

CIREBON *FUTURISTIC CREATIVE HUB*
LAPORAN PENGEMBANGAN KONSEP TUGAS AKHIR

TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana dalam
Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam



Diajukan Oleh:

Sri Pujiati

2004056014

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2024



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA**

Jalan Walisongo No.3-5 Semarang, Jawa Tengah, Indonesia 50185
Telp. (024) 7601294, Website: fuhum.walisongo.ac.id, Email: fuhum@walisongo.ac.id

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Tugas Akhir

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

Universitas Islam Negeri Walisongo

Di Semarang

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Nama : Sri Pujiati

NIM : 2004056014

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Skripsi : **Cirebon *Futuristic Creative Hub***

Saya melihat bahwa naskah skripsi tersebut sudah layak diajukan kepada Fakultas Ushuluddin dan Humaniora, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang untuk segera dimunaquasahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pembimbing I

Shofiyah Nurmasari, M.T.

NIP. 198406282019032006

Pembimbing II

Didung Putra Pamungkas, M.Sn.

NIP. 19900612201931011

LEMBAR PENGESAHAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, menyatakan bahwa naskah tugas akhir berikut:

Judul Naskah : Cirebon *Futuristic Creative Hub*

Penulis : Sri Pujiati

NIM : 2004056014

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam siding tugas akhir oleh Dewan Penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dna dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 24 Juni 2024

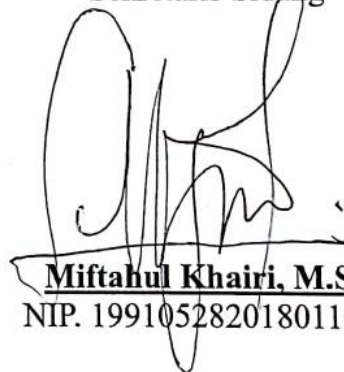
DEWAN PENGUJI

Ketua Sidang



Dr. Zainul Adzfar, M.Ag
NIP.197308262002121002

Sekretaris Sidang



Miftahul Khairi, M.Sn
NIP. 199105282018011002

Penguji Utama I



Alfiano Rezka Adi M.Sc
NIP. 199109192019031016

Penguji Utama II



Muhammad Afiq, M.T.
NIP. 198405012019031007

PERNTAYAAN KEASLIAN PENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Pujiati

NIM : 2004056014

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Menyatakan bahwa tugas akhir yang berjudul:

CIREBON FURUTISTIC CREATIVE HUB

Secara keseluruhan merupakan hasil penelitian/karya saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat hasil karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di perguruan tinggi atau instansi lain, dengan beberapa sumber referensi yang telah dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka.

Semarang, 24 Juni 2024



Sri Pujiati

NIM. 2004056014

ABSTRAK

Potensi ekonomi kreatif untuk menjadi salah satu kawasan penggerak perekonomian lokal Kota Cirebon sangatlah penting, dengan tetap terjalin kerjasama yang baik antar pemangku kepentingan sehingga sinergi dan pengelolaan dapat berjalan secara harmonis dan seimbang. Kota Cirebon mempunyai letak geografis yang sangat strategis karena terletak pada jalur angkutan barang dan jasa melalui jalur pantai utara (pantura) yang menghubungkan wilayah barat yang merupakan pusat siklus perekonomian nasional. Upaya pemanfaatan dan pengelolaan potensi yang ada memerlukan adanya ruang yang mampu memenuhi kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Cirebon. Ruang tersebut dibuat dalam bentuk *creative hub* yang dapat mengoordinir semua kegiatan kreatif melalui penyediaan fasilitas dan lingkungan yang layak serta memenuhi setiap kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan arsitektur yang sesuai serta pemilihan tempat yang tepat, diharapkan dapat menyelesaikan persoalan tentang ekonomi kreatif di Indonesia khususnya di wilayah Cirebon. Ruang kreatif membentuk sebuah jaringan untuk merangsang pengembangan industri kreatif di tingkat lokal, kemudian dilanjutkan pada tingkat regional. *Creative hub* atau pusat kreatif menjadi ruang dinamis yang membawa lebih banyak kesempatan kerja seperti layanan pendidikan, jaringan dan peluang pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi yang lebih mendalam di industri kreatif. *Creative hub* ini adalah cara baru untuk mengoordinasi, menyelenggarakan inovasi, dan mengembangkan industri kreatif.

Kata kunci: ekonomi kreatif, Kota Cirebon, ruang kreatif, pusat kreatif.

ABSTRACT

The potential for the creative economy to become one of the driving areas for the local economy of Cirebon City is very important, while maintaining good cooperation between stakeholders so that synergy and management can run in harmony and balance. The city of Cirebon has a very strategic geographical location because it is located on the goods and services transportation route via the north coast route (Pantura) which connects the western region which is the center of the national economic cycle. Efforts to utilize and manage existing potential require space that can meet the needs of creative economy actors in Cirebon City. This space is created in the form of a creative hub that can coordinate all creative activities by providing appropriate facilities and environment and meeting every user's needs. With an appropriate architectural approach and choosing the right place, it is hoped that we can solve problems regarding the creative economy in Indonesia, especially in the Cirebon area. Creative spaces form a network to stimulate the development of creative industries at the local level, then continue at the regional level. Creative hubs or creative centers become dynamic spaces that bring more job opportunities such as educational services, networking, and business development opportunities, as well as creating deeper innovation in the creative industry. This creative hub is a new way to coordinate, organize innovation, and develop the creative industry.

Keywords: creative economy, Cirebon City, creative space, creative hub.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga laporan pengembangan konsep perancangan “**CIREBON FUTURISTIC CREATIVE HUB**” dapat terselesaikan dengan baik. Tak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan, penulis mendapat banyak bantuan dalam berbagai bentuk baik secara langsung maupun tidak langsung. Sehubungan dengan itu, tanpa mengurangi rasa hormat penulis menyampaikan terima kasih dan rasa syukur kepada:

1. Rektor UIN Walisongo Semarang dan Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora beserta jajaran nya yang telah memberikan banyak fasilitas yang banyak membantu khususnya ruang ICT yang dapat digunakan dengan baik.
2. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag., selaku kepala program studi yang telah banyak membantu dan mendukung sejak awal hingga akhir perkuliahan.
3. Bapak Abdullah Ibnu Thalhah, M.Pd., selaku dosen wali yang telah mendampingi selama proses perkuliahan.
4. Ibu Shofiyah Nurmasari, M.T., selaku dosen mata kuliah studio dan dosen pembimbing tugas akhir yang senantiasa memberi bimbingan, arahan, dan pembelajaran hingga dukungan serta motivasi yang sangat berpengaruh dalam setiap proses yang penulis jalani.
5. Bapak Didung Putra Pamungkas, M.Sn., selaku dosen pembimbing tugas akhir yang telah memberi banyak bimbingan, masukan, dan arahan.
6. Seluruh dosen Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang telah memberi banyak pengetahuan dan pembelajaran selama perkuliahan.
7. Keluarga dan saudara penulis khususnya kedua orang tua dan kakak tersayang yang tidak pernah lelah memberi dukungan moral, mental, dan finansial dalam setiap suka dan duka yang penulis hadapi hingga berada di titik akhir nanti.
8. *My big hero* beserta keluarga yang selalu siap mendukung dan membantu selama penulis berada di kota ini, dan selalu memberi rasa aman, nyaman, serta menjadi rumah kedua bagi penulis.
9. Rekan seperjuangan khususnya para penghuni ICT yang telah berjuang melewati panasnya siang dan dingin nya malam bersama.
10. Semua pihak yang terlibat dan tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kata sempurna dan masih terdapat banyak kesalahan atas keterbatasan kemampuan serta pengetahuan. Oleh karena itu, penulis memohon maaf dengan segala kerendahan hati. Kiranya kekurangan dan kesalahan yang ada dapat menjadi bahan evaluasi dan pembelajaran bagi pembaca.

Semarang, 24 Juni 2024

Sri Pujiati

20004056014

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Pengertian Judul.....	1
1.2. Latar Belakang.....	2
1.3. Rumusan Masalah.....	5
1.4. Tujuan dan Sasaran	5
1.5. Lingkup Pembahasan.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	6
1.7. Keaslian Penulisan	7
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Definisi <i>Creative Hub</i>	9
2.2. Standar Bangunan <i>Creative Hub</i>	9
2.3. Arsitektur <i>Futuristic</i>	13
2.4. Studi Kasus / Preseden.....	14
BAB 3 METODE PERANCANGAN	
3.1. Dasar Pemikiran.....	20
3.2. Alur Tahap Perancangan	20
3.3. Alur Pola Pikir	21
BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN	
4.1. Analisa Kontekstual.....	22
4.2. Analisa Fungsional	36
4.3. Analisa Aspek Teknis (Sistem Struktur)	49
4.4. Analisa Aspek Kinerja (Utilitas).....	50
4.5. Analisa Arsitektural	52
BAB 5 HASIL PERANCANGAN	53
DAFTAR PUSTAKA	viii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bogor <i>Creative Hub</i>	15
Gambar 2.2 Site Plan Bogor <i>Creative Hub</i>	15
Gambar 2.3 Denah dan Struktur Bogor <i>Creative Hub</i>	16
Gambar 2.4 <i>Co-office</i> Jakarta <i>Creative Hub</i>	18
Gambar 2.5 <i>Classroom</i> Jakarta <i>Creative Hub</i>	18
Gambar 2.6 <i>Exhibition</i> Jakarta <i>Creative Hub</i>	18
Gambar 2.7 <i>Makerspace</i> Jakarta <i>Creative Hub</i>	19
Gambar 2.8 <i>Fashion Lab</i> Jakarta <i>Creative Hub</i>	19
Gambar 4.1 Statistik Subu Kota Cirebon 2024	25
Gambar 4.2 Grafik Curah Hujan Kota Cirebon 2024	26
Gambar 4.3 Analisa Penghawaan	26
Gambar 4.4 Analisa Pencahayaan	27
Gambar 4.5 Peta BWK Kota Cirebon	28
Gambar 4.6 Analisa Regulasi	29
Gambar 4.7 Analisa Aksesibilitas Site	30
Gambar 4.8 Analisa Aksesibilitas Kawasan	31
Gambar 4.9 Analisa Kebisingan	31
Gambar 4.10 Analisa Kontur	33
Gambar 4.11 Tanaman <i>Ground Cover</i>	33
Gambar 4.12 Tanaman Perdu dan Semak	34
Gambar 4.13 Tanaman Cemara Pensil	34
Gambar 4.14 Glodokan Tian dan Ppucuk Merah	34
Gambar 4.15 Tanaman Palem	35
Gambar 4.16 Tanaman Ketapang	35
Gambar 4.17 Tanaman Tabebuya dan <i>Hydragea</i>	35
Gambar 4.18 <i>View from Site</i>	36
Gambar 4.19 Hubungan antar Ruang Gedung A	47
Gambar 4.20 Hubungan antar Ruang Gedung B.....	47
Gambar 4.21 Hubungan antar Ruang Gedung C	48
Gambar 4.22 Struktur Beton Bertulang	49

Gambar 4.23 Struktur <i>Flat Space Frame, Barrel Vaults Space Frame, Spherical Domes</i> <i>Space Frame</i>	50
Gambar 5.1 Gubahan Massa	54
Gambar 5.2 Ornamenasi Bangunan	54

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan	8
Tabel 3.1 Alur Pola Pikir	21
Tabel 4.1 Kriteria Pemilihan Tapak	24
Tabel 4.2 Analisa Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang	40
Tabel 4.3 Besaran Ruang Area Parkir	41
Tabel 4.4 Besaran Ruang Bangunan	46
Tabel 4.5 Total Besaran Ruang Bangunan	46

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Pengertian Judul

1.1.1. Cirebon

Cirebon adalah kota dan kabupaten di Provinsi Jawa Barat. Pada awalnya, Cirebon dikenal dengan nama *Caruban* yang dalam Bahasa Jawa berarti paduan atau bersatu padu. Dikenal demikian karena sejak awal, Cirebon merupakan tempat bertemu dan bercampurnya pendatang dari berbagai bangsa dan budaya seperti Jawa, Sunda, Tionghoa/Cina, hingga Arab. Seiring dengan berjalannya waktu, pelafalan nama *Caruban* berubah menjadi *Carbon* yang kemudian menjadi Cirebon. Dalam pemahaman lain, Cirebon dinamakan demikian karena letak geografis wilayah yang berada di pesisir sehingga mata pencaharian sebagian besar masyarakat setempat adalah nelayan, khususnya sebagai penangkap ikan dan rebon (udang kecil) di sepanjang pantai, atau pembuat terasi, petis dan garam. Dari sini lah muncul istilah *cai-rebon* yang dalam Bahasa Sunda berarti air rebon atau air udang.

1.1.2. *Futuristic*

Futuristic adalah pemahaman yang mengarah ke masa depan dengan kebebasan berekspresi atau mengemukakan gagasan dalam bentuk tampilan bebas, tidak biasa, kreatif dan inovatif. *Futuristic* sejalan dengan perkembangan teknologi, dengan semakin maju teknologi yang diciptakan manusia, maka eksistensinya akan semakin berkembang (Haines, 1970). Ciri-ciri arsitektur *futuristic* menurut Haines (1970) ditinjau dari tampilan bangunan yang meliputi komposisi massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan fleksibel, terlihat lebih sederhana namun berani menggunakan pola dan garis warna yang cenderung kontras, serta penggunaan teknologi terkini dalam material dan struktur.

1.1.3. *Creative Hub*

Creative hub adalah frasa bahasa Inggris yang dalam Bahasa Indonesia berarti “pusat kreatif”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia

(KBBI), kreatif artinya mencipta (mengandung) atau mempunyai daya cipta, sedangkan pusat artinya pokok atau landasannya. Secara harfiah pusat kreatif atau *creative hub* dapat dipahami sebagai prinsip dasar atau sumber inspirasi segala sesuatu dan/atau daya cipta. Yang dimaksud dengan *creative hub* atau ruang kreatif adalah pusat asal mula kreativitas yang tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga jaringan komunitas kreatif.

Ruang kreatif membentuk sebuah jaringan untuk merangsang pengembangan industri kreatif di tingkat lokal, kemudian dilanjutkan pada tingkat regional. *Creative hub* atau pusat kreatif menjadi ruang dinamis yang membawa lebih banyak kesempatan kerja seperti layanan pendidikan, jaringan dan peluang pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi yang lebih mendalam di industri kreatif. *Creative hub* ini adalah cara baru untuk mengoordinasi, menyelenggarakan inovasi, dan mengembangkan industri kreatif.

1.1.4. Cirebon *Futuristic Creative Hub*

Dari pemaparan sebelumnya, perencanaan Cirebon *Creative Hub* dengan Pendekatan Arsitektur *Futuristic* dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah dengan menganalisis, mengevaluasi, memperbaiki dan mengembangkan suatu sistem terkait kebutuhan ruang kreatif di Cirebon kota maupun kabupaten melalui pendekatan arsitektur yang sejalan dengan perkembangan teknologi dan eksistensi yang turut berkembang seiring dengan perkembangan zaman, yaitu arsitektur *futuristic*.

