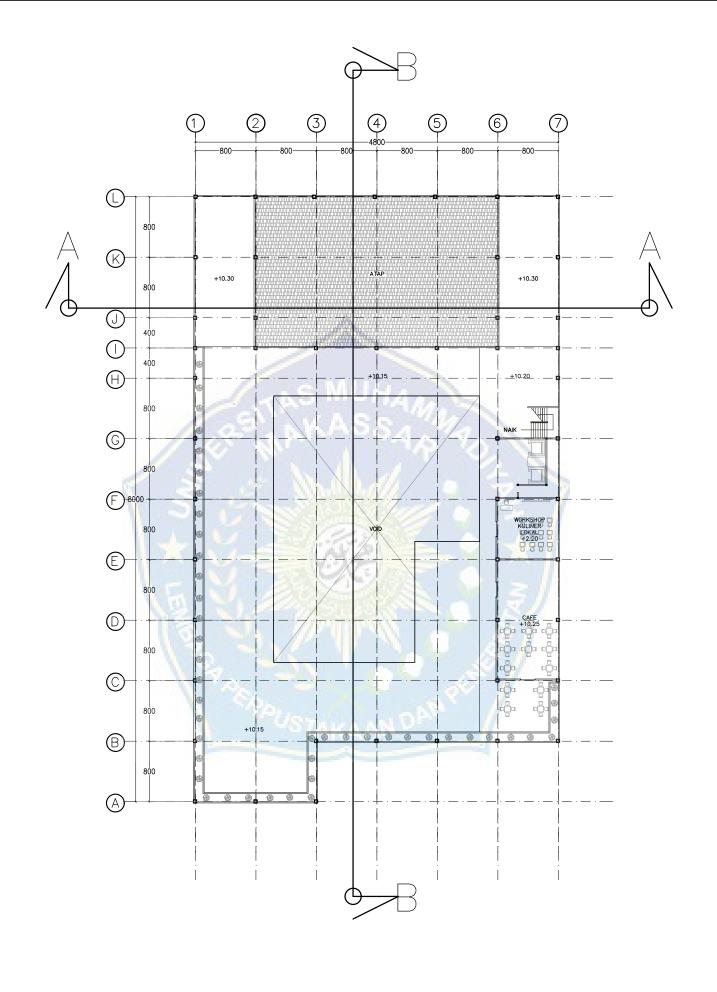
DENAH LANTAI 1
SKALA 1:500

			PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
JURUSAN ARSITEKTUR	LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023	JUDUL :	DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH	DENAH LANTAI 1		03
FAKULTAS TEKNIK		PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK				4.500	
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR			PEMBIMBING 2	NIM:		1.500	JUMLAH LEMBAR :
		DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO	A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT	105831102619			10





		HIDIH .	PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :	
JURUSAN ARSITEKTUR	URUSAN ARSITEKTUR JAPONATONIJIM TIJOAG AKUID JUDUL :	DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH			04		
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023	PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK	PEMBIMBING 2	NIM :	DENAH LANTAI 2 1:500	JUMLAH LEMBAR :		
		DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO	A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT	105831102619			11	



