

PERANCANGAN KALIANDA *CREATIVE HUB*

DENGAN PENDEKATAN *BLENDING SPACE*

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur

Diajukan untuk Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana

dalam Program Studi S1 Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Dosen Pembimbing : 1. Alifiano Rezka Adi, M.Sc. 2. Miftahul Khairi, M.Sn



Disusun Oleh :

Nama : Luthfia Nur Islami

NIM : 2104056044

PROGRAM STUDI ILMU SENI DAN ARSITEKTUR ISLAM

FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG

2025

HALAMAN PENGESAHAN

PERANCANGAN KALIANDA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE

Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A)

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

Disusun oleh:

Luthfia Nur Islami
2104056044

Menyetujui,

Dosen Pembimbing Laporan Tugas Akhir

Pembimbing I



Alifiano Rezka Adi, M. Sc.
NIP.19910919201903101

Pembimbing II



Miftahul Khairi, M. Sn.
NIP.199105282018011002

Mengetahui,

Ketua Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang



Dr. Zalmi Adzfar, M.Ag
197308262002121002

LEMBAR PENGESAHAN

Naskah tugas Akhir ini:

Judul : Perancangan Kalianda *Creative Hub* dengan Pendekatan *Blending Space*

Penulis : Luthfia Nur Islami

NIM : 2104056044

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Telah diujikan dalam sidang tugas akhir oleh penguji Fakultas Ushuluddin dan Humaniora UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam bidang keilmuan Ilmu Seni dan Arsitektur Islam.

Semarang, 25 Juni 2025

DEWAN PENGASUH



Penguji 1

Muhammad Afiq/ S. T., M.T.
NIP.198405012019031007

Pembimbing I


Alifiano Rezka Adi, M. Sc.
NIP.19910919201903101

Sekretaris Sidang

Miftahul Khairi, M.Sn.
NIP. 199105282018011002

Penguji II

Didung Putra Pamungkas, M.Sn.
NIP. 199006122019031011

Pembimbing II

Miftahul Khairi, M. Sn.
NIP.199105282018011002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS USHULUDDIN DAN HUMANIORA
Jl. Prof. Dr. Hamka Ngaliyan Semarang
Telp.024-7601295 Fax.7615387

NOTA PEMBIMBING

Lampiran : -

Hal : Persetujuan Laporan Pengembangan Tugas Akhir

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ushuluddin dan Humaniora

UIN Walisongo Semarang

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah membaca, mengadakan koreksi dan perbaikan sebagaimana mestinya, maka bersama ini saya kirimkan laporan pengembangan tugas akhir saudara:

Nama : Luthfia Nur Islami

NIM : 2104056044

Jurusan : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Judul Tugas Akhir : Perancangan Kalianda *Creative Hub* dengan Pendekatan
Blending Space

Dengan ini saya mohon dengan hormat agar laporan pengembangan tugas akhir tersebut dapat dimunaqosahkan.

Demikian yang dapat saya sampaikan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Semarang, 12 Juni 2025

Pembimbing I

Pembimbing II

Alifiano Rezka Adi, M. Sc
NIP. 199109192019031016

Miftahul Khairi, M. Sn
NIP. 199105282018011002

HALAMAN PENYATAAN KEASLIAN KEPENULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Luthfia Nur Islami

NIM : 2104056044

Program Studi : Ilmu Seni dan Arsitektur Islam

Fakultas : Ushuluddin dan Humaniora

Judul Tugas Akhir : Perancangan Kalianda Creative Hub dengan Pendekatan Blending Space

Dengan ini saya menyatakan bahwa Landasan Program Perencanaan Dan Perancangan Arsitektur (LP3A) adalah hasil kerja saya sendiri, dan terlepas yang ada di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi lainnya.

Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun belum atau tidak diterbitkan, semuanya telah jelas tertulis didalam dan tersusun pada bagian daftar pustaka

Semarang, 18 Juni 2025



Luthfia Nur Islami

2104056044

MOTTO

The less I needed, the better I felt

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim...

Keberhasilan dalam penulisan tugas akhir ini tentunya tidak terlepas dari berbagai bantuan pihak. Oleh karena itu penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Yang teristimewa dan utama, pajo dan ibook, bapak Muchsan Wiyadi Indratmo dan ibu Ummi Kulsum, gelar sarjana ini saya persembahkan untuk kedua orang tua saya terkasih, yang selalu memberikan dukungan berupa moril maupun materiil yang tak terhingga serta doa yang tidak ada putusnya yang diberikan kepada penulis sehingga saya mampu menyelesaikan studi sarjana hingga selesai dengan tepat waktu dipenghujung, semoga rahmat Allah dan segala kebahagiaan selalu senantiasa mengiringi kehidupan bapak dan ibu yang barokah, serta senantiasa diberikan Kesehatan dan umur Panjang. Terima kasih pajo, ibook, adek hari ini adalah atas segala doa kalian.
2. Keluarga besar dari bapak dan ibu, pakde, bude, om, tante, mas, mba, adek, yang juga senantiasa memberikan dukungan dan pengingat agar menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Teman teman onlineku, Kak Cecil, Kak Meji, Kak Mimi, Kak Dhita, Kak Tiwi, Kak Dina, Kak Kamel, Kak Indah, Azhrina, Najil, Dhia, dan semua yang pernah penulis kenal, meski tanpa bertemu, terima kasih atas segala hiburan dan motivasi tak tersirat yang selama ini penulis terima. Semoga segala kebaikan akan selalu menyertai kalian semua.
4. Teman teman seperjuanganku, yang menemani lika-liku kehidupan perkuliahan selama 4 tahun ini, Putri Adelya Insani, Ayunda Diva Widiya Ningrum, Atia Mumtaza, Lusi Resti Anggraini, Meila Alfa Sa'adah.

Terima kasih sudah menjadi teman yang selalu memberi kehangatan, motivasi, arahan, bantuan, semangat disaat penulis tidak percaya akan dirinya sendiri dan sempat hilang arah sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini secara tepat waktu. Sebagai anak tunggal, terima kasih karena kalianlah penulis tahu bagaimana rasanya mempunyai saudara tak sedarah. Meskipun setelah ini akan menjalani kehidupan masing-masing yang berbeda, kesibukan yang berbeda, dan mungkin berada di kota atau negara yang berbeda, semoga pertemanan ini selalu terjaga dan semoga Allah selalu senantiasa memberi cinta dan membalas kebaikan kalian.

5. Sahabatku Nabila, yang nun jauh disana. Meski terlampau jarak yang jauh, terima kasih untuk selalu kebersamaan penulis dalam rasa suka, sedih, senang, dan lainnya. Semoga pertemanan kita akan selalu damai tanpa penghalang apapun, dan senantiasa diberi balasan atas segala kebaikanmu.
6. Teman teman ICT Dingin, Yunda, Tia, Dedek, Nunung, Jeje, Angga, Bintang, serta seluruh teman-teman ISAI Angkatan 2021 yang tentu saja sangat berpengaruh dalam kehidupan perkuliahan penulis, terima kasih banyak untuk segala momen terbaik kita bersama, semoga allah senantiasa mempermudah segala urusan kalian.
7. Kepada beberapa pihak yang tidak bisa penulis sebutkan Namanya, namun berperan banyak sedari penulis memulai kehidupan perkuliahan, terima kasih banyak atas segala usaha mendengar dan merespon ketakutan penulis, yang mungkin membuat kalian ikut bingung. Terima kasih atas jawab dan motivasi dikala penulis benar-benar kebingungan. Semoga allah senantiasa memberi kalian kebahagiaan.
8. Kepada Kpop Grup, NCT, BTS, SEVENTEEN, khususnya kepada member Johnny Suh, Jeon Jungkook, dan Lee Jenyo yang secara tidak langsung telah menghibur dan memotivasi penulis untuk terus tetap melangkah dengan adanya konten dan lagu lagunya.

9. Semua pihak yang tidak tercantum Namanya, saya ucapkan banyak terima kasih atas penyelesaian tugas akhir ini.
10. Terakhir dan tentu saja kepada diri saya sendiri, yang telah berhasil bertahan hingga saat ini, disaat terlalu sering tidak percaya pada dirinya sendiri. Namun penulis tetap mengingat bahwa setiap Langkah kecil yang diambil adalah bagian dari perjalanan kehidupan. Meskipun terasa sulit, lambat, tertinggal, tapi semua ini adalah perjalanan yang harus dinikmati, bukan lomba lari. Terima kasih “Pia” sudah berhasil bertahan, mau berjuang dan bangkit, serta menjadi perempuan yang kuat dan ikhlas atas segala garis perjalanan hidup yang mengecewakan dan menyakitkan itu. Bagaimanapun kehidupan selanjutnya, hargai dirimu, rayakan dirimu, berbagialah atas segala proses yang berhasil dilalui untuk masa depan yang lebih baik dan cerah. *You made it, pio!*

ABSTRAK

Kalianda Creative Hub dirancang sebagai wadah yang mendukung perkembangan ekonomi kreatif lokal melalui pendekatan *blending space*. Pendekatan ini menggabungkan berbagai fungsi ruang yang saling berinteraksi secara fisik maupun konseptual untuk menciptakan lingkungan kolaboratif, inklusif, dan adaptif bagi masyarakat.

Perancangan dilakukan dengan mempertimbangkan potensi dan karakter lokal Kalianda, serta kebutuhan ruang bagi pelaku industri kreatif seperti seniman, desainer, pengrajin, dan komunitas muda. *Creative hub* ini terdiri dari area galeri, studio kerja, ruang pertunjukan, ruang komunal, serta ruang terbuka publik yang saling terkoneksi, baik secara visual maupun fungsional.

Melalui pendekatan *blending space*, batas-batas antar ruang menjadi cair dan mendorong interaksi sosial serta inovasi lintas disiplin. Proyek ini diharapkan menjadi pusat pertumbuhan ekonomi kreatif sekaligus ruang bertemu, belajar, dan berkarya bagi masyarakat Kalianda secara berkelanjutan.

Kata Kunci : Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Blending Space, Kolaborasi, Ruang Komunal, Inovasi Sosial, Arsitektur Partisipatif

ABSTRAC

The Kalianda Creative Hub is designed to support the growth of the local creative economy through a blending space approach. This method merges diverse spatial functions that interact both physically and conceptually to form a collaborative, inclusive, and adaptive environment for the community.

The design responds to the local potential and characteristics of Kalianda, while addressing spatial needs for creative industry players such as artists, designers, crafters, and youth communities. The hub includes gallery areas, work studios, performance spaces, communal rooms, and interconnected public open spaces, both visually and functionally.

Through the blending space approach, spatial boundaries become fluid, fostering social interaction and cross-disciplinary innovation. This project is expected to become a sustainable center for creative economic growth and a place for the community to gather, learn, and create.

Keywords : *Creative Hub, Creative Economy, Blending Space, Collaboration, Communal Space, Social Innovation, Participatory Architecture*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Bismillahirrahmanirrahim

Segala puji bagi Allah SWT karena atas kemurahan Rahmat, Taufiq dan HidayahNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarganya dan para sahabatnya serta pengikutnya hingga hari akhir nantinya.

Penulis menyadari bahwa tuntasnya penyusunan laporan ini banyak pihak yang telah berpartisipasi dan bersedia mengulurkan tangan, untuk membantu baik berupa pikiran, waktu, dukungan, motivasi dan dalam bentuk bantuan lainnya dalam proses penyusunan laporan ini. Untuk itu iringan do'a dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan, antara lain kepada:

1. Bapak Dr. Zainul Adzfar, M.Ag selaku Kepala Program Studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam
2. Pembimbing 1 sekaligus Wali dosen, Bapak Alifiano Rezka Adi, M.Sc. dan Pembimbing 2, Bapak Miftahul Khairi, M.Sn yang telah memberikan waktu, bimbingannya berupa kritikan, masukan, dan saran selama proses bimbingan
3. Seluruh akademisi program studi Ilmu Seni dan Arsitektur Islam yang membantu memberikan masukan dalam penyusunan laporan ini
4. Kedua Orang tua saya, bapak dan ibu yang tidak pernah terputus doanya dan kasih sayang, dan kerja kerasnya baik secara lahiriyah maupun batiniyahnya dalam mendidik dan memotivasi untuk terus berekspresi.
5. Teman Teman ICT Dingin yang sama-sama berjuang sampai detik akhir pengerjaan.

6. Semua keluarga, teman-teman ISAI UIN Walisongo Semarang angkatan 2018, 2019, 2020, 2021, 2022, yang telah memberikan tawa, dukungan, semangat hingga tenaga untuk mendampingi dan menyelesaikan tugas akhir ini.
7. Dan seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan laporan ini yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan Arsitektur (LP3A) ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan masukan, kritik, dan saran sehingga nantinya laporan ini menjadi lebih baik. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi penulis, pembaca maupun masyarakat.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Semarang, 16 Juni 2025

Penulis

Luthfia Nur Islami

2104056044

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.i
NOTA PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.v
HALAMAN KEASLIAN KEPENULISAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK.....	ix
ABSTRAC	x
KATA PENGANTAR	xii
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR TABEL.....	xviii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 LATAR BELAKANG.....	1
1.2 RUMUSAN MASALAH	6
1.2.1. Permasalahan Umum	6
1.2.2. Permasalahan Khusus	6
1.3 TUJUAN DAN SASARAN	6
1.3.1. Tujuan	6
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4 LINGKUP PEMBAHASAN	7
1.4.1 Pembahasan Arsitektural	7
1.4.2 Pembahasan Non Arsitektural	7
1.5 SISTEMATIKA PENULISAN	8
BAB 2	9
TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1 TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN	9
2.1.1 Definisi Objek.....	9
2.1.2 Tujuan Creative Hub	11

2.1.3 Klasifikasi Creative Hub	11
2.1.4 Kegiatan Pada Creative Hub.....	12
2.1.5 Fasilitas – Fasilitas Pada Creative Hub	13
2.2 TINJAUAN EKONOMI KREATIF	14
2.2.1 Pengertian Ekonomi Kreatif	14
2.2.2 Subsektor Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia	16
2.2.3. Pelaku Ekonomi Kreatif	23
2.3 TINJAUAN BLENDING SPACE	24
2.3.1 Prinsip-prinsip Pengolahan Ruang Fisik	28
2.3.2 Kesimpulan.....	38
2.4 KAJIAN ARSITEKTUR KONTEMPORER.....	39
2.4.1 Definisi Arsitektur Kontemporer	39
2.4.2 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer	40
2.4.3 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	40
2.4.4. Pengolahan Ekspresi dan Tampilan Bangunan	43
2.5 Studi Preseden	50
2.5.1 Bandung Creative Hub	50
2.5.2 Malang Creative Center (Malang Creative Hub)	51
BAB 3	53
METODE PERANCANGAN.....	53
3.1 Ide Perancangan	53
3.1.1 Identifikasi Masalah	53
3.1.2 Tujuan Perancangan	53
3.2 Metode Perancangan	54
3.2.1 Teknik Analisis Perancangan	54
3.3 Alur Pola Pikir.....	58
BAB 4	59
ANALISA DAN PEMBAHASAN.....	59
4.1 ANALISA KONTEKSTUAL	59
4.1.1 Analisis Makro Site	59
4.1.2 Analisis Skala Mikro	60
4.1.3 Syarat Lokasi pada Objek Rancangan	61
4.1.4 Regulasi Site	61