1.2. Latar Belakang

Mengutip Rencana Aksi Ekonomi Kreatif 2025, ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan hidup) berdasarkan gagasan yang timbul dari kreativitas, penciptaan sumber daya manusia (manusia kreatif) dan berbasis pada pemanfaatan pengetahuan, termasuk budaya, warisan, dan teknologi. Kreativitas tidak hanya terbatas pada karya yang berbasis seni dan budaya saja, tetapi juga dapat berbasis ilmu pengetahuan dan

teknologi, teknik, dan telekomunikasi. Tiga elemen kunci yang menjadi landasan ekonomi kreatif adalah kreativitas, inovasi, dan penemuan.

Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif, Ekonomi Kreatif diartikan sebagai perwujudan nilai tambah dari kekayaan intelektual yang bersumber dari kreativitas manusia yang berbasis warisan budaya, ilmu pengetahuan, dan/atau teknologi. Dimana pelaku ekonomi kreatif merupakan perseorangan atau kelompok warga negara Indonesia atau badan usaha berbadan hukum atau bukan berbadan hukum yang didirikan berdasarkan hukum Indonesia yang melakukan kegiatan ekonomi kreatif.

Undang-Undang Ekonomi Kreatif bertujuan mendorong seluruh aspek ekonomi kreatif sesuai dengan perkembangan kebudayaan, teknologi, kreativitas, inovasi masyarakat Indonesia, dan perubahan lingkungan perekonomian global; menyejahterakan rakyat Indonesia dan meningkatkan pendapatan negara; menciptakan ekosistem ekonomi kreatif yang berdaya saing global; menciptakan kesempatan kerja baru yang berpihak pada nilai seni dan budaya bangsa Indonesia serta sumber daya ekonomi lokal; mengoptimalkan potensi pelaku ekonomi kreatif; melindungi hasil kreativitas pelaku ekonomi kreatif; dan mengarusutamakan ekonomi kreatif dalam rencana pembangunan nasional.¹

Berdasarkan hasil penelitian Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Badan Pusat Statistik (BPS) pada tahun 2016, ekonomi kreatif memberikan kontribusi sebesar Rp 922,59 miliar atau 7,44% terhadap total produk dalam negeri (PDB) (Burhanudin, 2020). Adanya otonomi daerah menuntut setiap daerah untuk selalu memajukan potensi perekonomiannya. Pertumbuhan dan pembangunan daerah juga harus selaras dengan kondisi dan aspirasi masyarakat yang tumbuh dan berkembang (Ayu Monica et al., 2019).

Berdasarkan penelitian dengan menggunakan metode survei melalui metode kuantitatif dan analisis deskriptif, menunjukkan bahwa sub-sektor kuliner merupakan sub-sektor terbesar di antara jenis ekonomi kreatif lainnya di Kota Cirebon dengan rasio sebesar 42%, disusul ekonomi *fashion* sebesar 15%. Kriya, arsitektur dan desain visual masing-masing sebesar 12%. Sedangkan daerah dengan sektor ekonomi kreatif terbanyak adalah Kecamatan Kejaksan dengan

¹ Pasal 4 UU RI Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

persentase sebesar 45,8%, disusul Kecamatan Harjamukti 37%, Kecamatan Pekalipan 25%, Kecamatan Kesambi 10,7% dan Kecamatan Lemahwungkuk 6%. Dari data tersebut, perekonomian kuliner, *fashion*, dan kerajinan dapat dijadikan sub-sektor utama Kota Cirebon, sedangkan Kecamatan Kejaksan dan Kesambi dapat dijadikan sebagai pusat ekonomi kreatif di Kota Cirebon. Potensi ekonomi kreatif untuk menjadi salah satu kawasan penggerak perekonomian lokal Kota Cirebon sangatlah penting, dengan tetap terjalin kerjasama yang baik antar pemangku kepentingan sehingga sinergi dan pengelolaan dapat berjalan secara harmonis dan seimbang (Wartono & Nur Haida, 2020).

Kota Cirebon sebagai kota berkembang juga harus mengidentifikasi potensi yang ada pada sektor ekonomi kreatif yang tersedia. Proses identifikasi ini berguna nantinya karena dapat dijadikan sebagai dokumen dasar untuk melakukan analisis (Siwu, 2019). Menyusun kebijakan atau mengambil keputusan penting untuk pengembangan ekonomi kreatif di kota ini.

Kota Cirebon mempunyai letak geografis yang sangat strategis karena terletak pada jalur angkutan barang dan jasa melalui jalur pantai utara (Pantura) yang menghubungkan wilayah barat yang merupakan pusat siklus perekonomian nasional, baik itu DKI Jakarta, Bandung bahkan beberapa daerah lainnya. Wilayah di dalam dan sekitar Pulau Sumatera yang mempunyai pemasok kebutuhan dan barang sehari-hari bagian timur, seperti wilayah di Provinsi Jawa Tengah meliputi Brebes, Tegal, Semarang, dan lain-lain.² Dengan letaknya yang sangat strategis tersebut, Kota Cirebon akan mampu memanfaatkan segala peluang yang dimilikinya, terutama peluang perekonomian yang sangat besar apabila dapat dimanfaatkan dan dikelola dengan baik.

Upaya pemanfaatan dan pengelolaan potensi yang ada memerlukan adanya ruang yang mampu memenuhi kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif di Kota Cirebon. Ruang tersebut dibuat dalam bentuk *creative hub* yang dapat mengoordinir semua kegiatan kreatif melalui penyediaan fasilitas dan lingkungan yang layak serta memenuhi setiap kebutuhan pengguna. Dengan pendekatan arsitektur yang sesuai serta pemilihan tempat yang tepat, diharapkan dapat

² Letak Geografis – Pemerintah Daerah Kota Cirebon. (n.d.). Retrieved December 29, 2020

menyelesaikan persoalan tentang ekonomi kreatif di Indonesia khususnya di wilayah Cirebon.

1.3. Rumusan Masalah

1.3.1. Permasalahan Umum

- a) Bagaimana penerapan konsep perancangan yang sesuai dengan karakteristik pengguna *creative hub* di Cirebon?

1.3.2. Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana pendekatan arsitektur *futuristic* dapat memenuhi setiap kebutuhan pengguna *creative hub*?
- b) Bagaimana pemilihan lokasi site yang tepat dalam pengoptimalan penggunaan *creative hub*?
- c) Bagaimana pemilihan struktur, konstruksi, dan utilitas yang sesuai dengan konsep perancangan *creative hub* yang telah ditentukan?

1.4. Tujuan dan Sasaran

1.4.1. Tujuan

- a) Merancang sebuah *creative hub* dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan pengguna ruang, dan mempertimbangkan aspek arsitekturalnya dengan menyesuaikan karakteristik pengguna sehingga timbul rasa nyaman dan aman.
- b) Merancang sebuah *creative hub* yang dapat dijadikan pusat kegiatan kreatif bagi para pengguna.
- c) Merancang sebuah *creative hub* yang mampu membantu meningkatkan produktifitas wilayah Cirebon.

1.4.2. Sasaran

Adapun sasaran perancangan *creative hub* ini adalah seluruh masyarakat Cirebon terutama para pelaku ekonomi kreatif dan generasi z yang ada dalam usia produktif.

1.5. Lingkup Pembahasan

1.5.1. Unsur Substansi

- a) Tata Ruang Luar; Penataan Site, Ruang Terbuka Hijau dan Lingkungan Alami, Fasilitas Pendukung, Sirkulasi dan Akses, dan Suasana.
- b) Tata Ruang Dalam; Penataan Ruang (Jenis, Jumlah, dan Besaran Ruang), Fasilitas Utama, Fasilitas Pendukung, Sirkulasi dan Akses, dan Suasana.

1.5.2. Lingkup Spasial

Spasial kawasan perancangan yang dilakukan terbatas pada kawasan site yang telah ditentukan, yaitu di dalam Jalan Stadion Bima, Sunyaragi, Kecamatan Kesambi, Kota Cirebon, Jawa Barat. Status dan fungsi lahan ini adalah tanah kosong dengan luas lahan $\pm 15.500 \text{ m}^2$.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan diperlukan dalam sebuah laporan untuk mencapai hasil penulisan yang sistematis. Adapun sistematika tersebut adalah sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Pada bab pendahuluan dipaparkan penjelasan umum mengenai keseluruhan karya yaitu pengertian dari setiap poin pada judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan sasaran, lingkup pembahasan, sistematika penulisan, dan keaslian penulisan.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

Bab tinjauan pustaka berisi dasar atau studi kasus terkait objek perancangan. Teori-teori yang diuraikan meliputi pengertian dan fungsi objek bangunan, standar bangunan, tinjauan dari pendekatan judul, studi preseden terkait fungsi bangunan atau tema yang sama.

BAB 3 METODE PERANCANGAN

Bab ini menjelaskan dasar pemikiran dan argumentasi pemikiran, alur dan tahap proses perancangan, serta alur pola pikir yang mencakup latar belakang pengambilan objek dengan suatu fokus bangunan.

BAB 4 ANALISA DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang proses analisa lokasi eksisting site, analisa dan *skoring* site, analisa program ruang yang mencakup analisa aktivitas

pelaku, kebutuhan ruang, organisasi ruang, hubungan antar ruang, dan besaran ruang, serta analisa tema.

BAB 5 DRAFT KONSEP PERANCANGAN

Bab draft konsep perancangan berisi tahap awal pengembangan sebagai hasil akhir dari bab analisa dan pembahasan, berupa gubahan massa, organisasi ruang makro dan mikro, penentuan konsep atau penekanan perancangan, serta kesimpulan dan saran dari keseluruhan isi laporan ini.

1.7. Keaslian Penulisan

No.	Judul	Substansi	Perbedaan
1.	Perancangan Makassar <i>Creative Hub</i> dengan Pendekatan <i>Smartbuilding</i> Penulis: Musaharbi Tahun: 2021	Perkembangan industri dan pertumbuhan ekonomi tentu sangat erat kaitannya dengan generasi muda yang merupakan sebagai pelaku kreatif Makassar. Makassar <i>Creative Hub</i> ini menggunakan pendekatan <i>smartbuilding</i> dimana gedung yang memberikan lingkungan produktif dan efektif.	- Latar belakang - Tema dan konsep perancangan - Lokasi dan regulasi beserta analisa dan hasil analisa. - Pendekatan arsitektur
2.	Tanjungpinang <i>Creative Hub</i> dengan Pendekatan Arsitektur Ekspresionis Penulis: Syilvia Ovtariyani Putri, Pedia Aldy, Mira Dharma Susilawaty Tahun: 2020	Kota Tanjungpinang sebagai Ibu Kota Provinsi Kepulauan Riau merupakan salah satu kota yang berpotensi terhadap pengembangan ekonomi kreatif. <i>Creative Hub</i> merupakan tempat bagi pelaku dan komunitas kreatif, dimana kreativitas dapat membentuk dan memperkaya ekspresi diri, perancangan <i>creative hub</i> harus mampu memberikan citra dan suasana bagi pelaku kreatif yang dapat diungkapkan dalam wujud arsitektural baik tampilan luar maupun penataan ruang dalam bangunan. Rancangan ini dapat	- Tema dan konsep perancangan - Tujuan dan sasaran - Lokasi dan regulasi beserta analisa dan hasil analisa - Pendekatan arsitektur

		menjadi media komunikasi yang dapat menampilkan kesan kreatif dan imajinatif ketika seseorang melihatnya. Dalam hal arsitektural tersebut dapat diwujudkan menggunakan tema arsitektur ekspresionis	
3.	Perancangan <i>Creative Hub</i> untuk Generasi Milenial Di Lippo Village Penulis: Tahun: 2019	Bidang ekonomi kreatif merupakan salah satu bidang ekonomi yang perlu didorong, diperkuat, dan dipromosikan sebagai upaya untuk meningkatkan pertumbuhan ekonomi nasional. Generasi milenial yang akan memegang kendali atas roda pembangunan yang diharapkan akan mampu membawa bangsa Indonesia menuju ke arah pembangunan yang lebih maju dan dinamis.	- Tema dan konsep perancangan - Permasalahan dan penyelesaian masalah - Lokasi dan regulasi beserta analisa dan hasil analisa - Pendekatan arsitektur

Tabel 1.1 Keaslian Penulis
(*sumber: Analisa Penulis 2023*)

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Definisi *Creative Hub*

Creative hub dapat dipahami sebagai prinsip dasar atau sumber inspirasi segala sesuatu dan/atau daya cipta. Yang dimaksud dengan *creative hub* atau ruang kreatif adalah pusat asal mula kreativitas yang tidak hanya mencakup aspek fisik tetapi juga jaringan komunitas kreatif. Ruang kreatif membentuk sebuah jaringan untuk merangsang pengembangan industri kreatif di tingkat lokal, kemudian dilanjutkan pada tingkat regional. *Creative hub* atau pusat kreatif menjadi ruang dinamis yang membawa lebih banyak kesempatan kerja seperti layanan pendidikan, jaringan dan peluang pengembangan bisnis, serta menciptakan inovasi yang lebih mendalam di industri kreatif. *Creative hub* ini adalah cara baru untuk mengoordinasi, menyelenggarakan inovasi, dan mengembangkan industri kreatif.

Creative hub hadir sebagai ruang dialog yang memungkinkan generasi muda menciptakan peluang dari tantangan dan permasalahan yang dihadapi masyarakat saat ini. Peluang ini dikembangkan dalam semangat kewirausahaan sosial (*sociopreneuship*) yang terbukti memberikan dampak ekonomi dan sosial. Mengutip Bornstein dan Davis (2010), wirausahawan sosial tidak hanya sekedar mencari keuntungan (*by take profit*), namun juga terdapat kepositifan sosial yang melekat pada aktivitas yang dilakukan wirausaha sosial.

2.2. Standar Bangunan *Creative Hub*

Melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (kemenparekraf), telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif yang dibentuk 17 subsektor.³ Subsektor tersebut dapat menjadi acuan standar fasilitas yang disediakan untuk sebuah *creative hub* yang akan dirancang. Subsektor yang dimaksud antara lain:

1) Aplikasi

Berbagai aplikasi dirancang untuk membantu pengguna melakukan aktivitas sehari-hari dengan lebih mudah sudah banyak dikuasai oleh masyarakat. Tetapi di sisi lain, sektor ini masih menghadapi

³ <https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>

banyak tantangan seperti terbatasnya sumber daya manusia (SDM) secara kuantitas dan kualitas.

2) Arsitektur

Kemenparekraf memasukkan arsitektur ke dalam kategori subsektor yang patut mendapat pengelolaan lebih serius. Menurut data anggota Ikatan Arsitek Indonesia (IAI), jumlah arsitek di Indonesia hanya 15.000 orang, sangat sedikit dibandingkan jumlah penduduk Indonesia yang berjumlah 250 juta jiwa.

3) Desain Interior

Kemenparekraf juga akan menginisiasi promosi desain interior melalui berbagai program, seperti menyelenggarakan *event* atau pameran rutin bertaraf internasional. Subsektor desain interior dengan segala potensinya tentunya mampu bersaing di dalam negeri dan global.

4) Desain Komunikasi Visual

Kemenparekraf dengan segala kewenangannya akan berkontribusi menjadikan DKV sebagai subsektor unggulan sehingga pekerja desain dalam negeri mendapat prioritas untuk mengerjakan proyek-proyek perusahaan dalam negeri dibandingkan desainer asing, terutama setelah Perjanjian ASEAN berlaku.