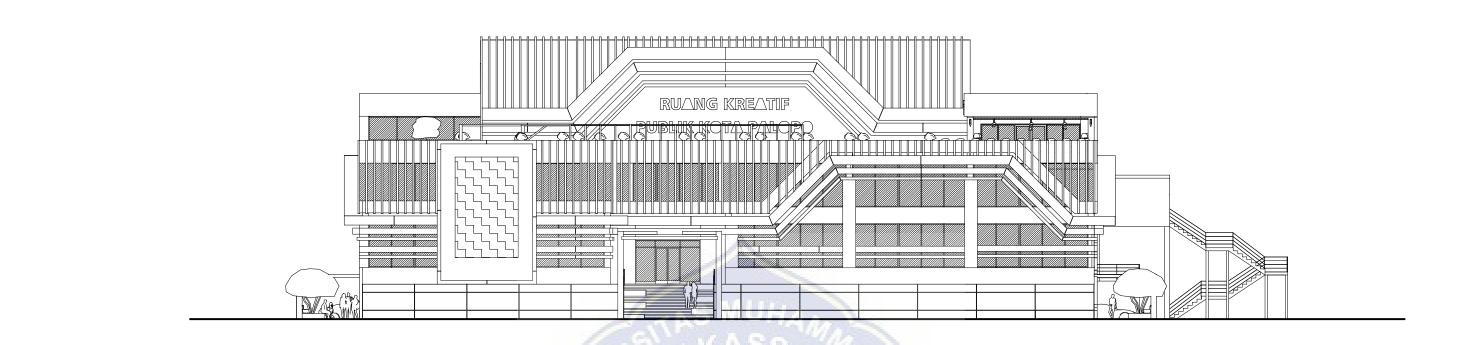


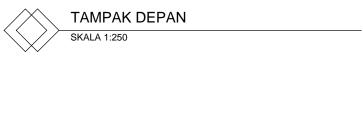
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

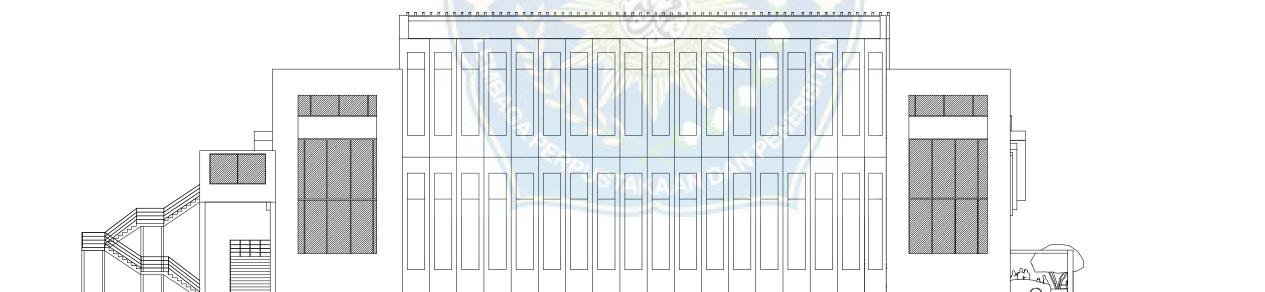
LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023

JUDUL : PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH			05
PEMBIMBING 2	NIM:	DENAH ROOFTOP	1:500	JUMLAH LEMBAR :
A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT	105831102619			12









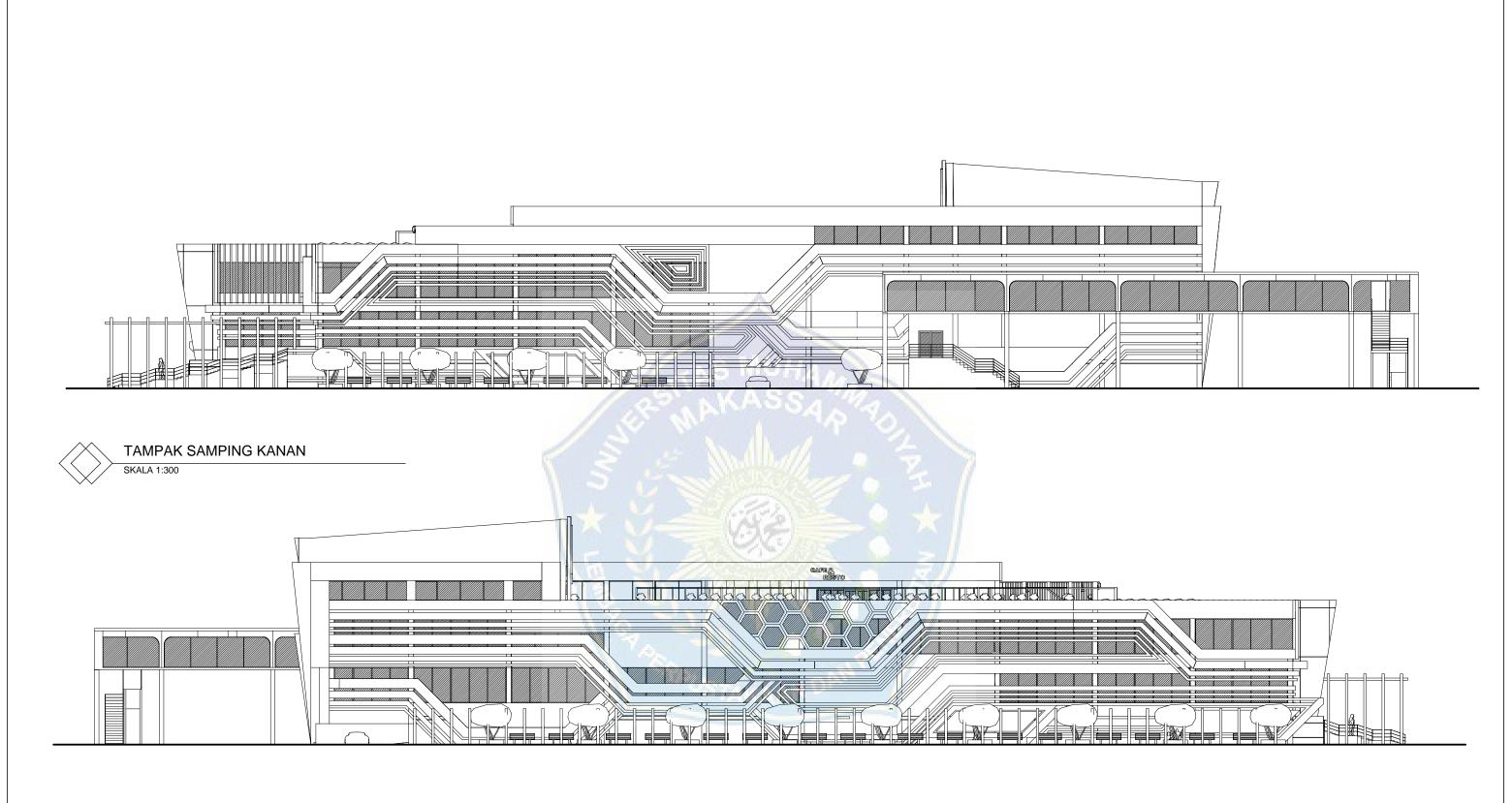
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LABORATORIUM TUGAS AKHIR