4.1.5 Analisis Site	62
4.2 ANALISA FUNGSIONAL	67
4.2.1 Analisa Pelaku	68
4.2.3 Kebutuhan Ruang	73
4.2.4 Analisis Pengguna	75
4.2.4 Hubungan Antar Ruang	76
4.2.5 Besaran Ruang	77
4.3 ANALISA UTILITAS	82
4.3.1. Sistem Air Bersih.....	82
4.3.2 Sistem Air Kotor.....	82
4.3.3 Sistem Elektrikal.....	82
4.3.4 Sistem Pencegahan Kebakaran	83
4.3.5 Sistem Penangkal Petir	83
4.4 ANALISA ARSITEKTURAL	84
BAB 5	85
DRAFT KONSEP DAN PERANCANGAN	85
5.1 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN	85
5.2 KESIMPULAN	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Peta Infrastruktur Kabupaten Lampung Selatan.....	4
Gambar 2. 1	Skema Penerbitan dan Percetakan	17
Gambar 2. 2	Skema Periklanan	17
Gambar 2. 3	Skema Televisi & Radio.....	18
Gambar 2. 4	Skema Musik	18
Gambar 2. 5	Skema Seni Pertunjukan (Showbiz)	19
Gambar 2. 6	Skema Kuliner	20
Gambar 2. 7	Skema Arsitektur	21
Gambar 2. 8	Skema Fashion.....	23
Gambar 2. 9	Diagram Design With Blending Spaces	25
Gambar 2. 10	Organisasi Ruang terpusat	28
Gambar 2. 11	Organisasi Ruang Linier	28
Gambar 2. 12	Organisasi Ruang radial	29
Gambar 2. 13	Organisasi Ruang cluster	29
Gambar 2. 14	Organisasi Ruang grid	30
Gambar 2. 15	Pencapaian Frontal	31
Gambar 2. 16	Pencapaian Diagonal	31
Gambar 2. 17	Pencapaian Spiral	31
Gambar 2. 18	Pintu Masuk Gedung	32
Gambar 2. 19	Pintu Masuk Gedung	32
Gambar 2. 20	Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang	34
Gambar 2. 21	Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang.....	34
Gambar 2. 22	Hubungan Jalan Dengan Ruang	34
Gambar 2. 23	Bentuk Sirkulasi	35
Gambar 2. 24	Bentuk Sirkulasi	36
Gambar 2. 25	Elemen Pembatas Vertikal	36
Gambar 2. 26	Elemen Pembatas Vertikal	37
Gambar 2. 27	Sifat-Sifat Bentuk	44
Gambar 2. 28	Grid Dasar Tubuh Manusia	45

Gambar 2. 29 Posisi Sosok Manusia	46
Gambar 2. 30 Detail Fasad Unite d’Habitation, Perancis, Le Corbusier	46
Gambar 2. 31 Skala Manusia Pada Ruang	47
Gambar 2. 32 Elemen-elemen Material Bangunan	48
Gambar 2. 33 Psikologi Warna	49
Gambar 2. 34 Bandung Cretive Hub	50
Gambar 2. 35 Malang Creative Center	51
Gambar 3. 1 Metode Perancangan	54
Gambar 3. 2 Alur Pola Pikir	58
Gambar 4. 1 Skala Makro Kecamatan Kalianda	59
Gambar 4. 2 Analisis Orientasi Matahari	62
Gambar 4. 3 Analisis Penghawaan Alami	63
Gambar 4. 4 Analisis Kebisingan	64
Gambar 4. 5 Analisis View	65
Gambar 4. 6 Analisis Aksesibilitas	66
Gambar 4. 7 Analisis Fungsional	67
Gambar 4. 8 Analisis Pengguna	75
Gambar 4. 9 Hubungan Antar Ruang Makro	76
Gambar 4. 10 Hubungan Antar ruang Makers Space	76
Gambar 4. 11 Hubungan Antar Ruang Showcase Zone	77
Gambar 4. 12 Hubungan Antar Ruang Co-Working Space	77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Framework Blanding Space For Collaborative Creativity	27
Tabel 2. 2 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer.....	42
Tabel 2. 3 Kesimpulan Perbandingan Studi Preseden.....	52
Tabel 4. 1 Analisis Pengelola	70
Tabel 4. 2 Analisis Pekerja.....	71
Tabel 4. 3 Analisis Pengunjung.....	71
Tabel 4. 4 Analisis Servis.....	72
Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Ruang Utama	73
Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Ruang Penunjang.....	73
Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Ruang Pengelola.....	74
Tabel 4. 8 Analisis Kebutuhan Ruang Service.....	74
Tabel 4. 9 Rincian Besaran Ruang Maker Space	80
Tabel 4. 10 Rincian Kebutuhan Ruang Co-working Space	81

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Perkembangan globalisasi ekonomi dan teknologi informasi serta komunikasi telah mendorong manusia untuk berinovasi secara kreatif. Transformasi industri telah menciptakan pola kerja, produksi, dan distribusi yang lebih efisien. Industri kreatif menjadi sangat penting karena mengandalkan sumber daya yang terbarukan, berfokus pada penciptaan daya kreasi, berbeda dengan sektor tambang dan migas yang cenderung habis.

Pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia secara terstruktur dimulai pada tahun 2007 melalui kegiatan pemetaan potensi serta penyusunan rencana pengembangan ekonomi kreatif nasional. Pada tahun 2009, Kementerian Perdagangan merumuskan rencana strategis untuk pengembangan ekonomi kreatif hingga tahun 2025, mencakup 14 subsektor utama. Upaya ini semakin diperkuat dengan diterbitkannya Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, yang dalam diktum pertamanya mendefinisikan ekonomi kreatif sebagai kegiatan berbasis kreativitas, keterampilan, dan bakat individu guna menghasilkan nilai ekonomi dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pada tahun 2016, sektor ini tercatat memberikan kontribusi sebesar 7,44% terhadap perekonomian nasional dan terus mengalami pertumbuhan.

Di Provinsi Lampung, perkembangan ekonomi pada tahun 2020 berdasarkan Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) menunjukkan bahwa empat sektor utama masih mendominasi perekonomian, dengan sektor industri pengolahan menyumbang 19,41%. Walaupun ekspor kerajinan mengalami fluktuasi, sektor industri ini tetap memiliki peluang besar untuk tumbuh lebih optimal, khususnya bila didukung oleh industri kreatif. Untuk mendukung target strategis Badan Ekonomi Kreatif, setiap daerah, termasuk Lampung, didorong untuk mengembangkan ekonomi kreatif berdasarkan potensi serta kearifan lokalnya.

Langkah ini diperkuat melalui rencana aksi daerah yang merupakan hasil kolaborasi antara Badan Ekonomi Kreatif dan Pemerintah Provinsi Lampung.

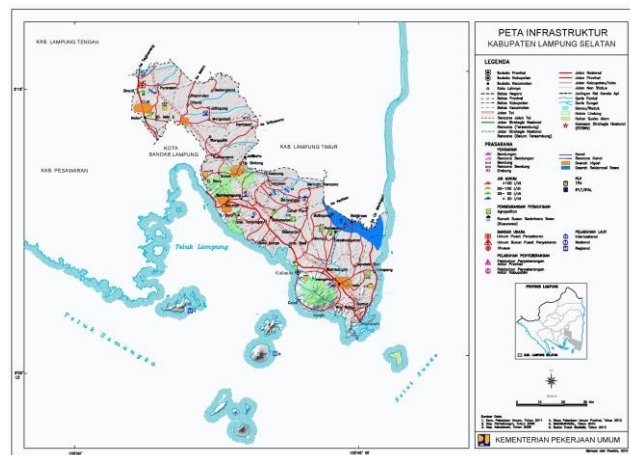
Upaya pengembangan ekonomi kreatif di Provinsi Lampung selaras dengan visi misi Pemerintah Provinsi Lampung 2019–2024, yaitu mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif, UMKM, dan koperasi melalui pengembangan sentra ekonomi berbasis sumber daya dan keunggulan lokal. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik dan badan Ekonomi Kreatif, terdapat 1778.511 unit usaha ekonomi kreatif di Provinsi Lampung, dan Kabupaten Lampung Selatan dengan presentasi konsentrasi terbesar kedua setelah Kota Bandar Lampung yaitu sebanyak 6.23% dengan potensi besar utamanya dalam hal kriya, kuliner, dan seni pertunjukan.

Meskipun ketiga subsektor unggulan tersebut memiliki potensi besar, dalam praktiknya masih terdapat sejumlah kelemahan. Beberapa di antaranya adalah rendahnya kualitas produk, terbatasnya jalur distribusi dan pemasaran, kurangnya jumlah asosiasi atau komunitas pelaku usaha, minimnya lembaga pendidikan yang relevan dengan subsektor tersebut, serta lemahnya kemitraan antar pelaku usaha. Oleh karena itu, diperlukan suatu wadah yang dapat memfasilitasi berbagai kegiatan untuk mendukung strategi pengembangan ekonomi kreatif. Salah satu solusi yang bisa diterapkan adalah dengan membangun *creative hub* di Kalianda. *Creative hub* sendiri merupakan tempat, baik berbentuk fisik maupun digital, yang mempertemukan individu-individu kreatif dan berfungsi sebagai fasilitator penyedia ruang, pengembangan usaha, serta mendorong keterlibatan masyarakat dalam bidang kreatif, budaya, dan teknologi.

Sebagai Ibukota kabupaten Lampung Selatan, Kecamatan Kalianda memiliki posisi strategis sebagai pintu gerbang Pulau Sumatra. Terletak di sebelah barat Samudra Hindia dan berbatasan dengan Laut Jawa di timur, serta provinsi Sumatra Selatan di utara dan Selat Sunda di selatan.

Di bagian selatan Kabupaten Lampung Selatan, terdapat Pelabuhan Penyeberangan Bakauheni, yang berfungsi sebagai tempat transit bagi penduduk yang bepergian antara Pulau Jawa dan Sumatra. Pelabuhan ini menjadi pintu gerbang penting bagi Pulau Sumatra bagian selatan, memfasilitasi arus lalu lintas orang dan barang. Keberadaan Bakauheni mendukung konektivitas antar pulau dan berkontribusi pada pertumbuhan ekonomi regional, mengingat peran vitalnya dalam perdagangan dan mobilitas masyarakat. Selain itu, pelabuhan ini juga berpotensi untuk mendukung sektor pariwisata, mengingat lokasinya yang strategis.

Seiring majunya perkembangan peradaban manusia dan aspek pendukung peradaban tersebut, banyak aktivitas dan kebutuhan manusia terhadap ruang yang harus terpenuhi. Perkembangan yang dimaksud seperti fleksibilitas dalam pekerjaan yang tidak lagi membutuhkan ruang permanen dalam pelaksanaan aktivitasnya. Aktivitas inilah yang memicu perancangan *Creative hub* sebagai ruang dalam memenuhi kebutuhan tersebut. Manusia dapat menggunakan ruang tersebut dengan bebas tanpa batas waktu yang cukup lama. Bukan hanya para pekerja *freelance* saja bahkan pelajar yang membutuhkan ruang kerja yang sesuai dengan keinginan mereka dapat menggunakan ruang ini.



Gambar 1. 1 Peta Infrastruktur Kabupaten Lampung Selatan

Dengan mempertimbangkan kemungkinan dan masalah yang disebutkan di atas, diputuskan bahwa solusi yang tepat adalah membangun ruang untuk menjadi pusat kreatifitas, atau mesin penggerak kreatifitas, di mana berbagai pihak dapat bekerja sama untuk menjaga iklim kreatif di Kota Kalianda. Mesin penggerak kreatifitas terdiri dari ide inovatif dan inovatif yang didukung oleh fasilitas yang mewadahi pelaku kreatif dan keterlibatan unsur-unsur quadro helix, yaitu birokrasi, akademisi, bisnis, dan komunitas. Dengan fasilitas yang mewadahi, dapat tercipta koneksi ke jaringan dan sumber daya yang lebih luas untuk membangun ekosistem kreatif.

Salah satu tujuan dari fasilitas ini adalah untuk berfungsi sebagai Pusat Kreatif Kota Kalianda dengan tujuan untuk mempertahankan dan merevitalisasi minat masyarakat terhadap kekuatan industri kreatif dan menjadikannya pusat berkumpulnya para pelaku ekonomi kreatif yang ada di Kalianda. Selain itu, dengan menyediakan akses yang mudah ke pendidikan dan fasilitas yang memadai, fasilitas ini juga akan membantu memulai bisnis baru dalam industri kreatif. Diharapkan rencana ini dapat mengintegrasikan dan mengembangkan kegiatan di bidang industri kreatif Lampung Selatan. Diharapkan bangunan ini dapat mempertahankan dan bahkan meregenerasikan nilai ekonomi kreatif Kota Kalianda di masa depan dengan bekerja sama dengan para kreator.

Untuk mengatasi isu permasalahan tersebut maka dirancang sebuah bangunan dengan pendekatan *blending space* yang memberikan solusi tepat terhadap perancangan bangunan khususnya tentang menjadikan bangunan ini sebagai pusat perkembangan ekonomi dan terciptanya sustainable community pelaku kreatif. Pendekatan ini menawarkan solusi yang tepat untuk desain bangunan, terutama untuk menjadikannya pusat pertumbuhan ekonomi dan komunitas pelaku kreatif yang berkelanjutan di Kota Kalianda, yang merupakan penyumbang terbesar dari ekonomi kreatif Lampung Selatan. Bangunan ini tidak hanya berfungsi sebagai wadah bagi pelaku kreatif, tetapi juga berfungsi sebagai sarana rekreasi dan edukasi bagi masyarakat umum untuk belajar tentang industri kreatif dan meningkatkan minat masyarakat terhadap ekonomi kreatif lokal. Dengan perpaduan ruang yang dibuat, pengunjung dapat tetap terlibat dalam proses pembuatan produk dan merasakan lingkungan kreatif yang diciptakan oleh para kreator. Menurut Benyon (D), teori pemaduan ruang (*Blended Space for Collaborative Creativity*) berfokus pada pemaduan ruang yang memiliki kesamaan sehingga tercipta ruang kolaboratif antar pengguna bangunan.

Dari penjelasan di atas, diharapkan rancangan desain Kalianda *Creative Hub* ini dapat membangun komunitas yang ramah lingkungan dan fasilitas untuk para creator bangunan yang dapat menunjukkan kontribusi Kalianda kepada masyarakatnya dalam memperkuat ekonomi kreatif negara. Dengan dukungan pendekatan *blending space* sebagai penghubung kreatif dari berbagai latar belakang untuk dapat terjadi secara komunal dan dapat mendorong kerja sama untuk meningkatkan ekonomi kreatif di Kota Kalianda.