5) Desain Produk

Kemenparekraf akan mengelola subsektor ini dan mendukung para pelaku kreatif dalam mengembangkan usahanya dengan pendekatan yang bisa dilakukan pada subsektor ini seperti mengelola industri dari hulu hingga hilir, berkolaborasi dengan berbagai asosiasi untuk meningkatkan penggunaan desain produk lokal Indonesia, dan mendirikan *design center* yang berfungsi sebagai pusat antar subsektor.

6) Fashion

Dengan optimisme industri *fashion* mampu bersaing di Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA), Kemenparekraf akan mengeluarkan kebijakan untuk mendorong penggunaan karya *fashion* lokal, menciptakan kondisi yang mendukung pasokan bahan baku, dan mempromosikan produk *fashion* lokal ke pasar domestik dan global.

7) Film, Animasi, dan Video

- 8) Subsektor film, animasi, dan video memiliki potensi pertumbuhan positif namun masih menghadapi banyak tantangan. Salah satunya adalah minimnya sumber daya manusia yang memiliki keahlian nyata di bidang perfilman, sehingga pilihan untuk membangun tim sutradara, penulis skenario, kru, dan aktor sangat terbatas. Kemenparekraf akan memfasilitasi penguatan industri film Indonesia dengan melaksanakan beberapa program.

9) Fotografi

Kemenparekraf akan melakukan sertifikasi bagi fotografer, juga akan memfasilitasi perlindungan hak kekayaan intelektual karya fotografi dan meningkatkan kehadiran fotografer lokal di kancah internasional.

10) Kriya

Kriya/kerajinan tangan merupakan subsektor khas Indonesia yang sangat dekat dengan industri pariwisata dan menarik banyak tenaga kerja. Kerajinan mencakup semua produk buatan tangan yang terbuat dari kayu, logam, kulit, kaca, keramik, dan tekstil. Subsektor ini semakin berkembang berkat ketersediaan bahan baku yang melimpah dan tingginya tingkat kreativitas pelaku usaha di industri tersebut. Potensinya masih besar dan pemasarannya cukup terbuka hingga ke luar negeri.

11) Kuliner

Subsektor kuliner memberikan kontribusi yang cukup besar yakni 30% terhadap total pendapatan industri pariwisata dan ekonomi kreatif. Kemenparekraf menyediakan fasilitas seperti pelatihan usaha, akses permodalan dan dukungan memulai usaha. Kemenparekraf juga akan membantu mempromosikan kuliner Indonesia yang beragam ke pasar dalam dan luar negeri.

12) Musik

Kemenparekraf memberikan beberapa fasilitas seperti perlindungan hak kekayaan intelektual untuk mengurangi pembajakan, menggebrak pembentukan inkubator musik, membuka akses permodalan

bagi industri musik, membangun ekosistem bisnis yang sehat dan program lainnya.

13) Penerbitan

Kemenparekraf akan melakukan berbagai upaya pemungkin, seperti membuka akses ke pasar regional dan global, menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi kebijakan perpajakan, dapat menciptakan kondisi yang menguntungkan bagi penerbitan, dan lain-lain.

14) Pengembangan Permainan

Kemenparekraf akan mengelola subsektor pengembangan game secara lebih serius melalui beberapa hal, antara lain menginisiasi munculnya lebih banyak inkubator pengembang *game*, mengintegrasikan unsur *game* dalam dunia pendidikan, memperjuangkan pengembang lokal, dan membantu mereka mempromosikan produk mereka. bekerja.

15) Periklanan

Hingga saat ini, periklanan masih menjadi cara paling efektif untuk mempromosikan produk dan jasa. Kemenparekraf akan memberikan dukungan terkait penguatan sumber daya manusia lokal, penyesuaian kebijakan pembatasan investasi asing di industri periklanan Indonesia, dan penguatan kewenangan Asosiasi Dewan Periklanan Indonesia serta pembatasan penayangan iklan adaptasi regional atau global.

16) Seni Pertunjukan

Pemerintah berperan dalam memfasilitasi pembangunan gedung atau gedung pertunjukan yang representatif dan dapat diakses oleh seluruh lapisan masyarakat juga mutlak diperlukan. Kemenparekraf akan menyediakan fasilitasi regulasi, pembangunan gedung pertunjukan, fasilitasi pembentukan dewan seni pertunjukan untuk memetakan dan menjaga standar seni pertunjukan, festival seni pertunjukan, dan lain-lain.

17) Seni Rupa

Industri seni global memusatkan perhatiannya di Asia Tenggara. Hingga saat ini, lebih dari 160 pencipta seni rupa Indonesia telah mengikuti forum dan *event* internasional. Kemenparekraf akan memberikan berbagai fasilitas seperti membangun ruang budaya dan seni,

menyelenggarakan forum dan event seni rupa bertaraf internasional, serta menjadikan Indonesia sebagai pusat estetika seni Asia Tenggara.

18) Televisi dan Radio

Kemenparekraf akan memberikan berbagai fasilitas yang akan mencakup banyak hal, mulai dari program acara yang berkualitas, dukungan pelatihan sumber daya manusia yang berkualitas dan segala sesuatu yang berkaitan dengan kreativitas di subsektor ini.

Dari 17 subsektor ekonomi kreatif, hanya beberapa yang akan diterapkan pada perancangan *Cirebon futuristic creative hub* ini. Subsektor tersebut dipilih berdasarkan persentase ekonomi kreatif yang dominan dan berpotensi di Cirebon. Subsektor tersebut antara lain di bidang kuliner, *fashion*, kriya, arsitektur, digital dan desain (mencakup desain visual, desain produk, fotografi, dan videografi), seni rupa, seni pertunjukan, dan musik.

2.3. Arsitektur *Futuristic*

Arsitektur *Futuristic* berawal dari gerakan Futurisme yang dilakukan oleh Filippo Tommaso Marinetti. Marinetti mempublikasikan sebuah manifesto di koran berita Paris '*Le Figaro*' pada abad ke-20. Artikel persuasif tersebut menginspirasi seniman lain untuk mengikuti gerakan ini. Salah satunya adalah seorang arsitek dari Italia, yaitu Antonio Sant'Elia⁴. Salah satu isi Manifestonya yaitu "bahwa Arsitektur *Futuristic* terdiri dari presisi, keberanian, kesederhanaan, penggunaan material beton, baja, kaca, dan material ringan lainnya"⁵. Selain itu, Arsitektur *Futuristic* memiliki karakteristik lainnya, seperti menampilkan garis lurus presisi, bentuk persegi atau persegi panjang, mendorong penggunaan sudut yang unik, lekukan yang menggantung, sisi yang tajam, segitiga, oval, dan kubah.

Futuristic adalah pemahaman yang mengarah ke masa depan dengan kebebasan berekspresi atau mengemukakan gagasan dalam bentuk tampilan bebas. tidak biasa, kreatif dan inovatif. *Futuristic* sejalan dengan perkembangan

⁴ Milks, C. [n.d.]. Futurist Architecture: "Design & Characteristics." Diperoleh pada Juli 25, 2023 dari website Study.com: <https://study.com/academy/lesson/futurist-architecture-designcharacteristics.html>

⁵ Antonio Sant'Elia: One of The Least Understood Pioneers of The Modern Movement. [n.d.]. Diperoleh pada Juli 25, 2023 dari website The Architectural Review: <https://www.architecturalreview.com/essays/antonio-santelia-one-of-the-least-understood-pioneers-of-the-modernmovement/10006655.article>

teknologi, dengan semakin maju teknologi yang diciptakan manusia, maka eksistensinya akan semakin berkembang (Haines, 1970). Ciri-ciri arsitektur *futuristic* menurut Haines (1970) ditinjau dari tampilan bangunan yang meliputi komposisi massa yang dinamis dan ekspresif dengan bentuk desain yang praktis dan fleksibel, terlihat lebih sederhana namun berani menggunakan pola dan garis warna yang cenderung kontras, serta penggunaan teknologi terkini dalam material dan struktur.

Prinsip dasar arsitektur *futuristic* adalah berorientasi pada masa depan dengan citra bangunan yang menimbulkan kesan bahwa bangunan selalu mengikuti perkembangan zaman, dapat dilihat dari bentuk atau gambaran bangunannya (Krisdianto, Purwantiasning, & Aqli, n.d.). Bangunan memiliki bentuk yang tidak biasa atau tidak mengacu pada bentuk geometris dasar seperti yang disebutkan dalam buku *Futurism: An Anthology* bahwa *futuristic* membawa bentuk garis miring, lengkung atau elips (Diwarni & Yardha, 2017) dan memanfaatkan kemajuan teknologi melalui penggunaan struktur modern (Krisdianto, Purwantiasning dan Aqli, n.d.).

Menurut Haines (1950) dan Chiara dkk (1980), kriteria bangunan masa depan adalah “Bangunan yang dapat menyesuaikan dan menampung perkembangan aktivitas.” Bangunan diperlukan untuk dapat memberikan layanan kepada pengguna untuk aktivitas yang berkelanjutan, yang berarti memperhatikan peralatan yang mendukung proses aktivitas tersebut. Hal ini memungkinkan adanya tambahan atau pengurangan luas bangunan tanpa mengganggu bangunan agar proses perencanaan pembangunannya dipertimbangkan secara matang. *Futuristic* mengandung nilai-nilai yang dianut futurisme yaitu dinamis, estetis, sangat inovatif dari segi teknologi yang digunakan dengan penerapan bentuk bebas yang tidak menyerupai bentuk-bentuk tertentu. (Krisdianto, Purwantiasning dan Aqli, n.d.).

2.4. Studi Kasus / Preseden

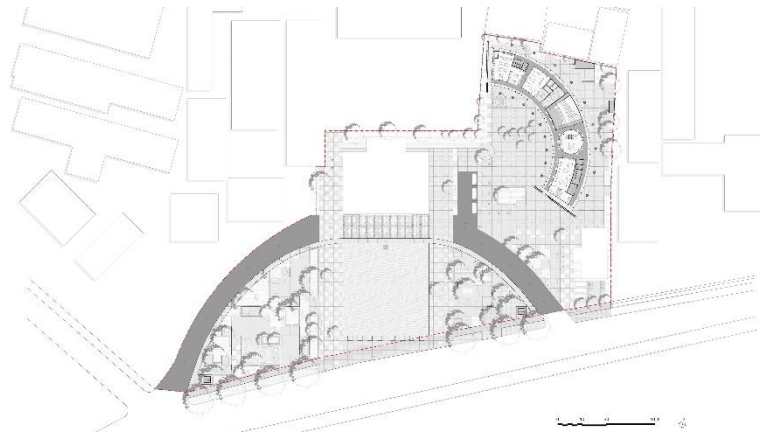
2.4.1. Bogor Creative Hub



Gambar 2.1 Bogor *Creative Hub*

(sumber: www.google.com)

Bogor *Creative Hub* dibangun sebagai bagian dari program strategis Pemda Provinsi Jawa Barat yang bertujuan untuk mewadahi pelaku kreatif dalam upaya meningkatkan industri kreatif setempat. *Creative hub* ini berada dekat dengan kawasan Istana Bogor di atas lahan seluas 1,3 hektar yang didesain oleh Local Architecture Bureau (LAB) dengan konsep “*Respecting the Existing Heritage Building*” dan ekspresi lebih sederhana untuk menghormati keberadaan bangunan cagar budaya yang sudah ada.

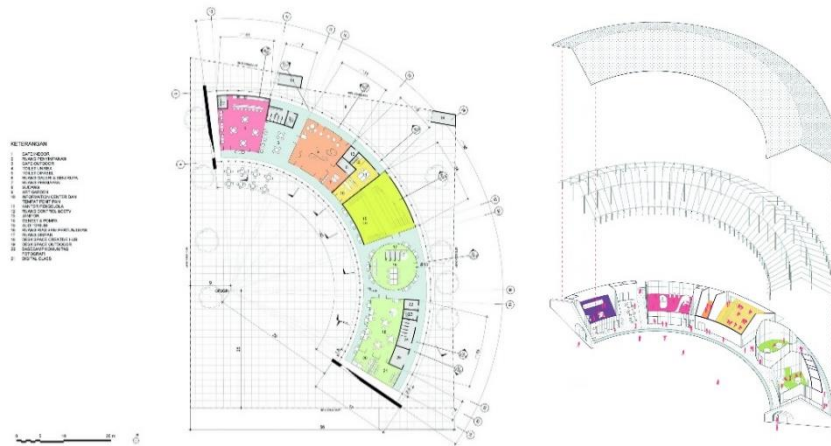


Gambar 2.2 *Site Plan* Bogor *Creative Hub*

(sumber: www.constructionplusasia.com)

Bogor *Creative Hub* dibuat dengan bentuk menyerupai huruf C dan menghadap ke arah bangunan cagar budaya (istana bogor) sekaligus membentuk plaza di antara ke dua bangunan tersebut. Pengalaman di setiap sudut bangunan mengarahkan pengunjung ke kolom berulang yang

menghubungkan teras luar ruangan ke taman. Nuansa ruang terbuka dan tertutup yang dirancang oleh LAB berlanjut melalui teras ini yang memastikan fungsionalitas komprehensif antara pendidikan, hiburan, dan pertunjukan luar ruangan. Alun-alun terbuka yang didesain menghadap bangunan bersejarah digunakan untuk mengeksplorasi kreativitas melalui ruang sosial dan informal serta program khusus lainnya.



Gambar 2.3 Denah dan Struktur Bogor *Creative Hub*

(sumber: www.constructionplusasia.com)

Bogor *Creative Hub* ini terdiri dari ruang galeri dan seni rupa dengan kapasitas 40 orang, auditorium untuk 77 orang, ruang fotografi, ruang digital komunitas musik, komunitas penerbit, kantor pengelola, cafe indoor dan outdoor, ruang information center dan mushola serta toilet. Bangunan ini memiliki area yang cukup luas serta memiliki ruang yang fleksibel dan beragam sehingga mampu mengoordinir 17 subsektor ekonomi kreatif.

2.4.2. Jakarta *Creative Hub*

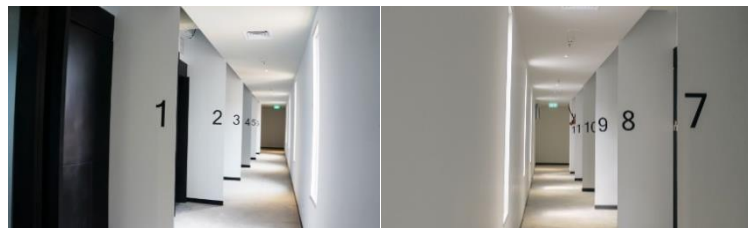
Sebagai bentuk dukungan nyata Pemerintah Provinsi DKI Jakarta terhadap potensi Kota Jakarta untuk terus berkembang di sektor ekonomi kreatif. Jakarta *Creative Hub* hadir untuk mendukung individu, komunitas lokal, dan organisasi dengan akses takbatas terhadap ruang kreatif dan akomodasi. Jakarta *Creative Hub* terletak di Jalan Kb. Melati 5 No.20, RT2/RW8, Kb. Melati, Kecamatan Tanah Abang, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10230. Ruang kelas dan workshop yang dilengkapi dengan alat penunjang ketenagakerjaan diluncurkan dengan

tujuan untuk menyediakan ruang kerja kolaboratif bagi para praktisi ekonomi kreatif dengan beragam pengetahuan dan keterampilan di bidang ekonomi kreatif khususnya masyarakat Kota Jakarta. Mengusung konsep “*a safe area where creativity and risk-taking becomes common practice*”, Jakarta *Creative Hub* diharapkan menjadi pusat bagi fasilitas pengembangan diri yang berkualitas, sekaligus mendorong para pelaku ekonomi kreatif untuk terus berkarya dan berinovasi.