JUDUL :	
PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK	

DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH	-TAMPAK DEPAN	1:250	06
PEMBIMBING 2	NIM:	-TAMPAK BELAKANG	1.230	JUMLAH LEMBAR :
A CVALIDIVINITA CVALIDIDDINI CT MT	105831102619	17.WII 7.II BELAIVAIVO		





	JRUSAN ARSITEKTUR
FA	AKULTAS TEKNIK NIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

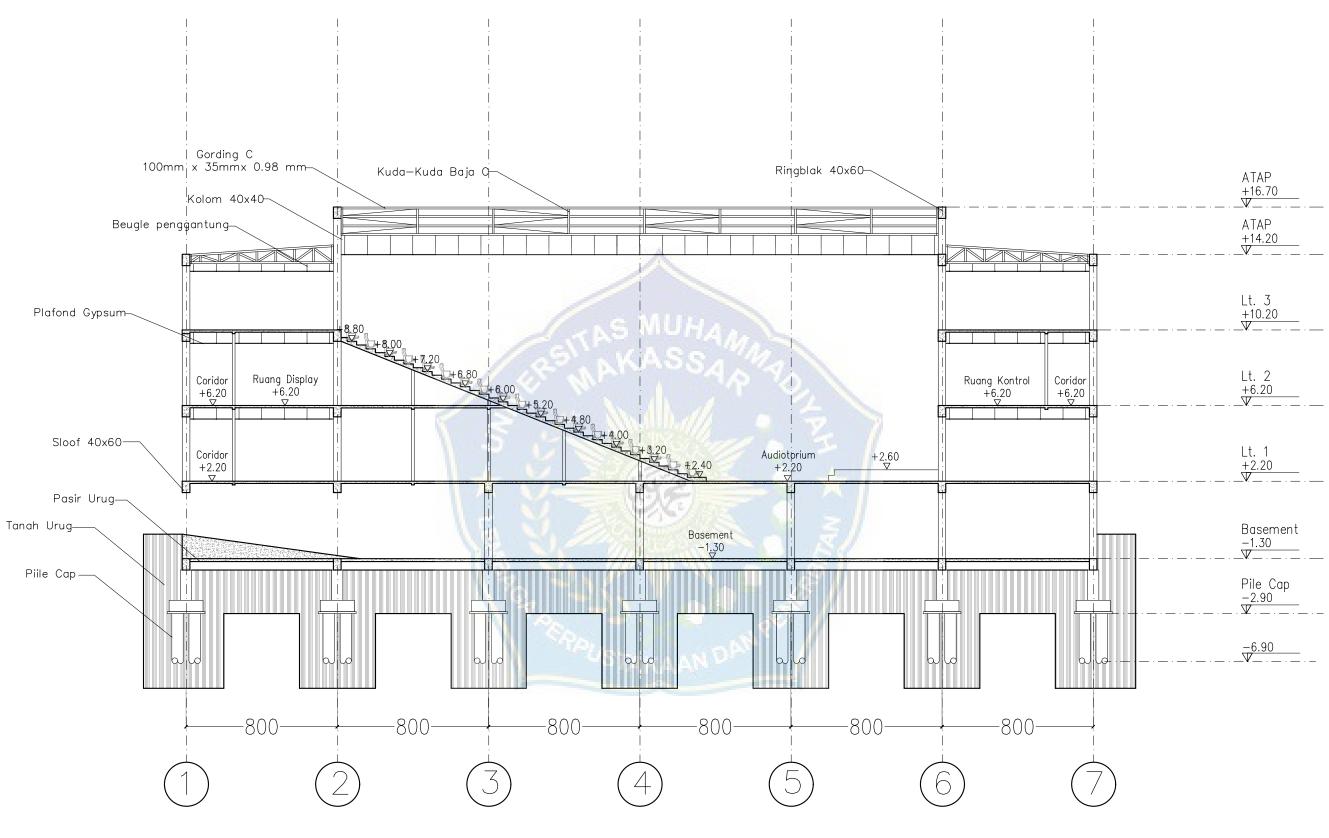
LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023