1.2 RUMUSAN MASALAH

1.2.1. Permasalahan Umum

- a) Bagaimana cara merancang creative hub sebagai ruang bekerja serta menjadi wadah ruang kreatif untuk pengembangan masyarakat sekitar dengan pendekatan *blending space*?

1.2.2. Permasalahan Khusus

- a) Bagaimana merancang creative hub dengan pendekatan blending space di Kota Kalianda, Lampung Selatan?

1.3 TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan

- a. Menyediakan fasilitas bagi pelaku ekonomi kreatif di Kalianda dengan aspek nilai kreatif antara lain kreasi (creation), produksi (production), distribusi (distribution), konsumsi (consumption), sampai konservasi (archiving) serta dapat membantu untuk mewadahi kegiatan bersama antar pelajar, mahasiswa maupun pekerja di wilayah Kota Kalianda dan sekitarnya.
- b. Menyediakan ruang yang dapat memenuhi setiap kebutuhan penggunanya.
- c. Menciptakan desain Creative Hub sebagai ruang publik baru dengan pendekatan arsitektur yang sesuai dengan pengguna dan lingkungan setempat.

1.3.2. Sasaran

Adapun sasaran dari perancangan creative hub ini adalah masyarakat Kota Kalianda dan sekitarnya khususnya para pelaku ekonomi kreatif serta para pelajar dan mahasiswa dari berbagai tingkat dan kalangan untuk pengembangan diri serta memotivasi untuk berkreasi dan sarana berkolaborasi bersama.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1. Pembahasan Arsitektural

1.4.1.1. Tata Ruang Luar

- a. Lanskap
- b. Sirkulasi
- c. Fasilitas outdoor
- d. Elemen tata hijau dan lingkungan alami

1.4.1.2. Tata Ruang Dalam

- a. Pengguna Ruang
- b. Kebutuhan Ruang
- c. Aktivitas Pengguna
- d. Besaran Ruang

1.4.2. Pembahasan Non Arsitektural

Menghadirkan bangunan yang bermanfaat bagi lingkungan. Metode yang dipilih dapat berdampak positif baik pada alam sekitar maupun masyarakat.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam menyusun Penulisan Laporan Konsep Tugas Akhir ini, yaitu :

a) **BAB I PENDAHULUAN**

Bab pendahuluan berisi tentang uraian dan penjelasan secara umum isi keseluruhan karya tulis yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan, sasaran, lingkup pembahasan, dan sistematika penulisan.

b) **BAB II TINJAUAN TEORI**

Bab ini menjelaskan mengenai pengertian judul, penjelasan objek dari bangunan, contoh studi kasus yang sudah ada dan analisisnya.

c) **BAB III METODE PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana pendekatan konsep dan tema perancangan, serta alur proses merancang melalui tahapan perancangan.

d) **BAB IV ANALISA DAN PEMBAHASAN**

Bab Analisa dan Pembahasan berisi proses analisa data dan sintesa untuk menemukan konsep. Pada bagian ini diuraikan lokasi eksisting site, pemilihan site, analisa site, analisa program ruang, dan analisa tema.

e) **BAB V DRAFT KONSEP PERANCANGAN**

Bab ini menjelaskan kesimpulan dari tahap awal pengembangan, serta daftar pustaka.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 TINJAUAN OBJEK PERANCANGAN

Objek perancangan adalah Kalianda *Creative Hub*. Sebelumnya perlu mengetahui creative hub agar mendapatkan pemahaman tentang objek rancangan kalianda Creative Hub yang berlokasi di Kecamatan Kalianda yang dirancang melalui pendekatan blending space.

2.1.1 Definisi Objek

Objek perancangan Kalianda *Creative Hub* mempunyai definisi masing-masing yang perlu diketahui. Adapun definisi yang perlu dijelaskan ialah :

a. Definisi *Creative*

Creative yang apabila diterjemahkan ke bahasa Indonesia adalah kreativitas. Kreativitas berarti memiliki daya cipta dan manusia sebagai individual yang memiliki daya cipta.

Kreativitas muncul kalau muncul obsensi dalam diri manusia kreatif. Obsensi muncul kalau yang diinginkan individu tak sesuai dengan kenyataan di luar dirinya. Manusia kreatif bukanlah manusia kosong mental. Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki gambaran suatu sikap baru, pandangan baru, konsep baru, sesuatu yang sifatnya esensial. Semua merupakan gambaran individual bertabrakan dengan kenyataan yang tak sesuai. Maka terjadilah kondisi gelisah, tak nyaman, tak sesuai, tidak senang. Ketenangan jiwa akan tercapai apabila ada kesesuaian, di sinilah orang yang kreatif menemukan apa yang dicarinya, disingikan secara intuisi, nalar dan rasa indrawi. Kreatifitas muncul tidak hanya dorongan perasaan tetapi melibatkan kebenaran

intuitif. Jadi kreatifitas selalu dimulai dengan ketidakpuasan batin. (Jakob Sumardjo dalam buku Filsafat Seni, 2000).

Menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas. (Supriadi, 2001:7)

b. Definisi Hub

Hub yang dapat diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai pusat. yang berarti menjadi pokok pangkal atau tumpuan dalam berbagai hal, urusan, dsb.

c. Definisi Creative Hub

Dari definisi masing masing diatas dapat disimpulkan bahwa sebuah creative hub merupakan pusat dari kegiatan-kegiatan kreatif dimana terdapat proses penciptaan suatu karya.

Menurut The Creative HubKit, sebuah toolkit untuk membantu dalam membangun sebuah hub, creative hub adalah tempat, baik fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif dan berperan sebagai penyelenggara yang menyediakan ruang dan dukungan untuk menjalin koneksi, pengembangan bisnis, dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi.

2.1.2 Tujuan Creative Hub

Menurut The Creative HubKit, tujuan dari creative hub antara lain:

- a. Untuk memberikan dukungan dengan cara menyediakan layanan dan/atau fasilitas untuk gagasan, proyek, organisasi, dan bisnis, baik dalam jangka panjang atau jangka pendek, termasuk diantaranya acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas dan peluang global.
- b. Untuk memfasilitasi kolaborasi dan koneksi diantara komunitasnya.
- c. Untuk menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non kreatif.
- d. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan masyarakat yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
- e. Untuk memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul, menjelajahi batasan-batasan praktik kontemporer dan mengambil resiko terhadap inovasi.

2.1.3 Klasifikasi Creative Hub

Menurut The Creative HubKit, secara umum creative hub diklasifikasikan menjadi:

a. Studio

Kelompok individu kecil dan/atau usaha kecil dalam sebuah co working space.

b. Centre

Bangunan skala besar yang memiliki fasilitas lainnya seperti café, bar, bioskop, makerspace, toko, dan exhibition space.

c. Network

Kelompok individu yang tersebar dan/atau bisnis – cenderung pada sektor dan tempat tertentu.

d. Cluster

Individu dan bisnis kreatif yang berbagi ruang di suatu area geografis.

e. Online Platform

Hanya menggunakan metode online/daring seperti website, media sosial untuk terlibat dengan audiens yang tersebar.

f. Alternative

Fokus kepada percobaan dengan komunitas baru, sektor dan model keuangan.

Menurut Enable Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia, jenis creative hub khas Indonesia, antara lain :

a. Taman Budaya

Ruang indoor dan/atau outdoor yang sering digunakan untuk kegiatan seni dan budaya, biasanya diselenggarakan oleh lembaga formal.

b. Sanggar

Serupa dengan bengkel kerja atau workshop yang sering digunakan untuk menyelenggarakan kursus, lokakarya, pelatihan atau latihan dan sebagai ruang pertunjukan.

c. Gelanggang Olahraga Remaja

Arena indoor yang digunakan untuk acara olahraga dan musik. Digunakan sebagai ruang multi fungsional yang digunakan oleh pemuda.

2.1.4 Kegiatan Pada Creative Hub

Kegiatan yang beragam pada creative hub mencerminkan nilai tiap creative hub sehingga hal tersebut tergantung dari sektor yang akan ditekankan pada suatu creative hub.

Secara umum, berikut merupakan kegiatan yang sering ada pada suatu creative hub, yang dibagi menjadi tiga fungsi utama pada suatu creative hub, antara lain:

- a. Lima kegiatan teratas dari creative space yaitu workshop, exhibition, kegiatan seni, presentasi, dan berkumpul.
- b. Lima kegiatan teratas dari co-working space yaitu berkumpul, workshop, diskusi, exhibition, presentasi.
- c. Lima kegiatan teratas dari makerspace yaitu berkumpul, workshop, business support, presentasi, lainnya.

Secara umum, kegiatan-kegiatan pada creative hub berhubungan dengan sosio-kultural topik. Dimana saling terhubung dengan komunitas dan keadaan sosial sekitar.

2.1.5 Fasilitas – Fasilitas Pada Creative Hub

Menurut Enable Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia, terdapat tiga kategori fasilitas pada creative hub berdasarkan fungsinya, yaitu:

- a. Tinjauan Khusus Fasilitas Creative Space

Creative space adalah sebuah ruang yang bertujuan menyediakan ruang fisik untuk memproduksi, menampilkan atau menyimpan karya seni sambil membangun nilai-nilai komunitas. Jenis-jenis ruang pada fasilitas creative space dapat berupa ruang kelas, ruang pameran, auditorium. Menurut Thoring, dkk (2018), terdapat 49 prinsip desain pada creative space yang dikelompokkan menjadi empat kategori dari skala besar ke kecil yaitu (1) Neighbourhood, (2) Architecture, (3) Interior, dan (4) Furniture.

- b. Tinjauan Khusus Fasilitas Coworking Space

Coworking space tak hanya menyediakan ruang fisik untuk bekerja, namun juga penyelenggara komunitas dan individu yang mencari kolaborasi dan produksi bersama. Jenis-jenis ruang pada fasilitas coworking space dapat berupa ruang kantor, ruang meeting, dan aula.

c. Tinjauan Khusus Fasilitas Makerspace

Makerspace memiliki karakteristik utama yang sama dengan coworking space, yaitu menyediakan ruang untuk kolaborasi dan berkreasi dengan cara pada umumnya. Perbedaan utamanya adalah makerspace memiliki alat-alat spesifik, seperti 3D-printers, mesin pemotong, dan lainnya, yang merupakan alat-alat produksi, dimana coworking space hanya menyediakan alat-alat kantor. Hal ini berarti makerspaces umumnya memiliki area kerja yang lebih besar dan menyediakan program yang fokus pada produk kerajinan. Jenis-jenis ruang pada fasilitas makerspace dapat berupa ruang workshop, laboratorium, dan bengkel kerja.

2.2 TINJAUAN EKONOMI KREATIF

2.2.1 Pengertian Ekonomi Kreatif

Dalam Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif 2015-2019, yang dimaksud dengan (1) Kreativitas adalah kapasitas atau daya upaya untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik dan baru serta menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda; (2) Ekonomi Kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis kreativitas;

(3) Usaha Ekonomi Kreatif adalah entitas usaha, baik yang berbadan hukum maupun tidak berbadan hukum yang mentransformasikan dan memanfaatkan kreativitas untuk menghasilkan barang dan jasa serta yang diakui memiliki hak kekayaan intelektual baik terdaftar maupun melekat.

Menurut Diktum Pertama Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif, ekonomi kreatif adalah kegiatan ekonomi berdasarkan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan daya kreasi dan daya cipta individu yang bernilai ekonomis dan berpengaruh pada kesejahteraan masyarakat Indonesia.

Ekonomi Kreatif (Ekraf) adalah paradigma ekonomi baru yang mengandalkan gagasan, ide, atau kreativitas dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Ekonomi kreatif adalah penciptaan nilai tambah yang berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Sumber daya utama dalam ekonomi kreatif adalah kreativitas yang didefinisikan sebagai kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, menciptakan solusi dari suatu masalah atau melakukan sesuatu yang berbeda dari pakem. Kreativitas merupakan faktor yang menggerakkan lahirnya inovasi dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada. Inovasi adalah penemuan baru yang berbeda dari yang sudah ada untuk menghasilkan produk yang lebih baik, bernilai tambah, dan bermanfaat. Ekonomi kreatif erat kaitannya dengan industri kreatif, namun ekonomi kreatif memiliki cakupan yang lebih luas dari industri kreatif.

Ekonomi kreatif merupakan ekosistem yang memiliki hubungan saling ketergantungan antara rantai nilai kreatif; lingkungan pengembangan; pasar dan pengarsipan. Ekonomi kreatif tidak hanya terkait dengan penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga penciptaan nilai tambah secara sosial, budaya dan lingkungan. Industri kreatif merupakan bagian atau subsistem dari ekonomi kreatif, yang merupakan penggerak penciptaan nilai ekonomi pada era ekonomi kreatif. Dalam proses penciptaan nilai kreatif, industri kreatif tidak hanya menciptakan transaksi ekonomi, tetapi juga transaksi sosial dan budaya.

Dari berbagai pengertian mengenai ekonomi kreatif, dapat disimpulkan bahwa ekonomi kreatif merupakan kegiatan ekonomi yang berbasis pada kreativitas sumber daya manusia yang bertujuan menciptakan solusi atas suatu masalah dan menghasilkan sesuatu yang unik yang bernilai ekonomis. Sehingga kreativitas dan sumber daya manusia atau pelaku ekonomi kreatif merupakan faktor utama dalam kegiatan ekonomi kreatif.

2.2.2 Subsektor Pengembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia

Substansi dominan ruang lingkup pengembangan ekonomi kreatif yaitu media; seni dan budaya; desain; ilmu pengetahuan dan teknologi. Keempat ruang lingkup tersebut terbagi menjadi 16 subsektor yang dapat berdiri sendiri dan merupakan gabungan antara dua ruang lingkup yang saling berhubungan dengan yang lainnya.

a. Penerbitan

Subsektor Penerbitan merupakan suatu usaha atau kegiatan mengelola informasi dan daya imajinasi untuk membuat konten kreatif yang memiliki keunikan tertentu, dituangkan dalam bentuk tulisan, gambar, dan/atau audio ataupun kombinasinya, diproduksi untuk dikonsumsi publik, melalui media cetak, media elektronik, ataupun media daring untuk mendapatkan nilai ekonomi, sosial ataupun seni dan budaya yang lebih tinggi.



Gambar 2. 1 Skema Penerbitan dan Percetakan

Sumber: <https://penapenasaya.blogspot.com/2018/01/skema-industri-penerbitan.html>

b. Periklanan

Subsektor Periklanan merupakan bentuk komunikasi melalui media tentang produk dan/atau merek kepada khalayak sasarannya agar memberikan tanggapan sesuai tujuan pemrakarsa.