Dengan fokus mengelola dan mengembangkan 6 sektor ekonomi kreatif (kuliner, kerajinan, *fashion*, fotografi, seni rupa dan periklanan), diharapkan kehadiran Jakarta *Creative Hub* dapat menjadi ekosistem yang ideal untuk merangsang tumbuhnya sektor-sektor baru di bidang ekonomi kreatif.

Jakarta *Creative Hub* memiliki fasilitas sebagai berikut:

1) *Co-Office*



Gambar 2.4 *Co-Office* Jakarta *Creative Hub*

(sumber: <https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>)

Terdiri dari 12 kantor bersubsidi yang dapat digunakan sebagai ruang kerja, *showroom*, penelitian, dan/atau pengembangan bisnis.

2) *Classroom*

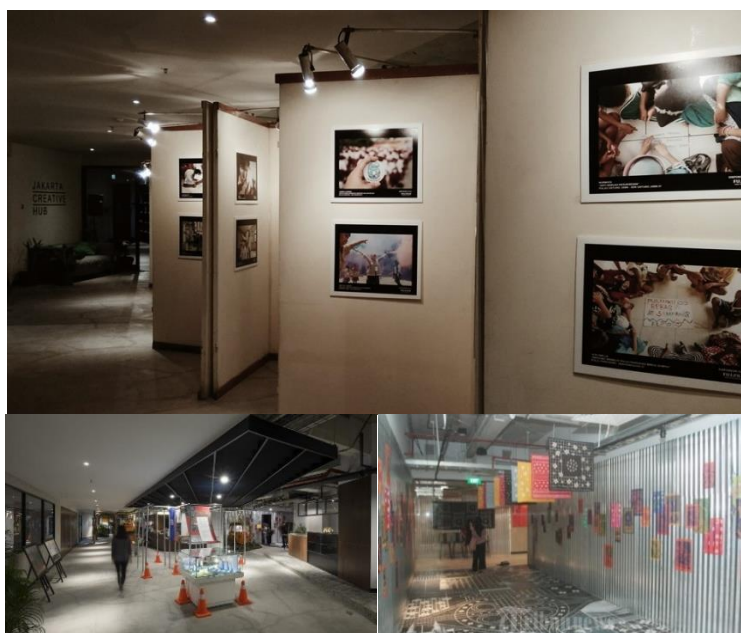


Gambar 2.5 Classroom Jakarta Creative Hub

(sumber: <https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>)

Ruang kelas yang dapat digunakan oleh pengguna untuk kegiatan *workshop*, seminar, dan/atau *talkshow*.

3) Exhibition Area



Gambar 2.6 Exhibition Jakarta Creative Hub

(sumber: <https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>)

Aula utama yang dapat digunakan oleh pengguna untuk menggelar pameran karya dan produk.

4) Makerspace



Gambar 2.7 Makerspace Jakarta Creative Hub

(sumber: <https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>)

Bengkel kerja yang dilengkapi mesin dan alat penunjang seperti; mesin jahit, mesin obras, mesin 3D *printing*, mesin *lasser cutter*, dan lain-lain serta dapat diakses oleh pelaku usaha rintisan / *start-up* terpilih.

5) *Co-Working Space*

6) *Wood Working*

7) *Fashion Lab*



Gambar 2.8 Fashion Lab Jakarta Creative Hub

(sumber: <https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/>)

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1. Dasar Pemikiran

Creative hub yang dirancang merupakan sebuah ruang dalam mewadahi setiap kegiatan di industri kreatif Indonesia, khususnya dalam 17 subsektor ekonomi kreatif yang menjadi bidang yang dikembangkan oleh pemerintah terlebih oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Dalam proses perancangan diperlukan adanya data yang dijadikan sebagai dasar pemikiran. Data tersebut dikelompokkan menjadi data primer dan data sekunder.

Data pokok merupakan data yang didapat langsung melalui penelitian atau observasi lapangan. Sedangkan data sekunder merupakan data pendukung yang didapat dari luar penelitian atau observasi. Data sekunder dapat diperoleh melalui pengumpulan literatur dan referensi bahan pembahasan yang dapat mendukung data pokok yang sebelumnya telah didapat.

3.2. Alur Tahap Perancangan

Menurut Ikatan Arsitek Indonesia (IAI)⁶, tahap perancangan terdiri atas:

- 1) Tahap Konsep Perancangan

Pada tahap ini, dilakukan persiapan perancangan yang terdiri dari pemeriksaan setiap data serta informasi yang diterima dan membuat analisis serta pengolahan data yang menghasilkan program rancangan dan konsep rancangan.

- 2) Tahap Perancangan

Tahap ini akan menghasilkan gambaran menyeluruh mengenai system pada bangunan berdasarkan konsep yang telah disetujui.⁷

- 3) Tahap Pengembangan Perancangan

Tahap pengembangan memiliki tujuan untuk menentukan sistem konstruksi dan struktur bangunan, sistem mekanikal elektrik, bahan bangunan, dan perkiraan biaya.⁸

- 4) Tahap Pembuatan Gambar Kerja

⁶ Buku "Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dan Pengguna Jasa" Pasal 36, hal 24, IAI: 2007

⁷ Buku "Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dan Pengguna Jasa" Pasal 37, hal 25, IAI: 2007

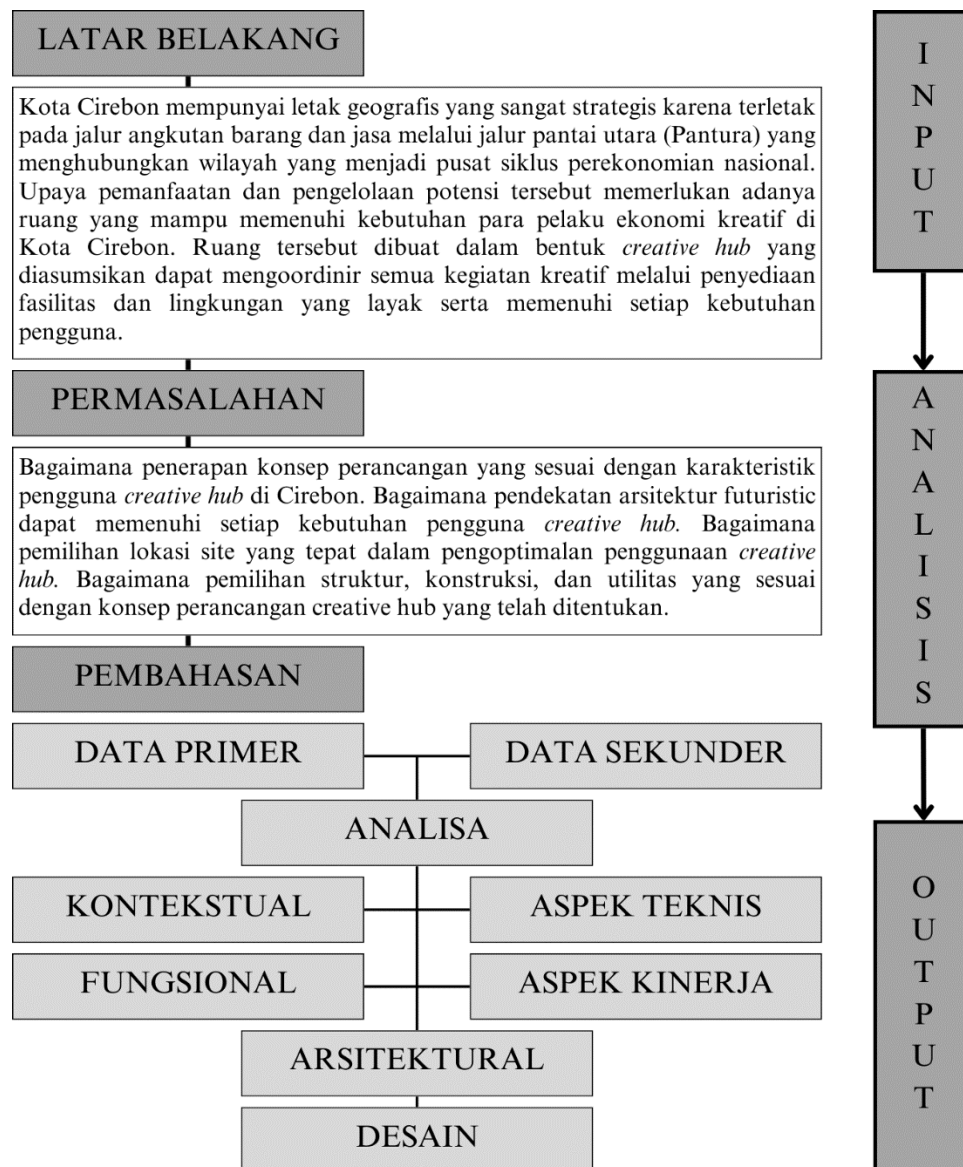
⁸ Buku "Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dan Pengguna Jasa" Pasal 38, hal 26, IAI: 2007

Pada tahap pembuatan gambar kerja, dilakukan penerjemahan konsep rancangan yang disajikan ke dalam bentuk uraian dan gambar teknis secara rinci.⁹

5) Tahap Lanjutan

Pada tahap ini, dilakukan proses pengadaan pelaksanaan konstruksi dan pengawasan berkala terhadap praktik perancangan.

3.3. Alur Pola Pikir



Tabel 3.1 Alur Pola Pikir

(sumber: Analisa Penulis 2023)

⁹ Buku "Pedoman Hubungan Kerja antara Arsitek dan Pengguna Jasa" Pasal 39, hal 27, IAI: 2007

BAB 4

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Kontekstual

4.1.1. Pemilihan Site

1) Opsi 1



Lokasi:

Jl. Otto Iskandardinata,
Weru Lor, Kecamatan
Weru, Kabupaten
Cirebon, Jawa Barat.

Luas Tapak: $\pm 11.249\text{m}^2$

Batas-batas Tapak

- Utara : Lahan kosong
- Selatan : Jalan Raya Cirebon Pantura
- Timur : Jalan H. Abas – Plered
- Barat : Ramayana Cirebon Square

Potensi Tapak

- Mudah diakses dengan kendaraan umum maupun pribadi dan berada di tepi jalan arteri primer.
- Berada di pusat keramaian anak muda dan/atau pelaku industri kreatif.

Kekurangan Tapak

- Lingkungan dan suasana tidak mendukung (kawasan tersebut seringkali tercium bau tidak sedap yang menyengat).

2) Opsi 2



Lokasi:

Jl. R.Dewi Sartika,
Tukmudal, Kecamatan
Sumber, Kabupaten
Cirebon, Jawa Barat.

Luas Tapak: $\pm 20.000\text{m}^2$

Batas-batas Tapak

- Utara : Jalan R.Dewi Sartika
- Selatan : Perumahan Taman Tukmudal
- Timur : Indomaret Tukmudal dan Rumah Warga
- Barat : Ruko dan Rumah Warga

Potensi Tapak

- Mudah diakses dengan kendaraan umum maupun pribadi dan berada di tepi jalan.

Kekuangan Tapak

- Lokasi bukan di pusat keramaian anak muda dan/atau pelaku industri kreatif.

3) Opsi Terpilih



Lokasi:
Jl. Stadion Bima,
Sunyaragi, Kecamatan
Kesambi, Kota Cirebon,
Jawa Barat.
Luas Tapak: $\pm 15.568 \text{m}^2$

Batas-batas Tapak

- Utara : Lahan Kosong
- Selatan : Jalan Stasion Bima
- Timur : Yayasan Pendidikan dan Rusunawa UGJ
- Barat : Lahan Kosong dan Rumah Warga

Potensi Tapak

- Mudah diakses dengan kendaraan umum maupun pribadi dan berada di dekat jalan arteri primer.
- Berada di pusat keramaian anak muda dan/atau pelaku industri kreatif. Khususnya pada hari minggu, kawasan ini menjadi lokasi *car free day*.
- Lingkungan dan suasana sekitar mendukung kegiatan kreatif dan dapat memberikan kenyamanan.

KRITERIA PEMILIHAN TAPAK	PERTIMBANGAN PENILAIAN	BOBOT	OPSI 1		OPSI 2		OPSI TERPILIH	
			NILAI	SKOR	NILAI	SKOR	NILAI	SKOR
Luas Tapak Minimal	2.000 - 20.000 m ²	10	8	80	10	100	10	100
Lokasi/Jarak	Dekat dengan jalan raya dan pusat kegiatan anak muda / pelaku industri kreatif.	20	10	200	8	160	10	200
Aksesibilitas	Mudah diakses dengan kendaraan pribadi terutama transportasi umum.	10	10	100	9	90	8	80
Suasana	Memberi kenyamanan dan mendukung setiap aktifitas pengguna.	30	7	210	9	270	10	300
Sarana/Prasarana	Dekat dengan fasilitas umum dan fasilitas penunjang kebutuhan pengguna.	10	9	90	7	70	9	90
Lingkungan	Jauh dari sumber kebisingan, sumber bau, dan/atau tempat rawan bencana.	20	8	160	9	180	10	200
Total		100	840		870		970	

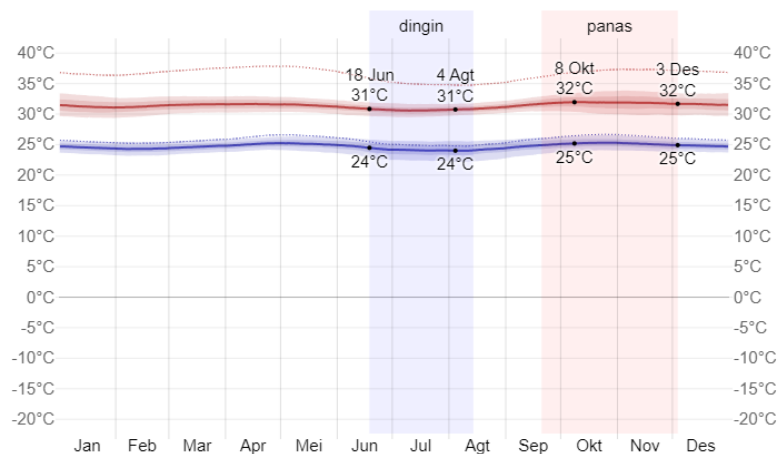
Tabel 4.1 Kriteria Pemilihan Tapak
(sumber: Analisa Penulis 2023)

4.1.2. Analisa Site

1) Iklim

a. Suhu

Suhu Kota Cirebon pada bulan Oktober mencapai maksimal 32°C di luar fenomena yang terjadi beberapa bulan ini. dimana suhu mencapai 37°C. Sedangkan rata-rata suhu terendah mencapai 24°C pada bulan Juli.