JUDUL :

PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GA
DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH	-TAMP
PEMBIMBING 2	NIM :	-TAM
A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT	105831102619	.,

SISWA:	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
′AH	-TAMPAK SAMPING KANAN		07
	-TAMPAK SAMPING KIRI	1:300	JUMLAH LEMBAR
			1 11





	JURUSAN ARSITEKTUR
	FAKULTAS TEKNIK
	UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
•	

LABORATORIUM TUGAS AKHIR

JUDUL	:

PEMBIMBING 1 NAMA MAHASISWA : DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM MUH. ALAMSYAH NIM: PEMBIMBING 2 105831102619

A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT

POTONGAN A-A 1:200 JUMLAH LEMBAR :

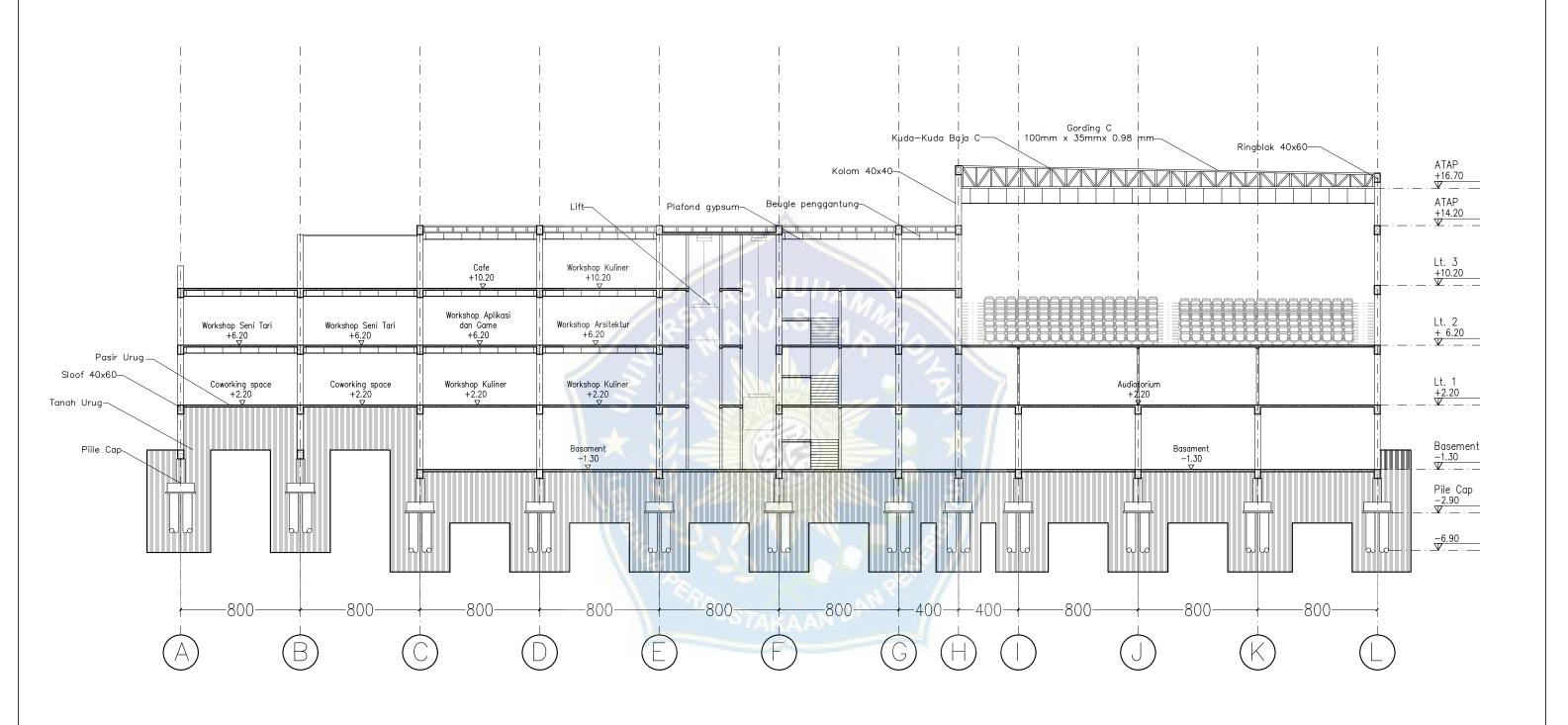
SKALA

NO GAMBAR :

08

NAMA GAMBAR

PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO





JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LABORATORIUM TUGAS AKHIR

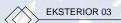
JUDUL :
PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK
DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO LEMBAR :
DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH	207010112	4.050	09