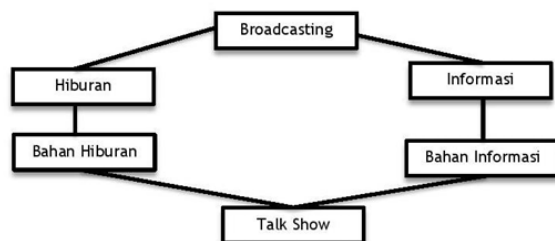
Gambar 2. 2 Skema Periklanan

Sumber: <https://ruangdosen.wordpress.com/2010/04/04/iklan-dan-komunikasi-pemasaran/>

c. Televisi dan Radio

Televisi merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara dan gambar yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.

Radio merupakan kegiatan kreatif yang meliputi proses pengemasan gagasan dan informasi dalam bentuk hiburan yang berkualitas kepada penikmatnya dalam format suara yang disiarkan kepada publik dalam bentuk virtual secara teratur dan berkesinambungan.



Gambar 2. 3 Skema Televisi & Radio

Sumber: <http://sarifudin.com/penyiaran/index.php/siaran-televisi/1-format-program-televisi>

d. Music

Subsektor Musik merupakan segala jenis usaha dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan pendidikan, kreasi/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik.

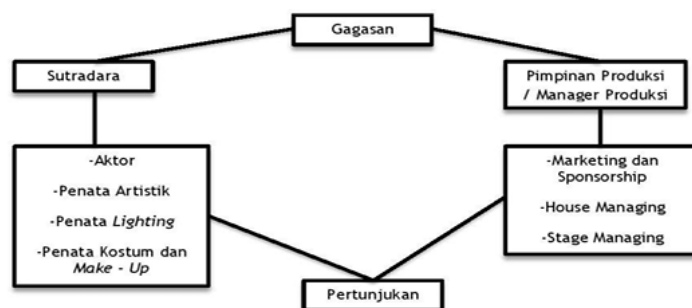


Gambar 2. 4 Skema Musik

Sumber: <https://www.kompasiana.com/dierga130/551f8108a33311a740b65b88/musik-digital-ancaman-mematikan-pada-industri-musik-indonesia>

e. Seni Pertunjukan

Subsektor Seni Pertunjukan merupakan cabang kesenian yang melibatkan perancang, pekerja teknis dan penampil (*performers*), yang mengolah, mewujudkan dan menyampaikan suatu gagasan kepada penonton; baik dalam bentuk lisan, musik, tata rupa, ekspresi dan gerakan tubuh, atau tarian; yang terjadi secara langsung (*live*) di dalam ruang dan waktu yang sama, di sini dan kini (*hic et nunc*).



Gambar 2. 5 Skema Seni Pertunjukan (Showbiz)

Sumber: <https://kulosayaaku.wordpress.com/skema-koordinasi-management-produksi-2/>

f. Film, Animasi, dan Video

Subsektor Film, Animasi, dan Video merupakan karya seni gambar bergerak yang memuat berbagai ide atau gagasan dalam bentuk audio visual, serta dalam proses pembuatannya menggunakan kaidah-kaidah sinematografi. Animasi merupakan tampilan frame ke frame dalam urutan waktu untuk menciptakan ilusi gerakan yang berkelanjutan sehingga tampilan terlihat seolah-olah hidup atau mempunyai nyawa.

Video merupakan sebuah aktivitas kreatif, berupa eksplorasi dan inovasi dalam cara merekam atau membuat gambar bergerak, yang ditampilkan melalui media presentasi, yang mampu memberikan karya gambar bergerak alternatif yang berdaya saing, dan memberikan nilai tambah budaya, sosial, dan ekonomi.

g. Fotografi

Subsektor Fotografi merupakan sebuah industri yang mendorong penggunaan kreativitas individu dalam memproduksi citra dari suatu objek foto dengan menggunakan perangkat fotografi, termasuk di dalamnya media perekam cahaya, media penyimpan berkas, serta media yang menampilkan informasi untuk menciptakan kesejahteraan dan juga kesempatan kerja.

h. Kuliner

Subsektor Kuliner merupakan kegiatan persiapan, pengolahan, penyajian produk makanan dan minuman yang menjadikan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan/atau kearifan lokal; sebagai elemen terpenting dalam meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, untuk menarik daya beli dan memberikan pengalaman bagi konsumen.



Gambar 2. 6 Skema Kuliner

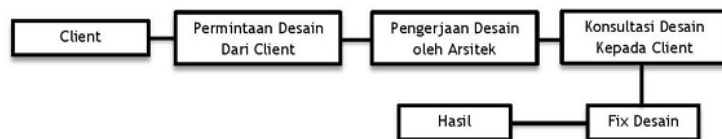
Sumber: <http://wisnuekop.mhs.narotama.ac.id/2014/04/12/rencana-bisnis-industri-rumahan-kripik singkong/>

i. Seni Rupa

Subsektor Seni Rupa merupakan penciptaan karya dan saling berbagi pengetahuan yang merupakan manifestasi intelektual dan keahlian kreatif, yang mendorong terjadinya perkembangan budaya dan perkembangan industri dengan nilai ekonomi untuk keberlanjutan ekosistemnya.

j. Arsitektur

Subsektor Arsitektur merupakan wujud hasil penerapan pengetahuan, ilmu, teknologi, dan seni secara utuh dalam mengubah lingkungan binaan dan ruang, sebagai bagian dari kebudayaan sehingga dapat menyatu dengan keseluruhan lingkungan ruang.



Gambar 2. 7 Skema Arsitektur

k. Desain Komunikasi Visual

Subsektor Desain Komunikasi Visual merupakan seni menyampaikan pesan (*art of communication*) dengan menggunakan Bahasa rupa (*visual language*) yang disampaikan melalui media berupa desain yang bertujuan menginformasikan, mempengaruhi hingga merubah perilaku target audience sesuai dengan tujuan yang ingin diwujudkan.

l. Desain Produk

Subsektor Desain Produk merupakan salah satu unsur memajukan industri agar hasil industri produk tersebut dapat diterima oleh masyarakat, karena produk yang mereka dapatkan mempunyai kualitas baik, harga terjangkau. Desain yang menarik, mendapatkan jaminan dan sebagainya. *Industrial Design Society of America* (IDSA) mendefinisikan desain produk sebagai layanan profesional yang menciptakan dan mengembangkan konsep dan spesifikasi yang mengoptimalkan fungsi, nilai, dan penampilan suatu produk dan sistem untuk keuntungan pengguna maupun pabrik.

m. Desain Interior

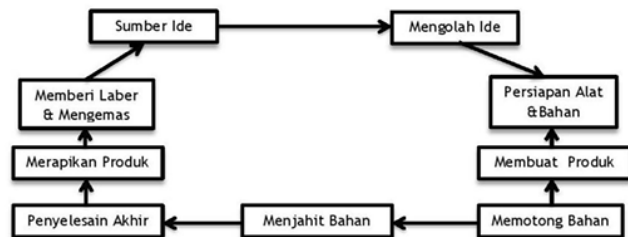
Subsektor Desain Interior merupakan kegiatan yang memecahkan masalah fungsi dan kualitas interior; menyediakan layanan terkait ruang interior untuk meningkatkan kualitas hidup; dan memenuhi aspek kesehatan, keamanan, dan kenyamanan publik.

n. Kriya

Subsektor Kriya merupakan bagian dari seni rupa terapan yang merupakan titik temu antara seni dan desain yang bersumber dari warisan tradisi atau ide kontemporer yang hasilnya dapat berupa karya seni, produk fungsional, benda hias dan dekoratif, serta dapat dikelompokkan berdasarkan material dan eksplorasi alat teknik yang digunakan, dan juga tematik produknya.

o. Fashion

Subsektor Fashion merupakan suatu gaya hidup dalam berpenampilan yang mencerminkan identitas diri atau kelompok.



Gambar 2. 8 Skema Fashion

Sumber: <http://student.blog.dinus.ac.id/miraamiranti/2017/10/01/proses-industri-di-sektor-konveksi/>

p. Aplikasi dan *Game Developer*

Subsektor Aplikasi dan *Game Developer* merupakan suatu media atau aktivitas yang memungkinkan tindakan bermain berumpan balik dan memiliki karakteristik setidaknya berupa tujuan dan aturan.

2.2.3. Pelaku Ekonomi Kreatif

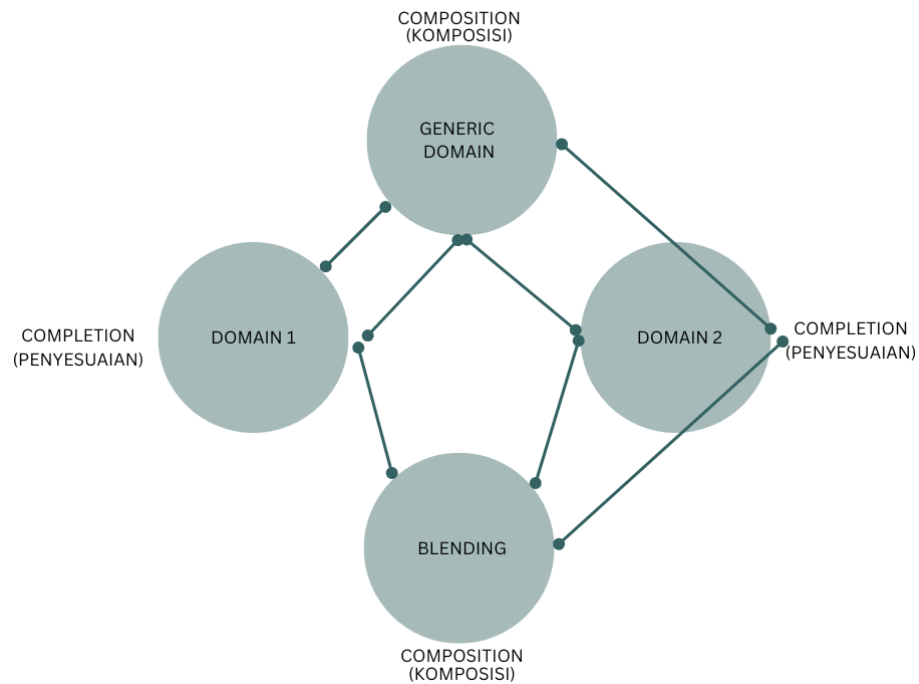
Sumber daya manusia atau pelaku ekonomi kreatif merupakan faktor utama dalam kegiatan ekonomi yang berbasis pada kreativitas sumber daya manusia yang bertujuan menciptakan solusi atas suatu masalah dan menghasilkan sesuatu yang unik. Ruang lingkup pengembangan ekonomi kreatif terdiri dari media; seni dan budaya; desain; ilmu pengetahuan dan teknologi.

Maka dari itu, pelaku ekonomi kreatif terdiri dari sumber daya manusia yang bekerja pada bidang atau ruang lingkup tersebut, diantaranya seniman, desainer, pengrajin, mahasiswa, penyuluh, penampil, musisi, dan lain-lain.

2.3 TINJAUAN BLENDING SPACE

Campuran. Blending space atau penggabungan ruang pertama kali diperkenalkan oleh D.Benyon pada akhir 2012. Konsep ini mengacu pada integrasi konseptual dari empat ruang mental yang diterapkan pada dua domain utama, menghasilkan ruang baru yang merupakan hasil dari pencampuran tersebut. Bertujuan agar keputusan desain yang dibuat dengan menentukan penerapan dua input (domain) untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal dan melibatkan suatu kolaborasi didalamnya (*Benyon, D, Blended Space For Collaborative Creativity, 2012*).

Blending space memiliki prinsip utama sebagai proyeksi dari empat ruang mental dan penyesuaian pemetaan dua ruang input (domain) yang memiliki ikatan atau titik sentuh untuk dapat terhubung dan menghasilkan ruang Dirancang pada skala manusia yang bertujuan untuk menciptakan proses kolaboratif yang dapat melibatkan banyak pengguna dengan beragam latar belakang. Selain itu, juga memiliki tujuan untuk mewadahi beragam aktivitas dan kegiatan kreatif dalam satu tempat, sehingga memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu dengan pengguna lain.



Gambar 2. 9 Diagram Design With Blending Spaces

Sumber : Benyon, D, *Blended Space For Collaborative Creativity*, 2012

1. Komposisi (*compotition*) merupakan pengembangan pola proyeksi bagaimana tempat tersebut digunakan.
2. Penyesuaian (*completion*) merupakan proses yang berkelanjutan, merujuk pada proyek isi masing-masing input ke dalam ruang pemaduan, termasuk didalamnya proses peleburan (*fusion*)
3. Penjabaran (*elaboration*) merupakan hasil akhir dari rangsangan mental yang terjadi dalam proses pemaduan.

	<i>Compottition</i>	<i>Completion</i>	<i>Elaboration</i>
<i>Territoriality</i> wilayah	Desain untuk memastikan akses yang baik antar ruang. Pertimbangkan aspek pribadi dan sosial dari ruang.	Desain sehingga orang memiliki ruang pribadi, ruang publik dan ruang interaksi. Bedakan ruang tunggal dan multipengguna	Menyediakan peta dan sumber informasi lainnya untuk membantu orang memahami ontologi dan topologi ruang dan bagaimana mereka dihubungkan bersama. Berikan indikasi yang jelas untuk berbagai jenis ruang dan cara menavigasi ruang yang berbeda.
<i>Awereness</i> kesadaran	Desain sehingga orang dapat memantau apa yang dilakukan orang lain dan dapat menghadiri kegiatan kolaboratif ketika mereka harus melakukannya.	Desain sehingga orang-orang sadar akan kemajuan kolaborator mereka.	Memahami apa yang dilakukan orang lain dan peluang apa untuk tindakan yang ditawarkan oleh ruang adalah penting.
<i>Control</i> Kontrol	Mengizinkan pergerakan yang memungkinkan orang untuk berpindah. Desain untuk akses ke ruang fisik dan berbagai bagian permukaan interaktif. Mendukung berbagai	Desain sehingga mendukung interaksi multipengguna	Menyediakan desain mekanisme yang jelas dan efektif untuk memungkinkan berbagai kegiatan. Tunjukkan dengan jelas siapa yang dapat melakukan apa, dengan objek apa dan kapan.

	jenis kontrol untuk berbagai kegiatan.		
<i>Transition</i> Transisi	Pergerakan di antara ruang fisik harus mudah dan dimengerti. Transisi antara ruang perlu ditandai dengan baik.	Desain penataan ruang transisi untuk ruangruang yang berbeda yang dapat dipahami	Memahami bagaimana cara bergerak di antara ruang transisi. Topologi perlu menyediakan titik akses yang jelas untuk memberikan peluang untuk memperoleh gambaran umum ruang dan untuk melihat jalur yang jelas ke lokasi yang berbeda.