Gambar 4.1 Statistik Suhu Kota Cirebon 2024

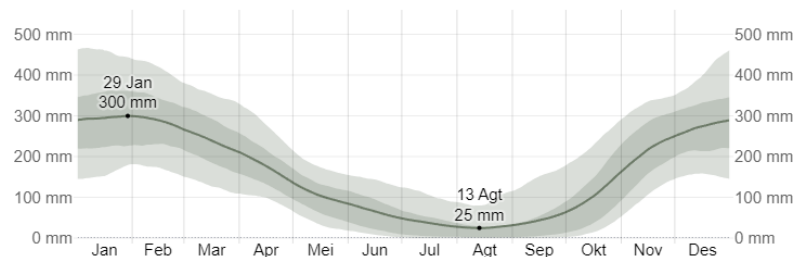
(sumber: id.weatherspark.com)

Upaya penurunan suhu luar ruangan di area kawasan dapat dilakukan dengan:

- Menyediakan banyak vegetasi berupa pepohonan yang akan menurunkan suhu udara sekitar, karena daun akan menyerap radiasi matahari untuk fotosintesis dan penguapan. Efek naungan dari vegetasi akan menghambat proses pemanasan permukaan bangunan dan tanah di bawahnya. Hasil penelitian Lippsmeier (1997) yang dilakukan di Afrika bagian selatan, menunjukkan pada ketinggian 1 meter di atas permukaan pelapis (beton) memiliki suhu 4°C lebih tinggi dari permukaan rumput. Perbedaan ini akan menjadi sekitar 5°C jika permukaan rumput terlindung dari radiasi matahari langsung (M. David Egan, 1975).

- Menggunakan *Double Skin Façade* (DSF) seperti rotan sintetik yang mampu menurunkan suhu udara dan radiasi ruang dalam pada bangunan (Giovani Yona Aristantama, 2021).
- Menyediakan badan air sebagai komponen penurunan suhu kawasan (Darlina, Sasmito, & Yuwono, 2018).
- Menyediakan banyak ruang resapan sebagai penurunan suhu kawasan (Sasmito & Suprayogi, 2018).

b. Curah Hujan



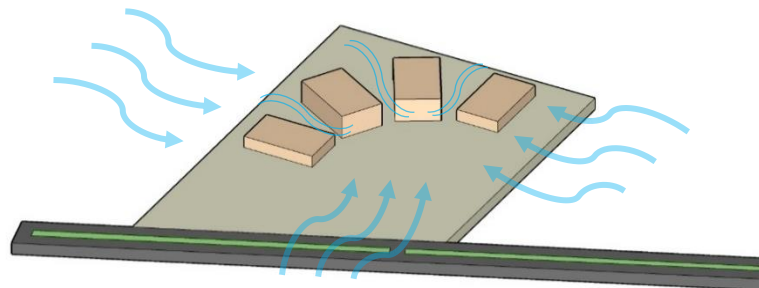
Gambar 4.2 Grafik Curah Hujan Kota Cirebon 2024

(sumber: id.weatherspark.com)

Curah hujan maksimal di Kota Cirebon rata-rata mencapai 295mm pada bulan November hingga April. Beberapa respon terhadap kondisi tersebut adalah:

- Penggunaan *overhang* sebagai pelindung bangunan dari air hujan, panas matahari, dan penghemat energi di dalam bangunan (Gervasius Herry Purwoko, 2020).
- Pengaturan sudut kemiringan teritisan dan atap bangunan yang ideal untuk iklim tropis.

c. Penghawaan

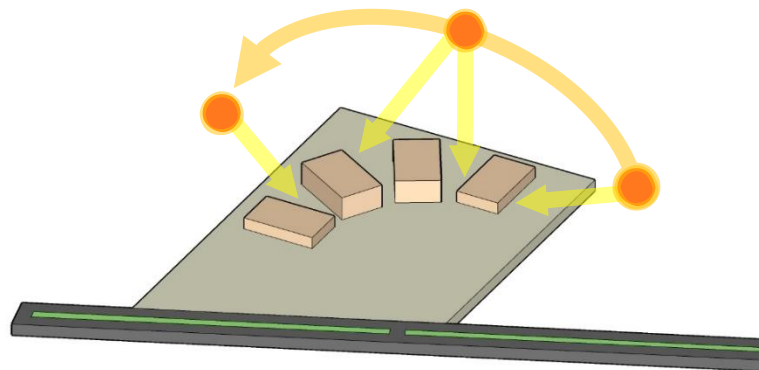


Gambar 4.3 Analisa Penghawaan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

Angin dominan tertiup dari timur selama 02 April s.d. 19 Juni. Angin dominan tertiup dari selatan selama 19 Juni s.d. 11 Desember. Angin dominan tertiup dari barat selama 11 Desember s.d. 10 Maret. Kondisi tersebut memungkinkan site mendapatkan sumber penghawaan alami dari tiga sisi dalam periode bulan yang berbeda. Selain itu, terdapat permasalahan yang timbul dari kondisi tersebut. Sisi utara site tidak mendapatkan sumber penghawaan alami, sehingga dilakukan beberapa respon seperti pembagian massa bangunan untuk mengoptimalkan penghawaan alami yang masuk ke setiap ruang.

d. Pencahayaan



Gambar 4.4 Analisa Pencahayaan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

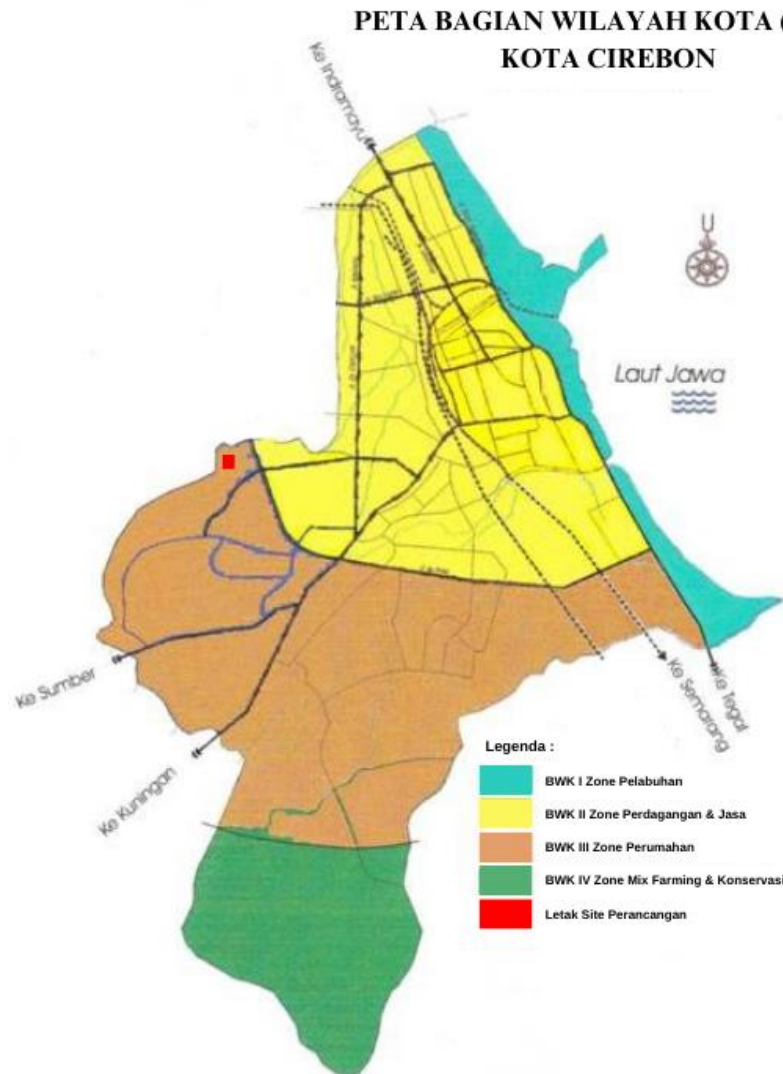
Sisi timur dan barat site akan mendapatkan sinar matahari secara langsung. Beberapa respon terhadap kondisi ini adalah:

- Mengoptimalkan penataan ruang sesuai dengan kebutuhan pencahayaan alami.
- Membagi massa bangunan untuk memaksimalkan pencahayaan alami di setiap ruang.
- Mengurangi penggunaan kaca di sisi barat untuk menjaga kenyamanan termal karena kenaikan suhu

akibat cahaya matahari langsung (SNI 03-6389-2000).

- Menggunakan lapisan *photocromic* pada bukaan (kaca) untuk meminimalisir masuknya sinar UV yang mengganggu kenyamanan termal pengguna ruang.

2) Regulasi



Gambar 4.5 Peta BWK Kota Cirebon

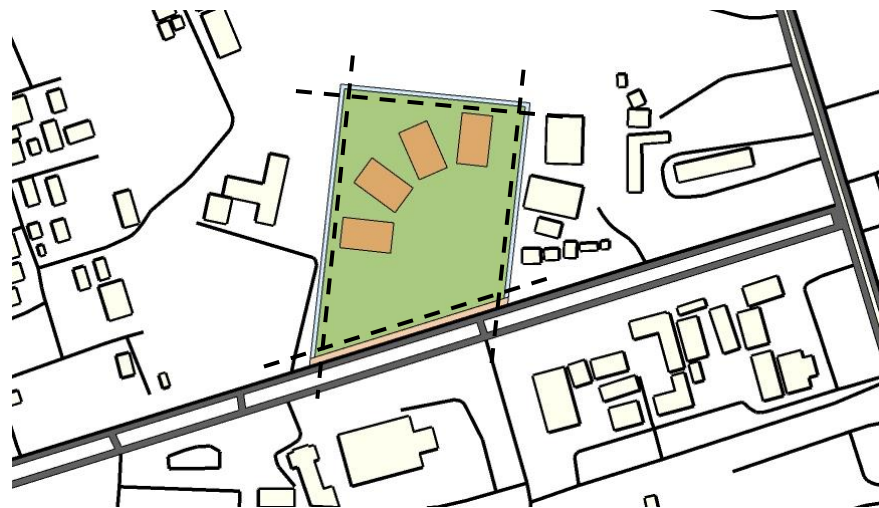
(sumber: RTRW Kota Cirebon Tahun 2011-2031)

Berdasarkan Peta Bagian Wilayah Kota (BWK) Kota Cirebon, lahan perancangan *creative hub* berada di Kelurahan Sunyaragi Kecamatan

Kesambi yang termasuk dalam Sub Wilayah Kota (SWK) III¹⁰ dan berada di tepi Jalan Lokal Sekunder.¹¹ Lahan tersebut memiliki beberapa regulasi seperti:

Koefisien Dasar Bangunan (KDB)	: 60%
Kawasan Ruang Terbuka Hijau (RTH)	: 40%
Garis Sempadan Bangunan (GSB)	: 4,5 meter
Garis Sempadan Samping (GSS)	: 2,5 meter
Koefisien Lantai Bangunan (KLB)	: 1 (maksimal)

Lahan perancangan tidak berada dekat garis pantai, sungai, atau termasuk kedalam Kawasan Keselamatan Operasi Penerbangan (KKOP), sehingga tidak ada peraturan khusus yang mengikat.



Keterangan:

	Ruang Terbuka
	Garis Sempadan Samping (GSS)
	Garis Sempadan Bangunan (GSB)
	Massa Bangunan
	Jalan Umum
	Batas Garis Sempadan

Gambar 4.6 Analisa Regulasi

(sumber: Analisa Penulis 2023)

¹⁰ Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Tahun 2011-2031.

¹¹ Peraturan Wali Kota Cirebon Nomor 76 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Tahun 2021-2041.

3) Aksesibilitas



Keterangan:

-  Jalan Brigjend Dharso (Jalan Arteri Primer)
-  Jalan Stadion Bima (Jalan Lokal Sekunder)

Gambar 4.7 Analisa Aksesibilitas Site

(sumber: Analisa Penulis 2023)

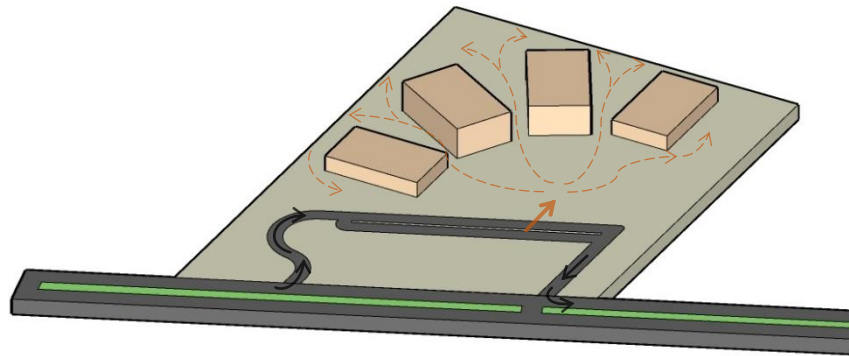
Lahan perancangan berjarak 250 m dengan Jalan Brigjend Dharso dan terhubung langsung melalui Jalan Stadion Bima. Beberapa respon yang diterapkan terhadap analisa aksesibilitas pada lahan ini adalah sebagai berikut:

- Pemisahan area masuk dan keluar sebagai upaya mengurangi kemacetan. Area masuk berada di sisi barat dan area keluar berada di sisi timur.
- Jalur pejalan kaki dengan tipe *sidewalk* ditentukan dengan lebar antara 1,5-5 meter yang dilengkapi fasilitas pejalan kaki, fasilitas untuk lanjut usia, fasilitas untuk anak-anak, fasilitas untuk penyandang disabilitas, dan jalur hijau.¹²
- Jalur sepeda ditentukan dengan lebar antara 1,5-5 meter.¹³
- Bangunan dengan massa banyak memiliki kemudahan akses antar bangunan yang dapat dilewati pemadam kebakaran dan perlindungan sipil, lebar jalan minimum 3,5 meter.¹⁴

¹² Pasal 48 Ayat (2) Peraturan Wali Kota Cirebon Nomot 76 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Tahun 2021-2041.

¹³ Pasal 48 Ayat (3) Peraturan Wali Kota Cirebon Nomot 76 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Tahun 2021-2041.

¹⁴ Pasal 48 Ayat (8) Peraturan Wali Kota Cirebon Nomot 76 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Tahun 2021-2041.



Keterangan:

	Akses Kendaraan
	Akses Pejalan Kaki
	Bangunan

Gambar 4.8 Analisa Aksesibilitas Kawasan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

4) Kebisingan



Keterangan:

	Sumber Kebisingan Tingkat Sedang
	Sumber Kebisingan Tingkat Rendah

Gambar 4.9 Analisa Kebisingan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

Sumber kebisingan tingkat sedang berada di sisi timur site yang merupakan gedung Yayasan Pendidikan dan Rusunawa Universitas Swadaya Gunung Jati serta jalan arteri primer. Sedangkan sisi utara, selatan, dan barat menjadi sumber kebisingan tingkat rendah. Ketidaknyamanan yang timbul dari sumber kebisingan dapat diatasi

dengan menggunakan bahan pemantul suara (reflektor), penyerap suara, dan/atau penyebaran suara pada komponen bahan bangunan menurut buku Akustik Ruang (Doelle, 1972).