PEMBIMBING 2	NIM:	POTONGAN B-B	1:250	JUMLAH LEMBAR :
A SVAHDIVIINITA SVAHDI IDDINI ST. MT.	105831102619			





EKSTERIOR 01







EKSTERIOR 02

EKSTERIOR 04

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023 JUDUL :

PEMBIMBING 2

A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT

PEMBIMBING 1 I

NAMA MAHASISWA : MUH. ALAMSYAH

105831102619

NAMA GAMBAR

EKSTERIOR

JUMLAH LEMBAR :

SKALA NO GAMBAR :

PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO





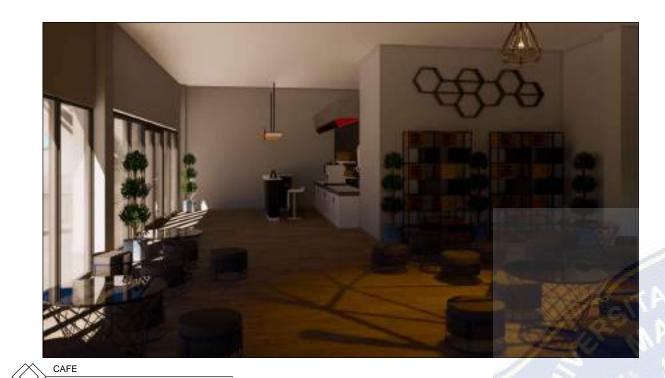




WORKSHOP ARSITEKTUR

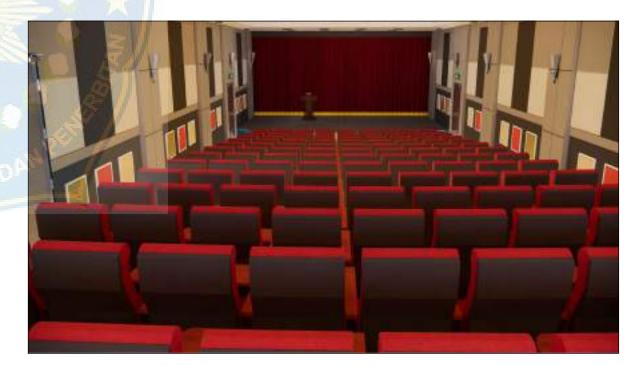
OFFICE AREA

		IIIDI II .	PEMBIMBING 1	NAMA MAHASISWA :	NAMA GAMBAR	SKALA	NO GAMBAR :
JURUSAN ARSITEKTUR	LADODATODIUM TUGACAKUID	JUDUL :	DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM	MUH. ALAMSYAH			12
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR	LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023	PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK	PEMBIMBING 2	NIM :	INTERIOR		JUMLAH LEMBAR :
		DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO	A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT	105831102619			19