Tabel 2. 1 *Framework Blanding Space For Collaborative Creativity*

Sumber : Benyon, D, *Blended Space For Collaborative Creativity*, 2012

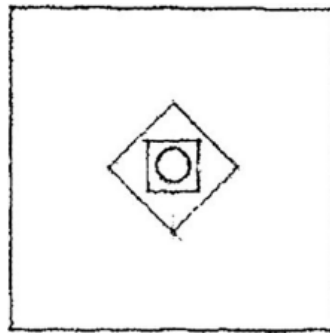
Berdasarkan kajian teori yang telah diambil tentang pendekatan blending space dapat disimpulkan bahwa blending space adalah pendekatan untuk menghasilkan ruang campuran pada ruang fisik untuk memberikan dampak kegiatan kreatif yang terjadi secara komunal yang melibatkan suatu kolaborasi di dalamnya. Selain itu, juga bertujuan untuk mewadahi beragam kegiatan-kegiatan kreatif dalam satu tempat, sehingga dapat memberikan peluang yang lebih besar bagi pengguna untuk bertemu pengguna lain. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut, perlu ada Batasan terhadap penerapan prinsip-prinsip pengolahan ruang fisik. Penulis mengambil acuan/ketentuan dalam perancangan menurut D.K.Ching dalam bukunya “*Form, Space, and Order*” yang berkaitan dengan prinsip-prinsip pengolahan ruang fisik; pemilihan organisasi ruang, sirkulasi ruang dan elemen pembatas ruang yang menjadi elemen arsitektural untuk memicu kolaborasi.

2.3.1 Prinsip-prinsip Pengolahan Ruang Fisik

2.3.1.1 Organisasi Ruang

1. Terpusat

Organisasi terpusat memiliki sifat stabil, merupakan komposisi pusat yang terdiri dari sejumlah ruang-ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang besar dan dominan.

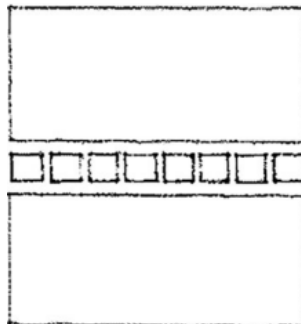


Gambar 2. 10 Organisasi Ruang terpusat

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 96

2. Linier

Organisasi linier bersifat ruang-ruang berulang, biasanya terdiri dari ruang-ruang yang berulang mirip dalam hal ukuran, bentuk dan fungsi. Juga terdiri dari ruang-ruang linier yang diorganisir menurut panjangnya sederetan ruang-ruang yang berbeda ukuran, bentuk dan fungsi.

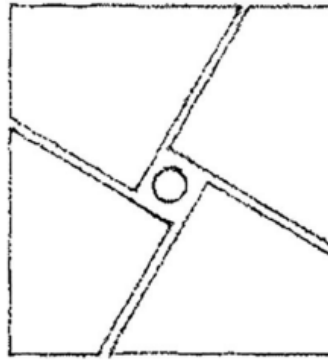


Gambar 2. 11 Organisasi Ruang Linier

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 206

3. Radial

Organisasi ruang jenis radial memadukan unsur-unsur organisasi terpusat maupun linier. Organisasi ini terdiri dari ruang pusat yang dominan darimana sejumlah organisasi-organisasi linier berkembang seperti bentuk jari-jarinya.

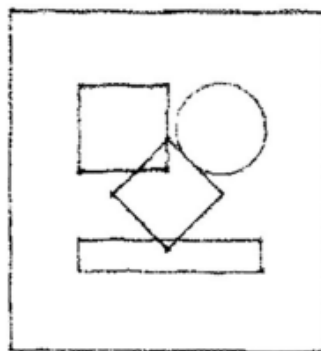


Gambar 2. 12 Organisasi Ruang radial

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 216

4. Cluster

Organisasi cluster biasanya menggunakan pertimbangan penempatan perletakan sebagai dasar untuk menghubungkan suatu ruang terhadap ruang lainnya. Penghubung organisasi ini terdiri dari sel-sel ruang yang berulang dan memiliki fungsi-fungsi serupa dan memiliki persamaan sifat visual seperti halnya bentuk dan orientasi.

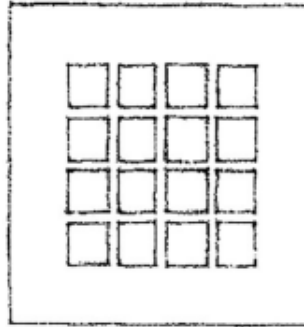


Gambar 2. 13 Organisasi Ruang cluster

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 222

5. Grid

Organisasi grid terdiri dari bentuk-bentuk dan ruang-ruang yang dimana posisi-posisinya dalam ruang dan hubungan antar ruang diatur oleh pola bidang atau grid tiga dimensi.



Gambar 2. 14 Organisasi Ruang grid

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 230

2.3.1.2 Sirkulasi

Berikut ini adalah penjabaran dari unsur-unsur yang ada pada jalur pergerakan atau sirkulasi :

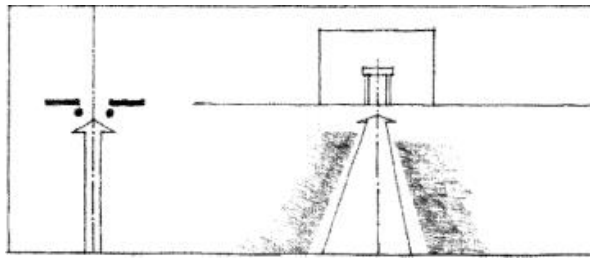
1. Pencapaian ke bangunan

Sebelum berjalan memasuki sebuah ruang dalam dari suatu bangunan, kita mencapai jalan masuknya melalui sebuah jalur. Ini adalah tahap pertama system sirkulasi dimana Ketika menempuh pencapaian itu kita dipersiapkan untuk melihat, mengetahui dan menggunakan ruang bangunan tersebut.

Menurut D.K. Ching dalam buku *form, space and order* pencapaian dalam bangunan dibedakan menjadi 3 macam, yaitu;

a. Frontal

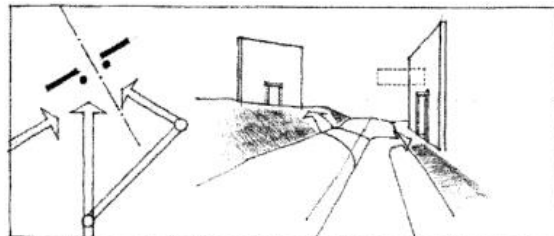
Arah dari sirkulasi tegak lurus dengan muka bangunan. Dengan pencapaian jenis ini hanya muka bangunan yang terkepos.



Gambar 2. 15 *Pencapaian Frontal*
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

b. Diagonal (*oblique*)

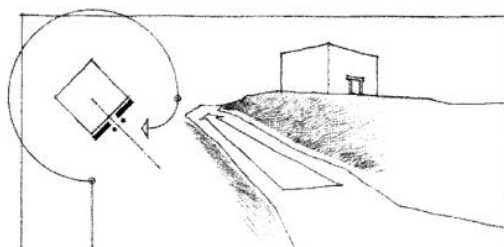
Pencapaian ke dalam bangunan menekankan pada efek perspektif bangunan. Jalur sirkulasi membentuk diagonal.



Gambar 2. 16 *Pencapaian Diagonal*
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

c. Spiral

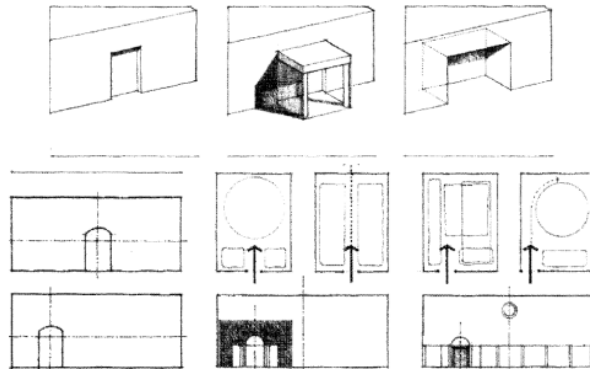
Pencapaian menuju bangunan menekankan bentuk tiga dimensi yang mengitari sebuah bangunan. pintu masuk dapat terlihat berulang kali pada titik kedatangan.



Gambar 2. 17 *Pencapaian Spiral*
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 242

2. Pintu Masuk Gedung

Pintu memasuki sebuah bangunan, ruang di dalam bangunan atau suatu Kawasan akan dibatasi ruang luar melibatkan kegiatan menembus bidang vertikal yang membedakan sebuah ruang dari lainnya serta memisahkan sebuah makna di sini dan di sana.

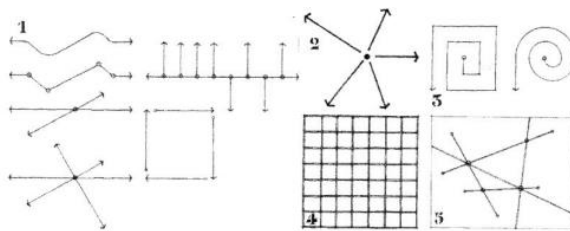


Gambar 2. 18 Pintu Masuk Gedung

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 250

3. Konfigurasi Alur Gerak

Seluruh jalur pergerakan (jalan), baik untuk manusia, kendaraan, barang ataupun layanan, bersifat linier. Dan semua jalan mempunyai titik awal yang membawa kita menyusuri urutan-urutan ruang ke tujuan akhir kita. Konfigurasi alur gerak sendiri memiliki beberapa jenis bentuk :



Gambar 2. 19 Pintu Masuk Gedung

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, Hal 250

- Linear

Seluruh jalur adalah linier. Namun, jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang.

- Radial

Sebuah bentuk radial memiliki jalur-jalur linier yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama

- Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah sebuah jalur tunggal yang menerus yang berawal dari sebuah titik pusat, bergerak melingkar dan semakin lama semakin jauh atau berubah

- Grid

Bentuk grid terdiri dari dua buah jalur sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan area ruang bujursangkar atau persegi panjang.

- Jaringan

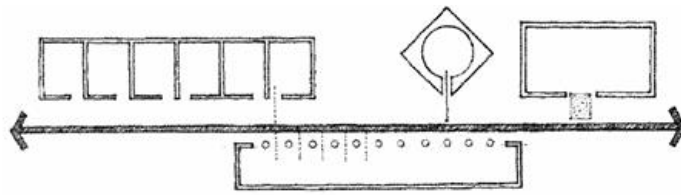
Bentuk jaringan terdiri dari jalur-jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruang.

4. Hubungan Jalur Dengan Ruang

Jalan dengan ruang-ruang dihubungkan dengan cara-cara sebagai berikut:

- Melewati ruang-ruang

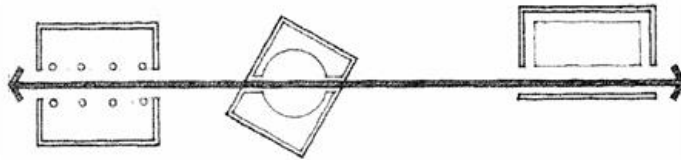
Integrasi setiap ruang dapat dipertahankan dengan cara ruang-ruang menjadi perantara yang dapat digunakan untuk menghubungkan jalur dengan ruang-ruangnya dan konfigurasi jalur yang fleksibel.



Gambar 2. 20 Hubungan Jalan Dengan Melewati Ruang
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

- Menembus ruang-ruang

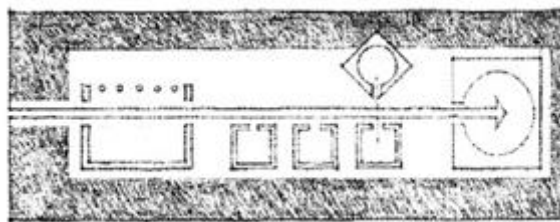
Jalur di setting untuk dapat lewat melalui sebuah ruang secara aksial, miring atau di sepanjang tepinya, bertujuan untuk ketika menembusi ruang, jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dan pergerakan di dalamnya.



Gambar 2. 21 Hubungan Jalan Dengan Menembus Ruang
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

- Berakhir Dalam Ruang

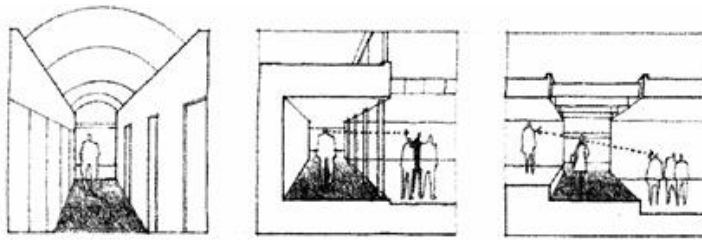
Hubungan jalur ruang ini digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang ruang penting baik secara fungsional maupun simbolis.



Gambar 2. 22 Hubungan Jalan Dengan Ruang
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 278

5. Bentuk Sirkulasi Dalam Bangunan

Bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus dapat menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Menurut D.K Ching dalam bukunya *Form, Space and Order* bentuk ruang sirkulasi bangunan dibedakan menjadi 3 macam, yaitu ;

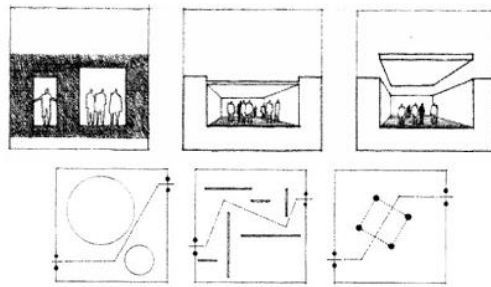


Gambar 2. 23 Bentuk Sirkulasi

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 282

- Tertutup: membentuk suatu koridor private yang mengapit suatu jalan, dan menghubungkan suatu ruang dengan ruang lainnya melalui pintu masuk pada suatu sisi dinding.
- Terbuka satu sisi: membentuk sebuah galeri atau balkon dalam penyediaan visual dan kesinambungan spasial dengan ruang yang dihubungkan.
- Terbuka ke dua sisi: membentuk suatu jalan setapak yang menjadi sebuah penerusan dari ruang yang dilalui

Serta dimensi lebar dan tinggi sebuah ruang sirkulasi harus dapat proporsional sesuai dengan bentuk dan jumlah pergerakan yang harus diwadahi. Perbedaan skala diterapkan diantara jalan publik, koridor servis, serta private.