5) Analisa Tata Kawasan

Lima elemen pembentuk citra kawasan yang dirumuskan oleh Kevin Lynch (1960) yang dapat diterapkan dalam perancangan adalah:

- Jalur (*path*)

Jalur yang dibuat dalam kawasan ini adalah jalur kendaraan bermotor dengan akses yang hanya sampai area parkir. Jalur pejalan kaki dan sepeda yang disediakan dari pintu masuk, bangunan, hingga pintu keluar.

- Tepian (*edge*)

Dalam sebuah elemen kota atau kawasan, tepian difungsikan sebagai batas. Batas tersebut dapat berupa aliran air, dinding pagar alami maupun buatan, bangunan, dan sebagainya. Batas yang dibuat pada lahan ini adalah taman dan area hijau sepanjang garis sempadan samping.

- Kawasan (*district*)

Distrik (*district*) adalah kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan ciri khas yang dapat membuat manusia merasakan ‘masuk’ dan ‘keluar’ dari kawasan tersebut. Karakteristik fisik yang menentukan distrik adalah keberlanjutan tematik seperti tekstur, ruang, bentuk, detail, symbol, jenis bangunan, pengguna, aktivitas pengguna, dan topografi.

- Simpul (*nodes*)

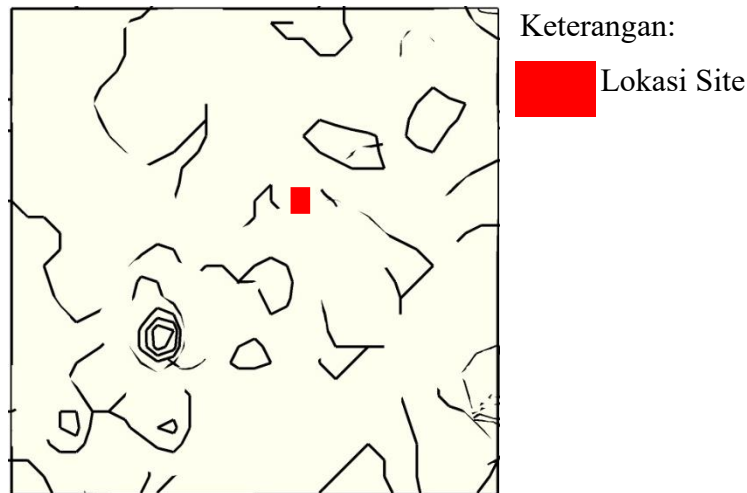
Simpul menurut teori citra kota diartikan sebagai suatu tempat berkumpul atau sebagai titik temu di sebuah kota atau kawasan (Patricia dkk, 2014; Wulanningrum, 2014; Budiman, 2018). Dalam kawasan *creative hub*, simpul yang dimaksud berupa plaza dan *amphitheater* yang berada di bagian depan bangunan.

- Tanda Wilayah (*landmark*)

Landmark adalah titik acuan yang digunakan sebagai acuan orientasi dan memiliki batas dan jarak tertentu untuk dilihat maupun diakses.

6) Kontur

Lahan memiliki kontur yang datar. Merespon kebutuhan ruang dan penataan *landscape*, maka akan dilakukan metode penggalian tanah pada lahan. Penggalian tanah dilakukan dengan tujuan untuk penggunaan *amphiteather* di area *plaza*.



Gambar 4.10 Analisa Kontur
 (sumber: Analisa Penulis 2023)

7) Vegetasi

Menurut Djamal (2005) fungsi vegetasi dalam pembentuk dan pengisi ruang meliputi:

- Vegetasi pelantai (*ground cover*), vegetasi yang membentuk kesan lantai, digunakan sebagai penutup tanah di taman dan memiliki tinggi sekitar mata kaki.



Gambar 4.11 Vegetasi *Ground Cover*
 (sumber: google.com)

b) Vegetasi pedinding, vegetasi yang membentuk kesan dinding, dibagi menjadi beberapa jenis seperti:

- Vegetasi yang membentuk dinding rendah, yaitu dengan ketinggian setinggi mata kaki hingga lutut.
- Vegetasi yang membentuk dinding sedang, yaitu setinggi lutut hingga tubuh manusia.



Gambar 4.12 Tanaman Perdu dan Semak
(*sumber: google.com*)

- Vegetasi yang membentuk dinding tinggi, yaitu setinggi tubuh manusia hingga ketinggian tertentu.



Gambar 4.13 Tanaman Cemara Pensil
(*sumber: google.com*)

- Vegetasi pembatas, pengarah, dan pembentuk pandangan adalah jenis vegetasi berbentuk pohon atau perdu.



Gambar 4.14 Glodokan Tiang dan Pucuk Merah
(*sumber: google.com*)

- Vegetasi pengarah, penahan, dan pemecah angin adalah dapat berbentuk pohon atau perdu.



Gambar 4.15 Tanaman Palem

(sumber: *google.com*)

- c) Vegetasi pengatap atau peneduh berbentuk pohon dengan percabangan yang tingginya lebih dari 2 meter.



Gambar 4.16 Tanaman Ketapang Kencana

(sumber: *google.com*)

- d) Vegetasi ornamen dan pengisi ruang yang mempunyai warna menarik pada bunga, daun, kulit batang, atau dahan, serta berpenampilan indah.



Gambar 4.17 Tanaman Tabebuia dan *Hydrangea*

(sumber: *google.com*)

8) View

Cirebon *Creative Hub* memiliki *view from site* berupa suasana kawasan Stadion Bima dan *view to site* berupa fasad bangunan dan pengaturan ketinggian bangunan serta penataan *landscape* pada site.



Gambar 4.18 *View from Site*
(sumber: Dokumentasi Penulis 2023)

4.2. Analisa Fungsional

4.2.1. Analisa Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang

Pengguna *creative hub* dapat dibagi menjadi dua golongan. Yang pertama adalah pengguna tetap seperti; pengelola, penanggung jawab, dan pihak yang terlibat dalam operasional *creative hub*. Dan golongan yang kedua adalah pengguna sementara seperti pengunjung atau pelaku kegiatan kreatif yang hanya menggunakan ruang *creative hub* dalam periode waktu tertentu (tidak selamanya).

No.	Kategori	Pelaku	Aktivitas	Fasilitas
I.	Pengguna Tetap			
1.	Penanggung Jawab (Pimpinan)	Direktur / CEO	- Datang - Memarkir kendaraan - Membuat kebijakan, dan/ atau menerima laporan kerja - Menerima tamu - Rapat - Makan/istirahat - Sholat	- Entrance - Area Parkir - R.Direkur - R.Tamu - R.Rapat - Pengelola - Kantin - Mushola

			- BAB/BAK	- <i>Lavatory</i>
2.	Administrasi	Sekretaris, Bendahara	- Datang - Memarkir kendaraan - Membantu direktur/CEO - Mengatur administrasi dan keuangan - Rapat - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - R.Sekretaris - R.Bendahara - R.Rapat - Pengelola - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
3.	Operasional <i>Creative Hub</i>	Manajer, Tim Divisi	- Datang - Memarkir kendaraan - Mengawasi dan mengarahkan teknik operasional penggunaan fasilitas serta peralatan - Rapat - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - R.Manajer - R.Staff - R.Rapat - Pengelola - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
4.	Pengelola Operasional Bangunan dan Keamanan	Teknisi, <i>Cleaning Service, Security</i>	- Datang - Memarkir kendaraan - Mengawasi, menjaga, merawat <i>property</i> (bertanggung jawab atas seluruh operasional bangunan) - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - R.Keamanan - R.<i>Cleaning Service /</i> Janitor - R.Panel - <i>Power Huose</i> - <i>Ground Tank</i> - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
II.	Pengguna Sementara			

5.	Workshop (kuliner, <i>fashion</i> , kriya, arsitektur, seni rupa, seni pertunjukan, musik, digital dan desain yang mencakup desain visual, desain produk, fotografi, dan videografi)	Penyewa/ Penyeleng- gara	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Menyiapkan <i>workshop</i> - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - R.Kelas - R.Studio - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
		Pengunjung, Tamu	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Mengikuti <i>workshop</i> - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - R.Kelas - R.Studio - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
6.	Seminar	Penyewa/ Penyeleng- gara	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Menyiapkan seminar - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - Auditorium - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
		Pengunjung, Tamu	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Mengikuti seminar - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - Auditorium - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
7.	Pameran Karya	Penyewa/ Penyeleng- gara	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Menyiapkan pameran - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - <i>Exhibition Area</i> - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>

		Pengunjung, Tamu	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Mengunjungi pameran - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - <i>Exhibition Area</i> - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
8.	Pertunjukan/ Pergelaran Seni	Penyewa/ Penyelenggara	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Menyiapkan pertunjukan - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - <i>Amphiteater Outdoor/ Indoor</i> - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
		Pengunjung, Tamu	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Melihat pertunjukan - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - <i>Amphiteater Outdoor/ Indoor</i> - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
9.	Bazar Produk (kuliner, kerajinan, dll)	Pelaksana (UMKM/ peserta <i>workshop</i>)	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi - Menyiapkan <i>tenant/stand</i> bazar - Makan/istirahat - Sholat - BAB/BAK	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis - <i>Lobby</i> - Selasar/ Halaman - Kantin - Mushola - <i>Lavatory</i>
		Pengunjung	- Datang - Memarkir kendaraan - Registrasi	- <i>Entrance</i> - Area Parkir - Resepsionis

			- Melihat <i>tenant/ stand</i> bazar	- <i>Lobby</i>
			- Makan/istirahat	- Selasar/ Halaman
			- Sholat	- Kantin
			- BAB/BAK	- Mushola
				- <i>Lavatory</i>

Tabel 4.2 Analisa Aktivitas Pengguna dan Kebutuhan Ruang

(sumber: Analisa Penulis 2023)

4.2.2. Besaran Ruang

Standar dan literatur yang digunakan dalam menentukan besaran ruang adalah sebagai berikut :

Asumsi	: Ass
Ernst Neufert's Data Arsitek	: DA
Studi Besaran Ruang	: SBR
Studi Banding	: SB
<i>Timesaver Standards for Building Types 2nd Edition</i>	: TSS

Perhitungan sirkulasi pada ruangan pada bangunan menggunakan acuan pada buku *Timesaver Standards for Building Types 2nd Edition*, perhitungan ditetapkan sebagai berikut:

5% - 10%	= Sirkulasi Minimum
20%	= Kebutuhan akan Keleluasaan Sirkulasi
30%	= Kenyamanan Fisik
40%	= Kenyamanan Psikologis
50%	= Sirkulasi sesuai dengan Spesifik Kegiatan
70% - 100%	= Sirkulasi dengan Banyak Kegiatan

Area Parkir

No.	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Sumber	Standar	Total (m ²)
1.	Parkir Motor	1 ruang	75 unit	DA	2m ² /unit	200
2.	Parkir Mobil	1 ruang	30 unit	DA	15m ² /unit	450
Total						600
Sirkulasi 80%						480
Total + Sirkulasi 80%						1080

Tabel 4.3 Besaran Ruang Area Parkir

(sumber: Analisa Penulis 2023)

Lantai 1

No.	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Sumber	Standar	Total (m ²)
Gedung A						
1.	<i>Main Lobby</i>	1 ruang	40 orang	DA	0,6m ² /orang Sirkulasi 200%	72
2.	Resepsionis	1 ruang	2 orang	Ass DA	2,6m ² /orang Sirkulasi 50%	7,8
3.	Ruang Arsip	1 ruang	5 orang	Ass	18m ² /ruang	18
4.	<i>UPT Creative Hub</i>					
	Ruang Sekretaris	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 60%	8,8
	Ruang Bendahara	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 60%	8,8
	Ruang Direktur	1 ruang	1 meja kerja 4 kursi 4 sofa 2 meja kecil 1 meja besar 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit 0,36m ² /unit 0,6 m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 150%	36,5
	Ruang General Manajer	1 ruang	1 meja kerja 4 kursi 4 sofa 2 meja kecil 1 meja besar 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit 0,36m ² /unit 0,6 m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 150%	36,5
5.	Ruang Rapat Pengelola	1 ruang	1 meja rapat 15 kursi	DA SBR	13m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 100%	65
6.	<i>ATM Corner</i>	1 ruang	3 unit	DA	0,4m ² /unit Sirkulasi 100%	2,4
7.	Ruang Laktasi	1 ruang	1 orang	Ass	10m ² /ruang	10
8.	Mushola					
	Area Sholat Pria	1 ruang	10 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	15,6
	Area Sholat Wanita	1 ruang	5 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	7,8
	Area Wudhu Pria	4 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 30%	3,5
	Area Wudhu Wanita	4 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 30%	3,5
9.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5

	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
	Difabel	1 unit wc 1 unit wastafel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 80%	6,5
	Shaft Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	1,5m ² /ruang	1,5
10.	Janitor	1 ruang	3 orang 1 lemari 2 loker staff	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	6
11.	Ruang Panel	1 ruang	5 orang	Ass	10m ² /ruang	10
12.	Kantin	1 ruang	20 set meja 4 kursi	DA SBR	2,56m ² /set Sirkulasi 150%	128
13.	Pantry	2 ruang	3 orang	DA	8,4m ² /ruang Sirkulasi 100%	33,6
Gedung B						
14.	Lobby	1 ruang	15 orang 1 meja resepsionis 2 kursi resepsionis	DA	0,6m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 100%	26,6
15.	Exhibition Area	1 ruang	150 orang	DA	0,6m ² /orang Sirkulasi 100%	180
16.	Ruang Transit	1 ruang	3 orang	Ass	12m ² /ruang	12
17.	Ruang Staff Exhibition Area	1 ruang	4 orang 4 meja kerja 4 kursi	DA	2m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 30%	26
18.	Ruang Manajer Exhibition Area	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 50%	8,3
19.	Gudang	1 ruang	-	Ass	18m ² /ruang	18
20.	Studio Musik	1 ruang	10 orang	Ass	30m ² /ruang	30
21.	Studio Rekaman	1 ruang	2 orang	Ass	6m ² /ruang	6
22.	Studio Tari	1 ruang	30 orang	Ass	72m ² /ruang	72
23.	Ruang Staff Pengelola Studio	1 ruang	4 orang 4 meja kerja 4 kursi	DA	2m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 30%	26
24.	Ruang Manajer Studio	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 50%	8,3
25.	Lavatory					

	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
	Difabel	1 unit wc 1 unit wastafel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	5,4
	Shaft Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	1,5m ² /ruang	1,5
26.	Janitor	1 ruang	2 orang 1 lemari	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	3
Gedung C						
27.	Lobby	1 ruang	15 orang 1 meja resepsionis 2 kursi resepsionis	DA	0,6m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 100%	26,6
28.	Makerspace	3 ruang	20 orang	Ass	12x7,5m ² /ruang	270
29.	Ruang Staff Resepsionis	1 ruang	3 orang	DA	2m ² /orang Sirkulasi 50%	9
30.	Ruang Pengajar	1 ruang	5 orang	DA	2m ² /orang Sirkulasi 50%	15
31.	Gudang	1 ruang	5 orang	Ass	15m ² /ruang	15
32.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
	Difabel	1 unit wc 1 unit wastafel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	5,4
	Shaft Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	2m ² /ruang	2
33.	Janitor	1 ruang	2 orang 1 lemari	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	3
Gedung D						
34.	Lobby	1 ruang	25 orang 1 meja resepsionis 2 kursi resepsionis	DA	0,6m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 100%	38,5
35.	Ruang Gathering	1 ruang	30 orang	Ass	27m ² /ruang	27