OFFICI





AUDIOTORIUM

BASEMENT

JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

LABORATORIUM TUGAS AKHIR 2022/2023 JUDUL:

PEMBIMBING 1

DR.IR. IRNAWATY IDRUS, ST.,MT,.IPM

PEMBIMBING 2

A.SYAHRIYUNITA SYAHRUDDIN, ST.,MT

NAMA MAHASISWA :

105831102619

NAMA GAMBAR

INTERIOR

13

JUMLAH LEMBAR :

SKALA NO GAMBAR :

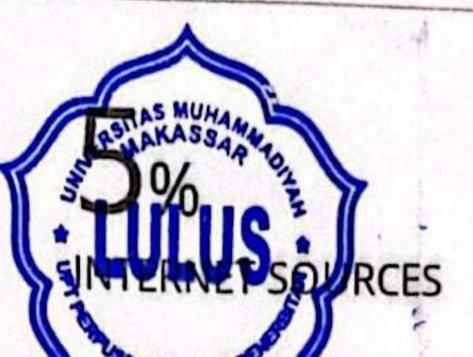
PERANCANGAN RUANG KREATIF PUBLIK DENGAN PENDEKATAN FUTURISTIK DI KOTA PALOPO

20

BAB I - Muh. Alamsyah 105831102619

ORIGINALITY REPORT

6% SIMILARITY INDEX



turniting

2%
PUBLICATIONS

O% STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED TOURCE PRINTED)

2%

* prosiding.unimus.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

On

On

Exclude matches

< 2%

Exclude bibliography

ORIGINALITY REPORT ORIGINALITY REPORT 7% SIMILARITY INDEX MATCH ALL SOURCES (ONLY SELECTED SERVITED) 14% * dspace.uii.ac.id Internet Source

Exclude quotes On Exclude matches < 2%

Exclude bibliography On

BAB III - Muh. Alamsyah 105831102619

ORIGINALITY REPORT

SIMILARITY INDEX

PUBLICATIONS

STUDENT PAPERS

MATCH ALL SOURCES (ONL SELECTED SOURCE PRINTED)

2%

turniting * digilib.esaunggul.ac.id

Internet Source

Exclude quotes

On

On

Exclude bibliography

Exclude matches

< 2%

BAB IV - Muh. Alamsyah 105831102619 ORIGINALITY REPORT STUDENT PAPERS SIMILARITY INDEX **PUBLICATIONS** MATCH ALL SOURCES (ONLY CELEGIALS OF THE PARTY OF THE PAR * digilibadmin.unismuh.ac.id Internet Source Exclude matches On Exclude quotes Exclude bibliography

BAB V - Mun. Alamsyah 105831102619

DEGINALITY REPORT

O % SIMILARITY INDEX



O%
PUBLICATIONS

O% STUDENT PAPERS



isclude quotes

On

Exclude matches

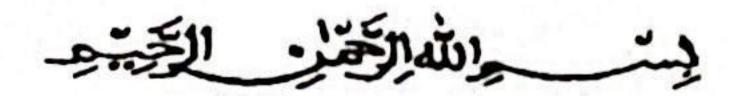
206

bibliography On



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



SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIAT

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

Nama

: Muh. Alamsyah

Nim

: 105831102619

Program Studi: Arsitektur

Dengan nilai:

No	Bab	Nilai	Ambang Batas
1	Bab 1	6 %	10 %
2	Bab 2	20 %	25 %
3	Bab 3	2 %	10 %
4	Bab 4	7 %	10 %
5	Bab 5	0 % MUHA	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, 25 Agustus 2023 Mengetahui

Kepala UPT-Perpustakaan dan Pernerbitan,

Jl. Sultan Alauddin no 259 makassar 90222 Telepon (0411)866972,881 593,fax (0411)865 588 Website: www.library.unismuh.ac.id

E-mail: perpustakaan@unismuh.ac.id