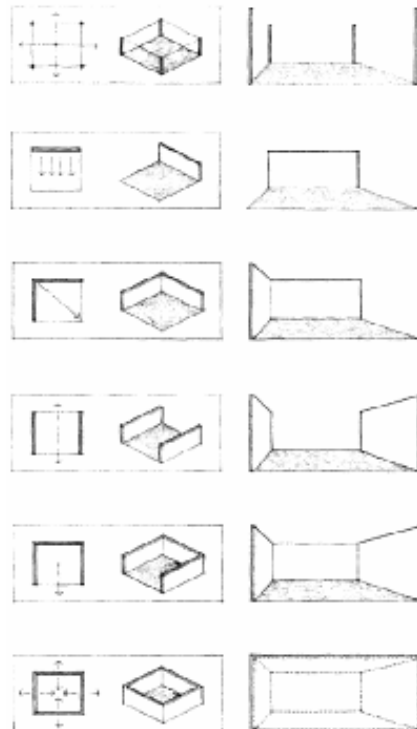
Gambar 2. 24 Bentuk Sirkulasi

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 282

2.3.1.3 Pembatas Ruang

Elemen pembatas ruang secara vertical antara lain;

- Adanya batas imajiner
- Pembatas ruang 1 bidang
- Pembatas ruang 2 bidang
- Pembatas ruang 2 bidang bersebrangan
- Pembatas ruang 3 bidang
- Pembatas ruang 4 sisi

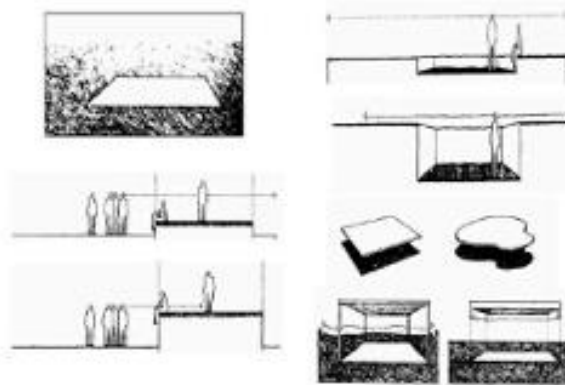


Gambar 2. 25 Elemen Pembatas Vertikal

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 102

Elemen Pembatas ruang arsitektur secara horizontal anatara lain:

- Bidang dasar
- Bidang dasar yang dipertinggi
- Bidang dasar yang diturunkan
- Bidang ambang atas
- Kombinasi



Gambar 2. 26 Elemen Pembatas Vertikal
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 102

Pada pembatas ruang dalam, yang menjadi elemen pembatas ruangnya adalah struktur, dinding pembatas, sudut-sudut dinding, pintu, jendela, atap, plafon, partisi dan permukaan lantai. Elemen pembatas ruang berfungsi sebagai membatasi wilayah teritorial ruang yang satu dengan ruang lainnya.

Pembatas ruang tersebut juga dapat berupa pembatas vertikal seperti peil lantai dan plafon, perubahan warna dan material elemen pembatas tersebut. elemen pembatas vertikal adalah elemen pembatas ruang yang paling jelas. Untuk menentukan bentuk dari sebuah elemen pembatas, dapat didasarkan pada karakter material dan bentuk material untuk memberikan kesan psikologis dari pendefinisian ruang.

2.3.2 Kesimpulan

Dari kajian teori yang diambil terkait dengan pengolahan ruang fisik dengan pendekatan blending space melandasi penulis untuk memilih atau memastikan keputusan desain yang dibuat. Aspek spasial merupakan penekanan yang digunakan dalam desain untuk diaplikasikan ke dalam 3 tipologi ruang creative hub; co-working space, creativespace dan makerspaces untuk menjadi fokus utama dalam jenjang kreatif dan kolaboratif.

Sehingga secara umum kemudian dirumuskan dengan pemilihan kriteria organisasi ruang, sirkulasi ruang dan pembatas ruang yang akan dibahas secara definitif, dalam pembahasan berikut.

1. Organisasi ruang

Organisasi ruang ditujukan untuk dapat mendukung hubungan antar-ruang yang cair sehingga interaksi antar pengguna dapat terjadi secara bebas dengan pemilihan organisasi radial. Sedangkan organisasi terpusat dipilih untuk menciptakan ruang komunal sebagai melting pot aktivitas.

2. Sirkulasi ruang

Sirkulasi dalam bangunan harus berjalan selaras dengan konfigurasi ruang ruang yang ada, yakni dengan pemilihan kombinasi sistem radial dan jaringan. Sirkulasi radial ditujukan untuk dapat menekankan kesan ruang komunal. Sedangkan sirkulasi jaringan dapat memiliki titik-titik penghubung ruang sehingga dapat memberikan pengalaman dan pilihan jalur yang beragam. Hubungan jalur ruang dalam dipilih untuk dapat menembus ruang, sehingga kemungkinan terjadinya bertemunya antar pengguna lain dan memicu interaksi.

3. Pembatas ruang

Elemen pembatas ruang vertikal dipilih dengan penggunaan elemen transparan maupun peniadaan elemen pembatas untuk kemenerusan visual. Dengan adanya keterbukaan dan kemenerusan visual antar pengguna diharapkan elemen arsitektural dengan aktivitas sosial yang terjadi dapat lebih berperan dalam menstimulan terjadinya proses kreatif yang lebih luas, sehingga dapat memicu inspirasi dan kolaborasi. Selain itu elemen pembatas seperti lantai, jarak-tinggi peil lantai dipilih untuk menekankan batas ruang.

2.4 KAJIAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

2.4.1 Definisi Arsitektur Kontemporer

Pada dasarnya arsitektur kontemporer merupakan suatu bentuk karya arsitektur yang terjadi di masa sekarang dan masa yang akan datang. Arsitektur kontemporer muncul karena kebutuhan akan gaya baru kemudian terus berkembang ke era art dan craft. Dalam buku *Indonesian Architecture Now*, karya Imelda Akmal, digambarkan karya-karya arsitektur kontemporer yang terdapat di Indonesia, karya tersebut dibangun dalam satu decade terakhir dan cukup menggambarkan perkembangan arsitektur di Indonesia.

Arsitektur kontemporer merupakan prioritas utama dalam menampilkan style yang lebih baru dan terkini serta menampilkan bentuk-bentuk unik, atraktif dan sangat kompleks.

2.4.2 Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Pada dasarnya karya arsitektur kontemporer di Indonesia merupakan sebuah gagasan atas pemikiran tradisional, modernis, dan peduli akan iklim tropis. Dapat dikatakan bahwa prinsip arsitektur kontemporer adalah sebuah konsep yang dapat selalu berkembang atau mengikuti perkembangan jaman dimana ke-kontemporeran tersebut merupakan paduan arsitektur modern dengan iklim tropis dan suatu aspek tradisional lingkungan setempat yang terdapat di Indonesia

Berikut prinsip arsitektur kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar
5. Memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur

2.4.3 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

Berikut aspek kualitatif yang dapat digolongkan menjadi 7 prinsip-prinsip arsitektur kontemporer dan strategi pencapaiannya :

No.	Prinsip arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1.	Gubahan yang ekspresif dan dinamis	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan ekspresif dan dinamis.
2.	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan)

		dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak masif.
3.	Harmonisasi ruang luar dan ruang dalam	Penerapan <i>courtyard</i> sehingga memberikan kesan ruang terbuka didalam bangunan, pemisahan ruang luar dengan ruang dalam menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai.
4.	Memiliki fasad yang transparan	Fasad bangunan menggunakan bahan transparan memberikan kesan terbuka, untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang orang untuk datang karena memberikan kesan terbuka.
5.	Kenyamanan hakiki	Kenyamanan tidak hanya dirasakan oleh orang normal saja, tetapi juga dapat dirasakan oleh orang berkebutuhna khusus/aksesibilitas bagi penyandang difabel.
6.	Eksplorasi elemen lansekap	Mempertahankan vegetasi yang kiranya dapat dipertahankan yang tidak mengganggu sirkulasi diluar maupun dalam site. Penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu

		banguna dengan bangunan lain. Serta menghadirkan jenis bvegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada site sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang.
7.	Bangunan yang kokoh	Menerapkan system struktur dan konstruksi yang kuat sehingga memberi kesan kekinian.

Tabel 2. 2 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer

Sumber : Schirmbeck, E. (1998). *Gagasan, Bentuk, Dan Arsitektur*.

Pada masa ke masa, arsitektur kontemporer selalu mengalami perubahan. Hal ini dipengaruhi oleh kondisi sosial, ekonomi, budaya, teknologi dan konteks pemahaman arsitektur dari setiap wilayah. Pada umumnya, meskipun perkembangan arsitektur begitu cepat, namun arsitektur kontemporer tetap mematuhi beberapa prinsip dasar yang ada. Dalam perancangan “Kalianda Creative Hub”, prinsip-prinsip dalam arsitektur kontemporer digunakan sebagai pendekatan desainya. Prinsip-prinsip tersebut merupakan intisari yang diambil dari Egon Schimbeck dalam strategi pencapaian penerapan arsitektur kontemporer. Berikut ini adalah uraian dan pemilihan dari prinsip-prinsip tersebut:

1. Tata ruang dan tata guna fungsi yang menghasilkan kenyamanan ruang ruang yang adaptif, sehingga dapat meningkatkan interaksi yang terjadi di dalamnya.
2. Konsep ruang terkesan terbuka atau open plan (harmonisasi antara ruang dalam dan ruang luar).
3. Eksplorasi bentuk-bentuk geometri 3 dimensi yang unik, bangunan diciptakan sebagai media komunikasi mampu menginteraksikan dan citra atau makna yang ingin disampaikan kepada penggunanya (ekspresif).

4. Menerapkan eksplorasi elemen landscape, penerapan vegetasi sebagai pembatas antara satu bangunan dengan bangunan lain. Serta menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk.

Dari 4 prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang dipilih, maka diperoleh kata kunci dari prinsip tersebut yaitu tata ruang adaptif, open plan, bentuk geometri ekspresif, ekspolasi elemen landscape.

Menurut Egon Schimbeck prinsip-prinsip utama arsitektur kontemporer yang paling mendasar adalah:

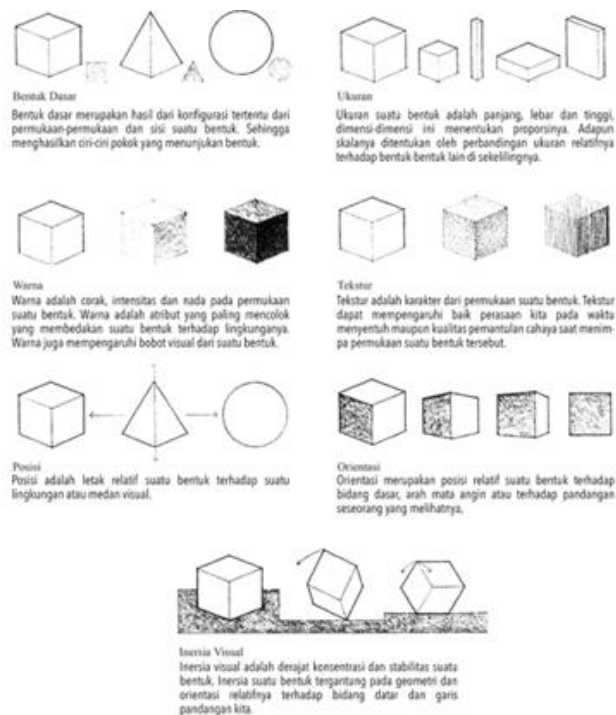
“Arsitektur kontemporer memperlihatkan suatu pluralitas pada solusi yang belum pernah terjadi sebelumnya. Pembedaan antara benar dan salah adalah tidak mungkin, atau setidaknya harus dihindarkan”.

2.4.4. Pengolahan Ekspresi dan Tampilan Bangunan

Pengolahan ekspresi bangunan dan tampilan bangunan memiliki 3 elemen fisik arsitektural, yaitu Massa Bangunan; merupakan elemen paling vital yang dapat membentuk ekspresi fisik bangunan melalui pengolahan bentuk denah maupun massa bangunan, Fasad; merupakan elemen point pertama yang memiliki kesempatan secara langsung untuk “berbicara” atau memberi penjelasan tentang tema atau ekspresi dari suatu bangunan, dan Interior; memiliki peran penting untuk menguatkan pesan yang sudah disampaikan sebelumnya oleh fasad, dalam hal ini pengolahan interior lebih bersifat meruang atau memberikan pengalaman spasial dalam menangkap makna ruang. Dari ke 3 elemen tersebut terdapat komponen komponen perancangan didalamnya yaitu; bentuk, proporsi, warna, material dan irama. Sehingga untuk mengkaji arsitektur kontemporer lebih lanjut akan dibahas komponen-komponen ekspresi bangunan dan tampilan bangunan secara spesifik, dalam pembahasan berikut;

2.4.4.1 Bentuk

Menurut D.K. Ching, bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa makna di dalam sebuah komposisi untuk menghasilkan sebuah citra yang logis dan konsisten. Bentuk dapat dikenali atau dipahami melalui ciri-ciri visualnya. Ciri-ciri tersebut antara lain adalah bentuk dasar, ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, inersia visual.



Gambar 2. 27 Sifat-Sifat Bentuk

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 35

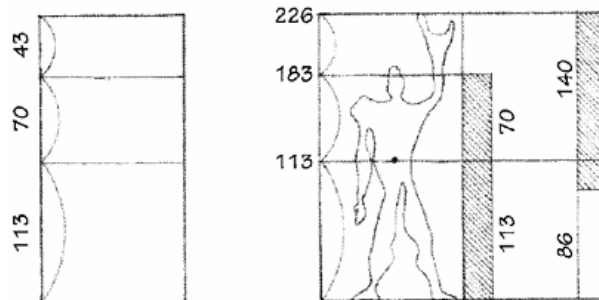
Semua sifat bentuk ini pada kenyataannya di pengaruhi oleh kondisi-kondisi yang dipengaruhi oleh keadaan bagaimana pengguna melihatnya. Pengaruh tersebut terjadi dari perspektif atau sudut pandang yang berubah maupun aspek suatu bentuk yang berbeda terhadap mata pengguna, jarak dari suatu bentuk menentukan ukuran nyatanya, keadaan pencahayaan dan lingkungan visual yang mengelilingi bentuk tersebut.

2.4.4.2 Proporsi

Proporsi adalah sesuatu yang berhubungan dengan ukuran dari seluruh aspek pekerjaan dan bagian tertentu yang dijadikan standard (Virtuvius, 1486). Proporsi yang seimbang dapat dicapai dengan cara memperhatikan ukuran dari suatu bangunan dan dapat tercipta dari proporsi tubuh manusia sendiri, sehingga menghasilkan proporsi bentuk yang ideal bagi manusia yang menggunakannya.

1. Skala Modulor

Le Corbusier mengembangkan sistem proporsinya berupa modulor, untuk menyusun dimensi-dimensi ruang yang mengandung dan yang dikandung. Mendasarkan alat pengukurnya, modulor, pada matematika dan proporsi-proporsi tubuh manusia (dimensi fungsional).