36.	Ampiteater	1 ruang	270 orang	DA Ass	288m ² /ruang	288
37.	Ruang Operator	1 ruang	3 orang	Ass	18m ² /ruang	18
38.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
39.	Mushola					
	Area Sholat Pria	1 ruang	6 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	15,6
	Area Sholat Wanita	1 ruang	5 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	7,8
	Area Wudhu Pria	4 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 30%	3,5
	Area Wudhu Wanita	4 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 30%	3,5
40.	Gudang	1 ruang	5 orang	Ass	18m ² /ruang	18
Total						1.750,8

Lantai 2

No.	Ruang	Jumlah	Kapasitas	Sumber	Standar	Total (m ²)
Gedung A						
1.	Kantin	1 ruang	20 set meja 4 kursi 5 set meja 6 kursi	DA SBR	2,56m ² /set 3,84m ² /set Sirkulasi 150%	176
2.	Kios <i>Foodcourt</i>	4 ruang	3 orang	Ass	9m ² /ruang	36
3.	Area Makan Privat	1 ruang	12 orang 1 set meja makan	DA Ass	0,9m ² /orang 7,5m ² /unit Sirkulasi 30%	23,8
4.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
	Difabel	1 unit wc 1 unit wastafel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 80%	6,5
	<i>Shaft</i> Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	1,5m ² /ruang	1,5

5.	Janitor	1 ruang	3 orang 1 lemari 1 loker staff	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	5,1
Gedung B						
6.	Ruang Kelas	3 ruang	15 orang	DA SBR	54m ² /ruang	162
7.	Ruang Staff Pengelola Kelas	1 ruang	4 orang 4 meja kerja 4 kursi	DA	2m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 30%	26
8.	Ruang Manajer Kelas	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 50%	8,3
9.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
	Difabel	1 unit wc 1 unit wastafel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	5,4
	<i>Shaft</i> Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	1,5m ² /ruang	1,5
10.	Janitor	1 ruang	2 orang 1 lemari	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	3
Gedung C						
11.	<i>Makerspace</i>	3 ruang 1 ruang	20 orang 15 orang	Ass	12x7,5m ² /ruang 66,3m ² /ruang	336,3
12.	Ruang Staff <i>Makerspace</i>	1 ruang	4 orang 4 meja kerja 4 kursi	DA	2m ² /orang 1,7m ² /unit 1,3m ² /unit Sirkulasi 30%	26
13.	Ruang Manajer	1 ruang	1 meja kerja 2 kursi 1 rak	DA SBR	1,7m ² /unit 1,3m ² /unit 1,2m ² /unit Sirkulasi 50%	8,3
14.	<i>Lavatory</i>					
	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5

	Difabel	1 unit wc 1 unit wastefel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	5,4
	Shaft Utilitas	1 ruang	1 unit/ruang	Ass	2m ² /ruang	2
15.	Janitor	1 ruang	2 orang 1 lemari	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	3,1
Total						896,2

Masjid

1.	Area Sholat					
	Pria	1 ruang	60 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	93,6
	Wanita	1 ruang	40 orang	DA	1,2m ² /orang Sirkulasi 30%	62,4
2.	Area Wudhu					
	Pria	12 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 30%	14
	Wanita	8 unit	1 orang/ unit	DA	0,9m ² /orang Sirkulasi 50%	9,5
3.	Lavatory					
4.	Area Wanita	3 unit wc 3 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	9,5
5.	Area Pria	3 unit wc 2 unit urinoir 1 unit wastafel	1 orang/ unit	DA	1,5m ² /orang 0,96m ² /unit 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	10,5
6.	Difabel	1 unit wc 1 unit wastefel	1 orang/ unit	Ass	3m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 50%	5,4
7.	Janitor	1 ruang	2 orang 1 lemari	DA	0,9m ² /orang 0,6m ² /unit Sirkulasi 30%	3,1
Total						208

Tabel 4.4 Besaran Ruang Bangunan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

Total Besaran

No.	Ruang	Total (m ²)
1.	Area Parkir	900
2.	Lantai 1	1.750,8
3.	Lantai 2	896,2
4.	Masjid	208
Total		3.755

Tabel 4.5 Total Besaran Ruang Bangunan

(sumber: Analisa Penulis 2023)

4.2.3. Hubungan antar Ruang

Zona Servis:

- 1) Area Parkir
- 2) Tangga
- 3) Resepsionis
- 4) ATM
- 5) Janitor
- 6) Kios / *Foodcourt*
- 7) Gudang
- 8) Ruang Panel
- 9) Ruang Operator
- 10) Mushola

Zona Publik:

- 1) *Main Lobby*
- 2) *Lobby*
- 3) Kantin
- 4) *Exhibition Area*

Zona Semi Publik:

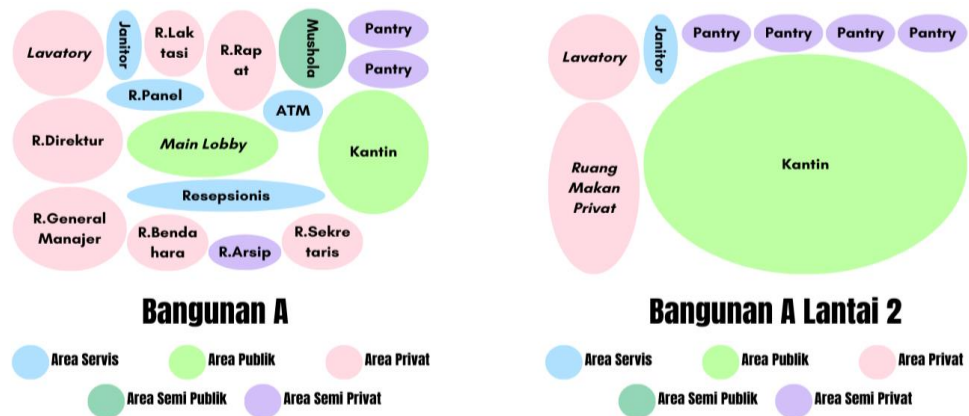
- 1) *Makerspace*
- 2) Studio Musik
- 3) Studio Rekaman
- 4) Studio Tari
- 5) Studio Multimedia
- 6) Ampiteater
- 7) Ruang Kelas

Zona Semi Privat:

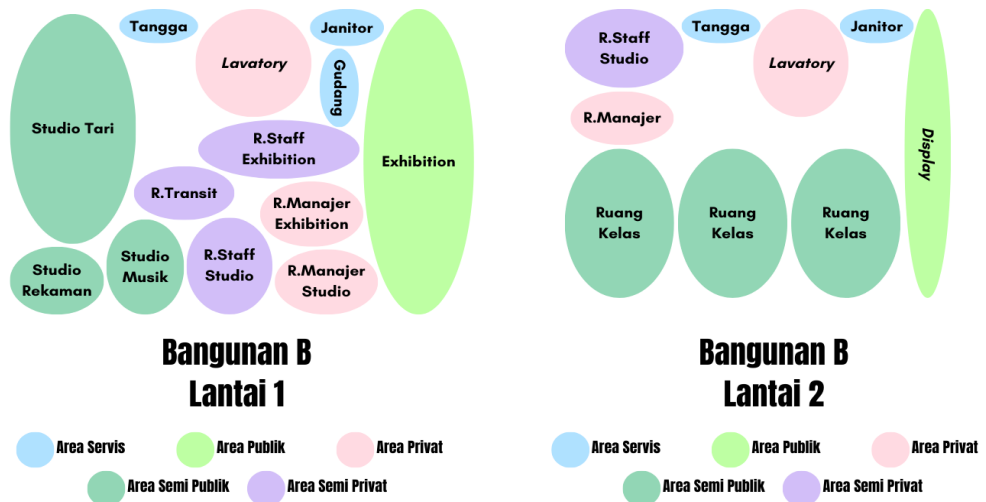
- 1) Ruang Arsip
- 2) *Pantry*
- 3) Ruang Staff Resepsionis
- 4) Ruang Staff *Makerspace*
- 5) Ruang Staff *Exhibition*
- 6) Ruang Staff Studio
- 7) Ruang Staff Kelas
- 8) Ruang Transit
- 9) Ruang Pengajar
- 10) Ruang *Gathering*

Zona Privat:

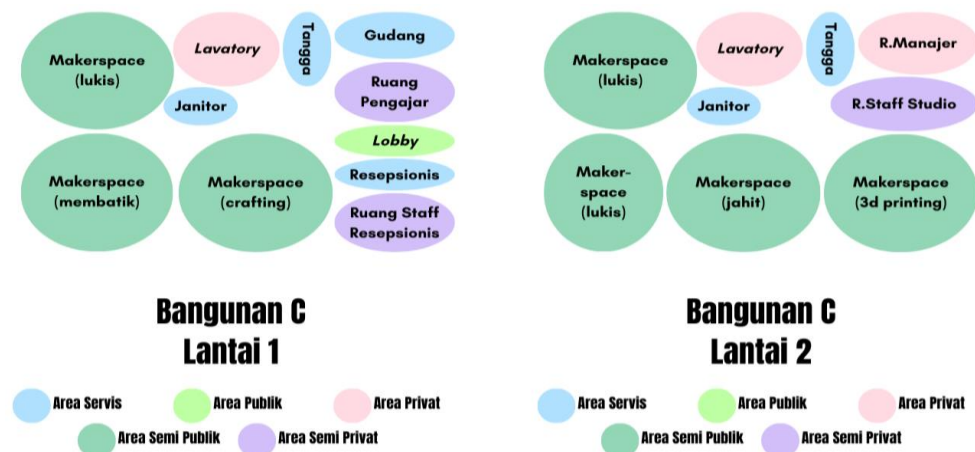
- 1) *Lavatory*
- 2) Ruang Laktasi
- 3) Ruang Makan Privat
- 4) Ruang Manajer
Makerspace
- 5) Ruang Manajer *Exhibition*
- 6) Ruang Manajer Studio
- 7) Ruang Manajer Kelas
- 8) Ruang Direktur
- 9) Ruang *General Manager*
- 10) Ruang Sekretaris
- 11) Ruang Bendahara



Gambar 4.19 Hubungan antar Ruang Gedung A
(sumber: Analisa Penulis 2023)



Gambar 4.20 Hubungan antar Ruang Gedung B
(sumber: Analisa Penulis 2023)



Gambar 4.21 Hubungan antar Ruang Gedung C
(sumber: Analisa Penulis 2023)

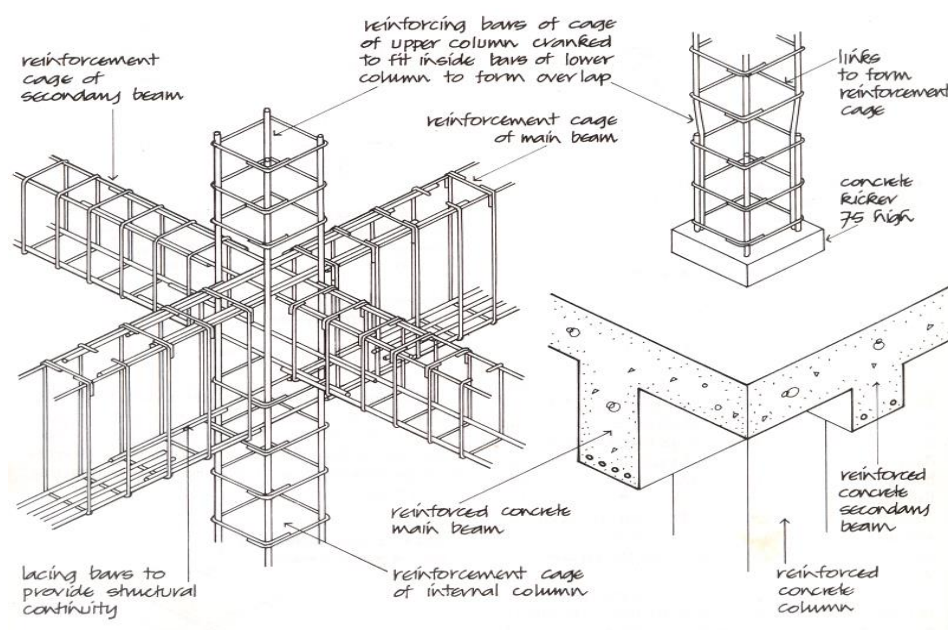
4.3. Analisa Aspek Teknis (Sistem Struktur)

4.3.1. Struktur Bawah

Sistem struktur bawah dibuat dengan mempertimbangkan kondisi lingkungan seperti kualitas permukaan tanah dan intensitas kecepatan angin, serta ketinggian bangunan dan sistem struktur utama hingga struktur atap yang akan digunakan. Pondasi *strauss pile* dipilih berdasarkan kesesuaian kondisi bangunan dengan kemampuan dan daya dukung pondasi ini. Strauss pile digunakan untuk konstruksi bangunan dengan kategori ringan hingga menengah dengan kemampuan maksimal pada kedalaman 6 meter dengan pengeboran manual. Proses pengeboran pondasi ini juga menjadi keunggulan karena tidak menimbulkan kebisingan yang berasal dari mesin pengeboran. Selain itu, pondasi strauss pile dapat menopang beban menerus dari penggunaan beton bertulang pada kolom dan balok bangunan.

4.3.2. Struktur Utama

Bangunan Cirebon *Futuristic Creative Hub* termasuk dalam bangunan bertingkat rendah yang memiliki 2 lantai saja. Untuk menopang beban pada bangunan ini maka digunakan sistem struktur beton bertulang pada kolom dan balok bangunan. Selain itu, sistem ini dipilih karena memiliki struktur yang kaku, kuat tarik rendah dan kuat tarik tinggi, serta retak akibat susut yang rendah.

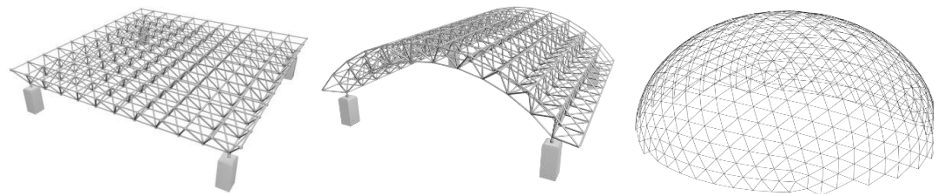


Gambar 4.22 Struktur Beton Bertulang

(sumber: <https://infotekniksipilofficial.blogspot.com>)

4.3.3. Struktur Atap

Struktur atap *space frame* dipilih karena mampu menopang bentang lebar atap bangunan dengan kemiringan yang cukup tinggi. *Space frame* merupakan konstruksi berupa komposisi dari batang-batang yang masing-masing berdiri sendiri, memikul gaya tekan dan gaya sentris dan dikaitkan satu sama lain dengan sistem 3 dimensi (Siswoyo, 2008). *Space frame* banyak diaplikasikan pada bangunan dengan fungsi ruang yang memiliki bentang kolom yang besar tanpa perlu menggunakan struktur kuda-kuda. Sistem struktur ini biasa menggunakan sambungan pipa besi, bola baja, konektor, baut, dan pelat *support*. Menurut Hamidah (2016), jenis-jenis *space frame* berdasarkan bentuk terdiri dari 3 jenis yaitu; *flat cover* yang tersusun dari batang horizontal dan gaya lateralnya dikosongkan oleh batang diagonal, *barrel vaults* yang memiliki potongan diagonal dari suatu lengkungan sederhana tanpa modul tetrahedral atau piramid sebagai pendukungnya, dan *spherical domes* yaitu bentuk kubah yang membutuhkan modul tetrahedral atau piramid dari struktur membran.