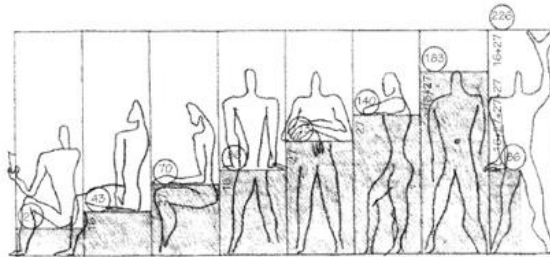


Gambar 2. 28 Grid Dasar Tubuh Manusia

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 318

Grid dasarnya terdiri dari tiga buah pengukuran : 113, 70 dan 42 cm, yang kemudia diproporsikan menurut golden section. 113, 183 dan 226 mendefinisikan ruang yang dihuni oleh sosok manusia.

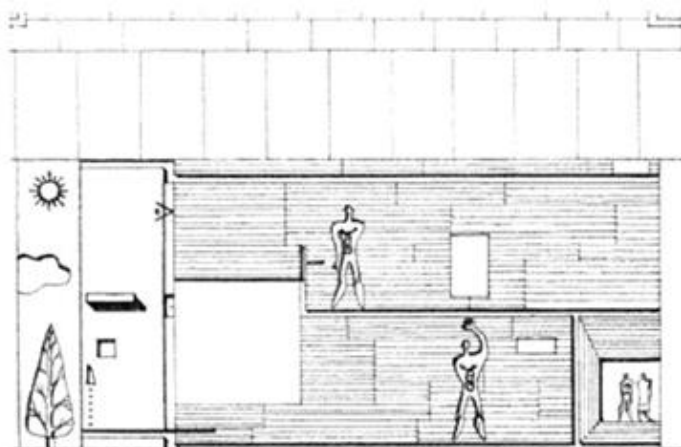
Dari angka proporsi itu kemudian mengembangkan rangkaian merah dan biru, dengan mengecilkan skala-skala manusia yang terkait dengan posisi berdiri manusia.



Gambar 2. 29 Posisi Sosok Manusia
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 318

Le corbusier melihat bahwa modulator tidak hanya serangkaian angka dengan suatu harmoni dasar saja, namun lebih dari itu, juga sebagai suatu sistem pengukuran yang dapat mengatur panjang, permukaan dan volume.

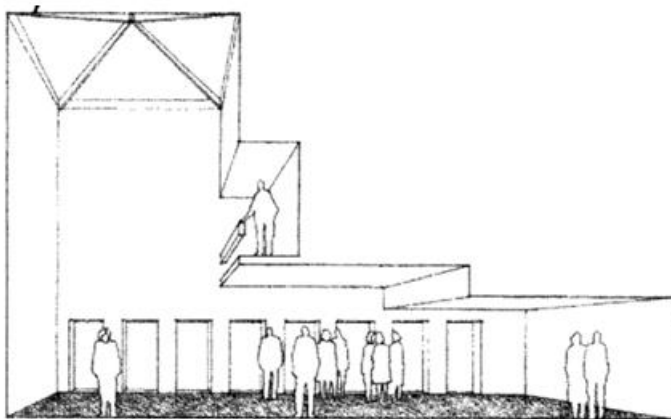
Salah satu karya Le Corbusier yang mencontohkan penggunaan modular adalah *Unite d'Habitation di Marseilles*. Le Corbusier menggunakan diagram diagram untuk mengilustrasikan perbedaan ukuran panel serta permukaan permukaan yang dapat diperoleh melalui proporsi-proporsi modular tersebut.



Gambar 2. 30 Detail Fasad Unite d'Habitation, Perancis, Le Corbusier
Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 320

2. Skala Manusia

Skala manusia dalam arsitektur didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia. Dalam tiga buah dimensi pada sebuah ruang, ketinggian memiliki efek pada skala yang lebih besar dari panjang dan lebar. Jika dinding ruang memberikan penutup, maka tinggi bidang langit-langit akan menentukan kualitas perlindungan dan kedekatannya. Ketinggian langit-langit sebuah ruang berukuran 12 x 16 kaki yang ditinggikan dari 8 ke 9 kaki akan lebih terlihat dan mempengaruhi skalanya dibandingkan jika lebarnya ditambahkan menjadi 13 kaki atau panjangnya menjadi 17 kaki. Jika ruangan berukuran 12 x 16 kaki dengan langit-langit setinggi 9 kaki dirasa nyaman, maka sebuah ruang berukuran 50 x 50 kaki dengan ketinggian langit-langit yang sama akan mulai terasa berat.



Gambar 2. 31 Skala Manusia Pada Ruang

Sumber : Ching, D.K, Francis, 1996, hal 333

2.4.4.3 Material

Material mampu mendefinisikan ruang, membentuk karakter bangunan dan menghadirkan pengalaman arsitektur pada manusia. Pengalaman arsitektur adalah pengalaman yang didapat melalui pengalaman sensoris dari indra-indra manusia (penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan). Ekspresi material dapat menjadi medium hadirnya pengalaman arsitektur utuh, yang pada akhirnya menjadikan arsitektur tidak hanya dapat dinikmati secara visual tetapi dapat dialami dan dirasakan.

Penggunaan material bangunan yang dapat menimbulkan pengalaman dan kesan terhadap arsitektur berkaitan dengan jenis material, sifat dan kesan yang ditimbulkannya. Pemilihan material akan memperhatikan tekstur serta warna dari material tersebut.

Material bangunan yang dipilih selain menjadi elemen penyusun bangunan dan elemen estitika juga dapat berfungsi sebagai mempertegas batas dari ruang atau bangunan itu sendiri. Berikut merupakan jenis elemen-elemen material untuk dinding dan lantai;



Gambar 2. 32 Elemen-elemen Material Bangunan

Sumber : Analisis Penulis

a. Irama Progresif

Tidak ada bentuk dan jarak yang sama untuk diulang. Semua berubah, tetapi perubahan teratur, sehingga variasi bentuk tidak mirip dengan bentuk yang lain.

b. Irama Terbuka

Pengulangan bentuk yang sama dengan jarak yang sama tanpa menentukan permulaan dan pengakhiran.

c. Irama Tertutup

Pengulangan bentuk dan jarak yang sama dengan pemberian awalan dan akhiran yang lain atau bentuk dan ukuran jaranya lain.

d. Irama Klimaks

Irama yang membentuk atau menentukan pola suatu akhir dari perjalanan, berangkat dari awal sampai selesai pada akhir.

2.5 Studi Preseden

2.5.1 Bandung Creative Hub



Gambar 2. 34 Bandung Cretive Hub
Sumber : Pinterest

Lokasi: Jl. Laswi No. 7, Bandung, Indonesia

Arsitek: Dinas Tata Ruang Kota Bandung

Tahun: 2017

Konsep Utama:

- Inkubator komunitas kreatif untuk anak muda.
- Integrasi antara kegiatan seni, desain, dan teknologi.
- Berfungsi sebagai co-working space, ruang pameran, dan workshop.

Program Ruang:

- Ruang kerja bersama (co-working)
- Studio animasi, fashion, desain grafis
- Galeri pameran karya
- Mini theater
- Auditorium
- Perpustakaan desain
- Ruang rapat komunitas
- Café

Karakter Arsitektur:

- Gaya modern minimalis dengan aksen warna putih.
- Bentuk bangunan massif namun terbuka dengan area atrium.
- Banyak menggunakan bukaan lebar dan skylight untuk pencahayaan alami.
- Tangga besar sebagai elemen arsitektur yang juga tempat duduk publik.

2.5.2 Malang Creative Center (Malang Creative Hub)



Gambar 2. 35 Malang Creative Center

Sumber : Pinterest

Lokasi: Kota Malang, Jawa Timur, Indonesia

Pengembang: Pemerintah Kota Malang (proyek strategis ekonomi kreatif)

Tahun: Direncanakan selesai 2024–2025

Konsep Utama:

- Pusat pengembangan ekonomi kreatif di 17 subsektor.
- Tempat untuk inkubasi, pelatihan, pameran, dan kerja kolaboratif.

Program Ruang:

- Co-working space
- Studio podcast dan musik
- Galeri pameran
- Auditorium multifungsi
- Ruang pelatihan dan workshop
- Taman komunitas dan rooftop garden

Karakter Arsitektur:

- Desain kontekstual yang mencoba merespons iklim dan budaya lokal.
- Bangunan berundak dengan banyak area terbuka hijau.
- Integrasi antara interior–eksterior dan ruang semi terbuka.
- Fasad dengan motif lokal dan elemen berpori untuk ventilasi silang.

Kesimpulan Perbandingan

Aspek	Bandung Creative Hub	Malang Creative Center
Konsep	Inkubasi komunitas	Pusat ekonomi kreatif
Gaya Arsitektur	Modern minimalis	Vernakular modern
Skala	Menengah	Besar (multifungsi)
Fitur Utama	Galeri, studio, co-working	Auditorium, rooftop, studio
Keterbukaan dan ruang publik	Medium	Terbuka, integratif

*Tabel 2. 3 Kesimpulan Perbandingan Studi Preseden
Sumber : Analisis Pribadi.*

BAB 3

METODE PERANCANGAN

3.1 Ide Perancangan

Ide perancangan konsep bangunan ini muncul atas permasalahan kurangnya fasilitas bagi para pelaku industri kreatif yang dapat menampung kegiatan berkeaktivitas secara menyeluruh. Dalam ide perancangan Kalianda Creative Hub yang memiliki tujuan sebagai wadah ruang untuk mendukung kreativitas pelaku industry kreatif yang berada di Kalianda dengan tujuan mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha. Sehingga hal tersebut menjadi peluang untuk terciptanya fasilitas dengan pendekatan blending space yang diharap kann dapat membantu perekonomian bagi kota Kalianda.

3.1.1 Identifikasi Masalah

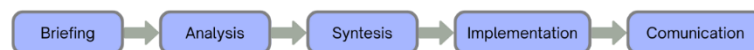
- a. Ketidaktersediaan ruang dalam menaungi ide kreatifitas masyarakat Kalianda untuk memproduksi, memasarkan, dan mengelola usahanya.

3.1.2 Tujuan Perancangan

- a. Menghasilkan rancangan Kalianda Creative Hub sebagai tempat mewadahi pelaku industry kreatif di Kalianda
- b. Menghasilkan rancangan Kalianda Creative Hub dengan tema Blending Space

3.2 Metode Perancangan

Metode yang digunakan adaah metode linear, tipe proses desain yang paling standar. Bersifat satu arah yang melalui bebebrapa proses seperti penentuan isu dan masalah hingga pencarian solusi, penerapan solusi, dan mengkomuniakasikan ide desain. Dengan urutan sebagai berikut :



Gambar 3. 1 Metode Perancangan

Sumber : Analisa Pribadi

3.2.1 Teknik Analisis Perancangan

Data – data yang terkait dengan objek dibutuhkan sebagai penunjang racnagan dengan tema yang sesuai. Studi literatyr dilakukan untuk mengumpulkan informasi dan data yang diperlukan untuk mendukung penelitian. Data yag dikumpulkan dapat berupa teori, konsep, penelitian terdahulu, dan informasi lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

1. Data Primer

Pengumpulan data pada objek secara primer dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diamati terjadi secara nyata. Pencarian data yang dapat dilakukan dengan cara observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung lokasi terkait.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata dari tapak dan Kawasan. Tapak dan Kawasan selanjutnya dilakukan sebagai pertimbangan perancangan. Fungsi, aktivitas, pengguna dan arsitektural diamati untuk menambah wawasan tentang objek yang akan dirancang.

b. Data dari instansi

2. Data Sekunder

Dalam data sekunder memuat berbagai informasi yang telah ada sebelumnya dan dengan sengaja dikumpulkan oleh perancang yang digunakan untuk melengkapi kebutuhan data perancangan.. pada umumnya dilakukan dengan mengkaji beberapa literatur yang bersumber dari berbagai media seperti internet, buku, jurnal, dan lainnya.

3. Teknik Sintesis

a. Analisa Site atau Tapak

Proses analisis tapak merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan perpustakaan. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui potensi dan masalah apa saja yang ada pada tapak tersebut. Hal ini dilakukan untuk memastikan desain yang dihasilkan nanti sesuai dengan kondisi tapak agar dapat memenuhi kebutuhan pengguna. Potensi tapak dapat berupa kondisi alam, seperti iklim, topografi, dan vegetasi. Kondisi alam ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kenyamanan dan fungsi bangunan sehingga diperolehnya konsep yang sesuai sebagai solusi.

b. Analisis Pelaku atau Pengguna

Analisis pelaku atau pengguna merupakan salah satu tahapan penting dalam perancangan ini. Analisis ini bertujuan untuk mengumpulkan dan menganalisis data tentang siapa dan perilaku apa saja yang dilakukan pada bangunan tersebut.

c. Analisis Program Ruang

Ini merupakan kelanjutan dari analisis pengguna, Ketika sudah mengetahui siapa saja pengguna dan perilakunya maka disini dinalisis kebutuhan dan besaran ruangnya. analisis besaran ruang dilakukan untuk menentukan luas ruang yang diperlukan untuk setiap aktivitas. Besaran ruang dapat ditentukan dengan mempertimbangkan beberapa faktor, seperti jumlah pengguna, jenis aktivitas, dan fasilitas pendukung yang dibutuhkan (Setiawan, 2020).

Analisis ini membahas tentang bagaimana potensi jumlah pengunjung, analisis kebutuhan ruang, analisis hubungan ruang, analisis zonasi, analisis pelaku dan kegiatan, analisis besaran ruang dan analisis persyaratan ruang.

d. Analisis Aksesibilitas dan Sirkulasi

Analisis ini bertujuan untuk menentukan bagaimana pengguna dapat mencapai bangunan dengan mudah dan nyaman, serta bagaimana sirkulasi antar pengguna di dalam bangunan dapat berjalan dengan lancar.

Sirkulasi adalah pergerakan antar ruang di dalam bangunan. Sirkulasi yang baik dapat membantu pengguna untuk bergerak dengan lancar dan nyaman di dalam bangunan (Prasetyo, 2021). Sirkulasi dapat diwujudkan melalui desain bangunan yang memiliki jalur sirkulasi yang jelas dan mudah diakses.

e. Analisis Konsep

Analisis konsep arsitektur merupakan tahapan penting dalam perancangan bangunan. Analisis ini bertujuan untuk menentukan konsep arsitektur yang tepat untuk bangunan tersebut. Konsep arsitektur merupakan landasan yang akan mengarahkan desain bangunan secara keseluruhan. Setelah melakukan analisis-analisis sebelumnya, analisis konsep arsitektur akan fokus pada hal-hal berikut: Fungsi bangunan. Konsep arsitektur harus dapat memenuhi fungsi bangunan secara optimal.