Gambar 4.23 Struktur *flat cover space frame*,

barrel vaults space frame, *spherical domes space frame*

(sumber: Hamidah, 2016)

4.4. Analisa Aspek Kinerja (Utilitas)

4.4.1. Sistem Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM Kota Cirebon dan dikumpulkan di dalam *Ground Water Tank* (GWT) yang kemudian akan didistribusikan ke setiap ruangan maupun bagian yang memerlukan air di kawasan *creative hub* menggunakan pompa dan tangki tekan. GWT yang digunakan

memiliki kapasitas sebesar $\pm 37,5\text{m}^2$ dengan 25% dari kapasitas merupakan cadangan untuk instalasi *fire protection*.

4.4.2. Sistem Air Kotor dan Air Bekas

Perencanaan sistem air kotor dan air bekas menggunakan instalasi *sewage system* dua pipa dimana limbah dari WC/*closet*, air mandi, cuci, dan air lemak dapur disalurkan dalam dua pipa yang berbeda. Dimana limbah WC/*closet* akan ke *Septic Tank*, sedangkan air bekas cuci atau air hujan akan dialirkan ke dalam sumur resapan yang kemudian akan dialirkan ke saluran resapan atau saluran riol kota.

4.4.3. Sistem Jaringan Listrik

Jaringan bangunan bersumber dari jaringan PLN dan sumber alternatif yang berasal dari genset dan panel surya. Energi listrik yang berasal dari PLN akan dialirkan ke dalam ruang power terlebih dahulu untuk menurunkan tegangan listrik sebelum didistribusikan ke seluruh bangunan untuk penggunaan listrik dengan tegangan yang sesuai dengan kebutuhan. Sumber listrik alternatif digunakan ketika sumber utama (PLN) padam atau terkendala secara teknis maupun non teknis.

4.4.4. Sistem Kebersihan Bangunan

Sistem ini diperlukan untuk mengelola limbah dan sampah yang dihasilkan dari setiap aktivitas di dalam maupun di sekitar bangunan *creative hub*. Menurut UU Nomor 18 Tahun 2008, sampah yang dikelola terdiri atas sampah rumah tangga (tidak termasuk tinja dan sampah spesifik), sampah sejenis sampah rumah tangga (berasal dari kawasan komersial, kawasan industri, kawasan khusus, fasilitas sosial, fasilitas umum, dan fasilitas lainnya), dan sampah spesifik (sampah yang mengandung bahan berbahaya dan sampah yang timbul akibat bencana, puing bongkaran bangunan, sampah yang secara teknologi belum dapat diolah dan/atau sampah yang timbul secara tidak periodik). Kegiatan penanganan sampah meliputi; pemilahan sampah sesuai jenis, jumlah, dan/atau sifatnya; pengumpulan sampah ke tempat pengolahan residu; pengangkutan sampah dari tempat pengolahan residu ke TPA; pengolahan sampah dalam bentuk mengubah karakteristik, komposisi, dan jumlah

sampah; dan pemrosesan akhir dalam bentuk pengembalian sampah dan/atau residu hasil pengolahan sebelumnya ke media lingkungan secara aman. Pada perancangan bangunan *creative hub* ini, penanganan sampah difokuskan untuk sampah dan/atau limbah kegiatan kreatif seperti melukis, membatik, menjahit, memasak, dan kegiatan lain yang ada di dalam *creative hub*.

4.4.5. Sistem Keamanan Bangunan

Bangunan dilengkapi dengan sistem keamanan berupa CCTV dan instalasi proteksi kebakaran / *fire protection* yang terdiri dari APAR (Alat Pemadam Api Ringan), *Hydrant Box*, *Springkler*, *Automatic Fire Detector*, dan *Manual Fire Alarm* yang sudah dirancang pada titik tertentu.

4.5. Analisa Arsitektural

Bangunan *creative hub* menerapkan beberapa konsep arsitektural dalam perancangannya, konsep tersebut adalah sebagai berikut:

- 1) Desain arsitektur *futuristic* yang dipahami sebagai pandangan masa depan dengan kebebasan berekspresi atau mengemukakan gagasan dalam bentuk ampilan bebas, tidak biasa, kreatif, dan inovatif.
- 2) Desain yang sesuai dan mampu mendukung setiap kegiatan kreatif pengguna ruang baik di masa kini maupun masa yang akan datang dan akan tetap berjalan baik secara fungsi maupun estetika bangunan.
- 3) Desain yang mampu menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman serta mendukung setiap aktifitas pengguna.

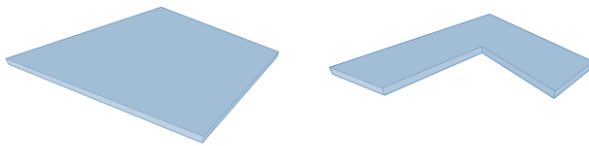
BAB 5

HASIL PERANCANGAN

Tujuan perancangan *creative hub* ini merespon kebutuhan ruang kreatif bagi pelaku industri kreatif maupun masyarakat umum di Kota Cirebon dan sekitarnya. *Creative hub* ini dirancang menggunakan konsep arsitektur *futuristic* yang telah disesuaikan dengan lingkungan sekitar. Kota Cirebon sendiri sebelumnya hanya terdapat sedikit ruang publik yang memiliki fungsi serupa, namun belum ada ruang publik yang dapat mengakomodasi beberapa kebutuhan dalam satu tempat. Sehingga, *creative hub* ini akan menjadi ruang publik pertama dengan beberapa fungsi ruang kreatif yang berbeda.

Implementasi konsep *futuristic* yang paling menonjol dapat dilihat pada bentuk bangunan dan atap yang memiliki karakter bentuk, sudut, ketajaman sisi, dan penggunaan material khas *futuristic*.

GUBAHAN MASSA



Bentuk awal gubahan massa diambil dari **bentuk lahan** sehingga massa bangunan mengadaptasi dan menyesuaikan kondisi lingkungan sekitar. Yang kemudian menerapkan kesan *welcome* / *menyambut pengguna* diterapkan pada massa bangunan dengan memotong gubahan sehingga terdapat ruang di bagian tengah. Ruang massa ini juga difungsikan sebagai titik kumpul dan titik fokus bangunan.



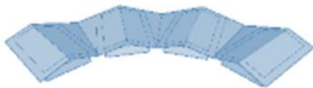
Gubahan massa kemudian dibuat demikian dengan **menyederhanakan bentuk** **undang** yang diambil dari filosofi nama CIREBON (*cai-rebon*; *air undang dalam bahasa sunda*).



Membagi gubahan menjadi beberapa massa bangunan untuk memberi ruang sirkulasi udara dan cahaya agar setiap ruang dapat mendapatkan penghawaan dan pencahayaan alami secara optimal.



Memberi **atap pelana** sebagai bentuk adaptasi terhadap iklim dan curah hujan di lokasi.



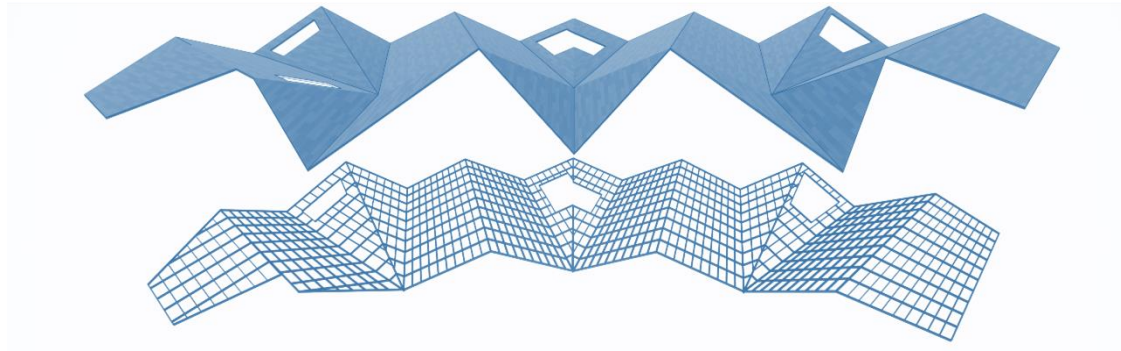
Menambahkan lebar atap sebagai **overhang** / teritisan sekaligus jalur untuk aliran air hujan dari atap bangunan.



Memotong beberapa sisi atap sebagai akses cahaya dan udara serta ruang untuk tumbuhnya pohon di sekitar massa bangunan.

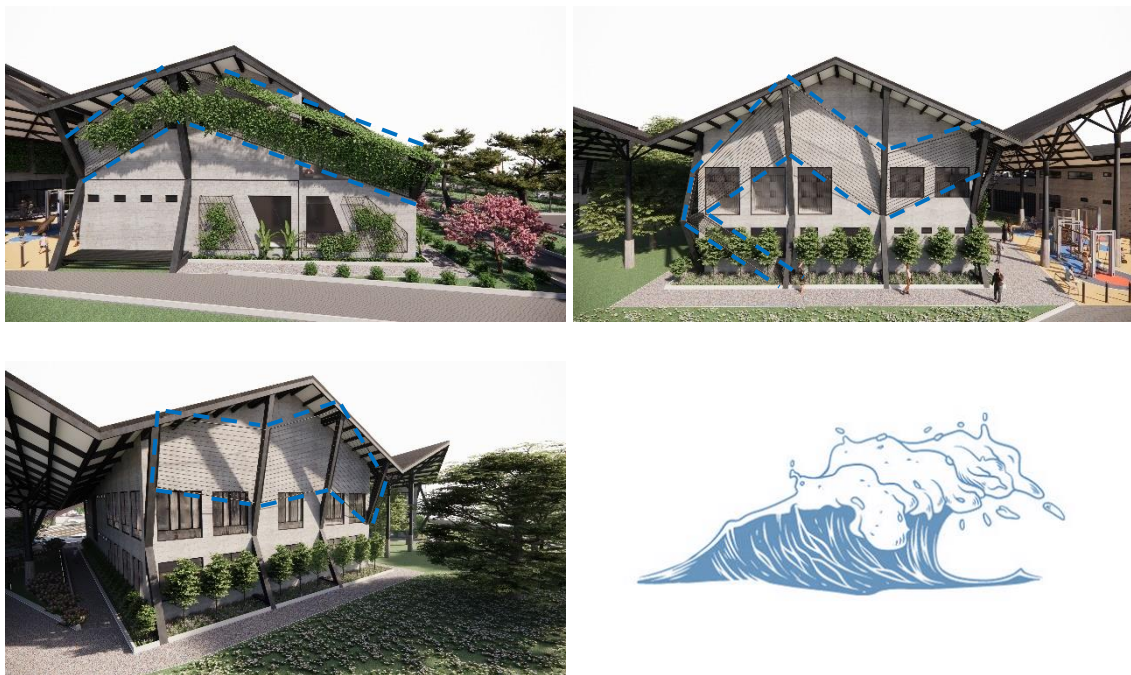


Meneruskan bentuk atap ke arah bawah sehingga air hujan dapat teralirkan dengan maksimal menuju saluran / kolam penampungan.



Gambar 5.1 Gubahan Atap
(sumber: Desain Penulis 2024)

Pola penataan kawasan dan penyediaan *plaza amphitheater* menjadi salah satu implementasi konsep arsitektur pada perancangan Cirebon *Futuristic Creative Hub*. Beberapa ornamen juga diterapkan pada beberapa sisi bangunan dengan pola khas *futuristic* yang tetap dapat difungsikan. Pola ornamen diadaptasi dari bentuk ombak yang identic dengan pesisir Kota Cirebon. Bentuk tersebut kemudian disederhanakan dan setiap sudutnya dibuat lebih tajam sebagai ciri arsitektur *futuristic*.



Gambar 5.2 Ornamenasi Bangunan
(sumber: Desain Penulis 2024)

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyatin. 2023. Desain *Student Center* UIN Walisongo Semarang dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik. *JIAA: Journal of Islamic Art and Atchitecture* Vol. 1 No. 1 April. Semarang.
- Aristantama Giovania Yona, dkk. 2021. Efektivitas Rotan Sintetik (PVC berongga) pada *Double Skin Facade* terhadap Kenyamanan Termal Ruang Dalam. Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik, UNPAR. Bandung.
- Ayesha Rahmania, dkk. 2020. Struktur *Space Frame* Sebagai Komponen Pembentuk Estetika pada Perancangan Gedung Pusat Seni Budaya Jawa Barat Di Bandung. Vol. 18 No. 2 Desember 2020: 60-68. Universitas Trisakti, Jakarta.
- Doelle, Leslie L. 1972. *Environmental Acoustics*. USA: McGraw-Hill, Inc
- Farhan A.S. dkk. 2021. Struktur Space Frame sebagai Elemen Estetika pada Rancangan Atap Stadion Akuatik Center GBK Jakarta Pusat. Prosiding Seminar Intelektual Muda #6, Rekayasa Lingkungan Terbangun Berbasis Teknologi Berkelanjutan. Universitas Trisakti. Jakarta.
- Fauziah Syifa. 2020. Perancangan *Creative Hub* untuk Generasi Milenial (Y) Di Lippo Village. Institut Teknologi Indonesia. Serpong.
- Haida Nur, Wartoyo. 2020. At Tijarah: Jurnal Ilmu Manajemen dan Bisnis Islam Volume 6 Nomor 2. Pemetaan Industri Kreatif Di Kota Cirebon (Prospek Dan Tantangannya dalam Upaya Peningkatan Ekonomi Masyarakat). Cirebon.
- Indonesia. 2000. Konservasi Energi Selubung Bangunan pada Bangunan Gedung. SNI 03-6389-2000. Badan Standarisasi Nasional.
- Indonesia. 2019. Undang-undang (UU) Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif. LN.2019, No.212, TLN.6414, peraturan.go.id: 13 Hlm. Jakarta.
- Kementerian Pendidikan. (2023). Kamus Besar Bahasa Indonesia VI Daring. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. Indonesia.
- Kota Cirebon. (2012) Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Tahun 2011-2031.
- Kota Cirebon. (2021). Peraturan Wali Kota Cirebon Nomor 76 Tahun 2021 tentang Rencana Detail Tata Ruang Tahun 2021-2041.
- Musaharbi. 2021. Perancangan Makassar *Creative Hub* dengan Pendekatan *Smartbuilding*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Malang.

Salipu M. Amir, dkk. (2019). Penerapan Teori Kevin Lynch dalam Penataan Lingkungan Di Kawasan Wisata Sentani Timur Kabupaten Jayapura. Median: Jurnal Arsitektur dan Planologi Vol. 09 No. 2 Juli 2019–22. Jayapura.

Diakses dari Internet

Milk Chelsea, Nelson Cami. (2023). Futuristic Architecture: Origin, Design & Characteristics. Diakses melalui website Study.com: <https://study.com/academy/lesson/futurist-architecture-design-characteristics.html>

Laman Jakarta *Creative Hub* https://jakartacreativehub.jakarta.go.id/?page_id=2278