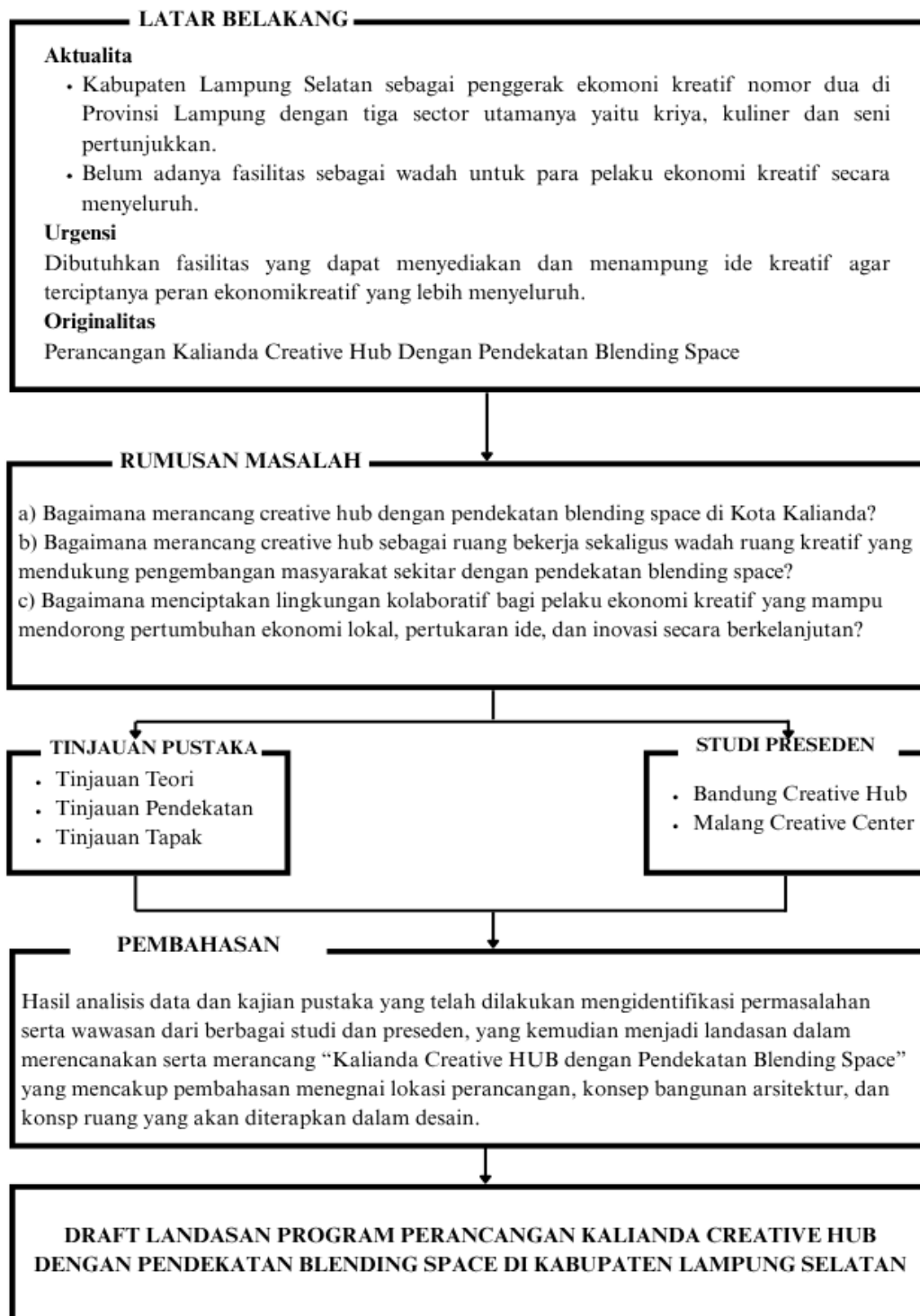
f. Analisis Struktur Bangunan

Konsep struktur merupakan hasil dari analisis struktur yang telah dilakukan sebelumnya, untuk memilih struktur yang tepat dan sesuai dengan objek rancangan dengan pendekatan blending space.

g. Analisis Utilitas bangunan

Merupakan kesimpulan dari analisis mengenai system servis pada suatu bangunan. Dari sini dapat ditentukan titik-titik peletakan dan pemasangan system utilitas itu sendiri.

3.3 Alur Pola Pikir



Gambar 3. 2 Alur Pola Pikir

Sumber : Analisa Pribadi

BAB 4

ANALISA DAN PEMBAHASAN

4.1 ANALISA KONTEKSTUAL

4.1.1 Analisis Makro Site



Gambar 4. 1 Skala Makro Kecamatan Kalianda

Sumber : <https://en-gb.topographic-map.com/> & Olahan penulis

Kalianda sebagai simpul pertumbuhan ekonomi kreatif di wilayah selatan Provinsi Lampung yang memiliki potensi strategis dalam pengembangan sektor budaya, pariwisata, dan usaha kreatif lokal. Sebagai pusat pemerintahan Kabupaten Lampung Selatan, Kalianda tidak hanya menjadi poros layanan publik dan administrasi, tetapi juga ruang tumbuh bagi ekosistem ekonomi kreatif berbasis kearifan lokal dan potensi alam.

Didukung oleh kekayaan budaya tradisional, seperti seni tari, kerajinan tapis, dan kuliner khas Lampung, serta lanskap alam pesisir yang atraktif, Kalianda memiliki peluang besar untuk mengembangkan subsektor ekonomi kreatif seperti seni pertunjukan, desain produk, kriya, dan pariwisata berbasis komunitas. Aksesibilitas yang baik melalui jalur nasional dan kedekatan dengan Pelabuhan Bakauheni membuka ruang kolaborasi dan pemasaran lintas wilayah, termasuk ke Pulau Jawa. Dengan dukungan sumber daya manusia lokal yang kreatif serta pasar wisatawan domestik dan regional, Kalianda tumbuh sebagai katalis pengembangan ekonomi kreatif yang berkontribusi pada dinamika ekonomi wilayah selatan Lampung, serta kawasan sekitarnya seperti Rajabasa, Sidomulyo, dan Katibung.

4.1.2 Analisis Skala Mikro

Tapak merupakan sebuah lahan kosong yang terletak di pinggir jalan raya. Berlokasi di Jalan Raden Intan 2, Way Urang, Kecamatan Kalianda, Kabupaten Lampung Selatan. Site memiliki luas lahan 17.000m² dan berkontur datar. Selain itu tapak merupakan area Pusat Kegiatan Wilayah menurut RTRW Lampung Selatan yang berlaku dari 2011 – 2031.

Batas – batas tapak :

1. Utara : TMP Kesuma Bangsa.
2. Selatan : Jalan Lingkungan.
3. Timur : Lahan kosong dan permukiman.
4. Barat : Jalan Kolektor (Jl. Raden Intan 2).

4.1.3 Syarat Lokasi pada Objek Rancangan

Persyaratan yang harus dipenuhi oleh tapak agar sesuai dengan objek rancangan adalah :

1. Mudah diakses

Mudah diakses karena terletak di pinggir jalan utama yang akan memudahkan saat memasuki area lokasi tapak. Akses ini bisa dilewati oleh semua jenis kendaraan.

2. Memiliki Jalan yang lebar

Jalanan yang lebar untuk menghindari kemacetan kendaraan yang akan masuk dan keluar dari lokasi tapak.

3. Dekat dengan permukiman dan Kawasan ibadah

Di area lokasi tapak terdapat permukiman dan juga Masjid Bani' Hasan yang merupakan salah satu tempat pusat masyarakat sekitar untuk beribadah setiap harinya.

4. Dekat dengan fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang yang dekat dengan lokasi tapak yaitu kantor kecamatan kalianda yang terletak di depan area tapak, lalu mengarah ke selatan terdapat Rumah Sakit Bob Bazar dan Stadion Radin Intan

4.1.4 Regulasi Site

Berdasarkan peraturan daerah Kabupaten Lampung Selatan No. 15 Tahun 2012 tentang rencana tata ruang wilayah Kabupaten Lampung selatan tahun 2011 – 2031, tentang pengaturan teknis struktur ruang perkotaan Kalianda.

Tapak berada di daerah Kalianda yang tergolong sebagai Pusat Kegiatan Wilayah, pada tapak ini seperti yang termaktub dalam peraturan antara lain :

- a. Peruntukan lahan : Pusat Kegiatan Wilayah
- b. Koefisien Dasar Bangunan/KDB : 50%
- c. Koefisien Lantai Bangunan/KLB : 2,4

d. Koefisien Dasar Hijau/KDH : 10-20%

Maka perhitungannya

a. KDB : $50\% \times 17.000 = 8.500\text{m}^2$

Luas bangunan maksimal yang boleh dibangun adalah 8.500m^2 , sedangkan sisanya, 8.500m^2 harus dibiarkan terbuka.

b. KDH : $20\% \times 17.000 = 3.400\text{m}^2$

c. KLB : Luas lantai = $17.000 \times 2,4 = 40.800\text{m}^2$

Jumlah lantai = total luas lantai/luas bangunan maksimal per lantai

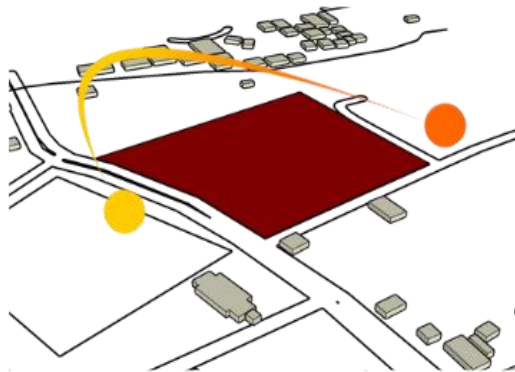
Jumlah lantai = $40.800 / 8.500 = 4.8$

Dengan KLB 2,4 dan KDB 50%, Jumlah lantai yang diizinkan adalah 4-5 lantai, sesuai dengan peraturan dan perhitungan

d. GSB : dari jalan kolektor 10 meter dari as jalan. Dari jalan lokal 3-5 meter.

4.1.5 Analisis Site

4.1.5.1 Analisis Orientasi Matahari



Gambar 4. 2 Analisis Orientasi Matahari

Sumber : Analisis Pribadi

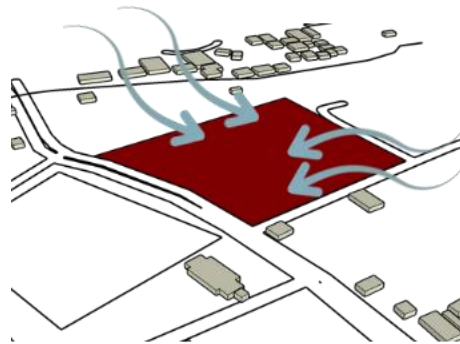
Matahari mengarah dari timur dan barat yaitu dari depan dan belakang site yang dapat dimanfaatkan untuk pencahayaan dan penghawaan suhu pada bangunan.

Dalam pemanfaatan cahaya tentu saja dapat mengurangi pemakaian listrik pada tengah bangunan yang gelap.

Respon :

- Memaksimalkan matahari pagi yang melawati bangunan melalui area belakang dengan adanya sedikit bukaan pada area belakang bangunan.
- Menambahkan partisi secondary skin sebagai filter cahaya matahari sore dan siang hari di depan dan belakang bangunan, serta menjadi penunjang visualisasi bangunan.
- Ampitheater di siang hari bisa diakses/ditonton di area makerspace dan co working space agar tidak langsung terkena paparan matahari secara langsung.

4.1.5.2 Analisis Penghawaan Alami



Gambar 4. 3 Analisis Penghawaan Alami

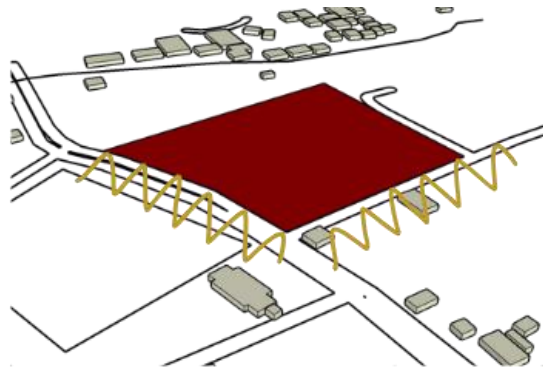
Sumber : Analisis Pribadi

Pergerakan angin lebih kuat dari arah barat daya yang berasal dari laut (samudera hindia), lalu ke timur laut yang lebih kering dan sejuk.

Respon :

- Merancang bangunan dengan cross ventilation di sisi timur dan barat daya, yang dapat langsung terasa di area *makerspace* dan *co working space*.
- Menggunakan *secondary skin* sebagai filtrasi angin tekanan tinggi dari bagian barat daya yang langsung disalurkan fasad terdepan bangunan.
- Menambahkan vegetasi peneduh dan denah terbuka untuk mendorong aliran udara alami.

4.1.5.3 Analisis Kebisingan



Gambar 4. 4 Analisis Kebisingan

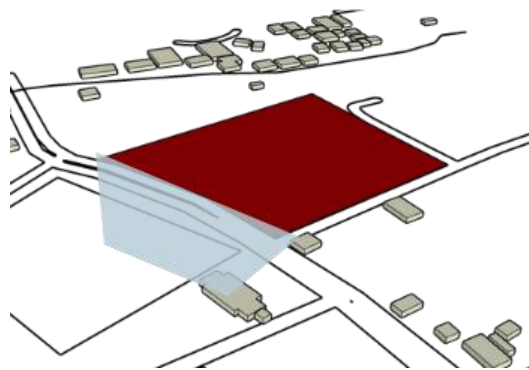
Sumber : Analisis Pribadi

Kebisingan utama berasal dari arah barat yang merupakan jalan kolektor dan juga adanya lapangan cipta karya yang biasa digunakan untuk festival daerah. Kemudian dari arah selatan yang merupakan jalan lingkungan yang dilalui untuk keluar masuk kendaraan warga sekitar site, dan pada bagian utara dan timur yang hanya ada lahan kosong yang menjadikan kebisingannya yang tidak terlalu tinggi.

Respon :

- Bangunan berada setelah berjarak 10 meter dari jalan kolektor, sehingga dapat mengurangi kebisingan, dan tersedianya ruang yang cukup untuk sirkulasi.
- Pemilihan material bangunan yang dapat meredam kebisingan dari luar site.

4.1.5.4 Analisis View



Gambar 4. 5 Analisis View

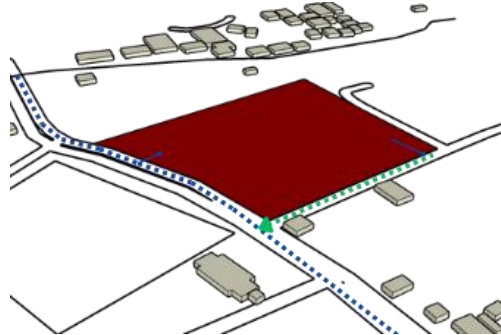
Sumber : Analisis Pribadi

Disebelah barat yang berada di seberang site terdapat lapangan yang biasa digunakan sebagai festival local yang dapat dilihat langsung dari arah site.

Respon:

- Pembatas site tidak menghalangi bangunan di sekitar.
- Site lebih terbuka agar tidak terekspos dari kejauhan.

4.1.5.5 Analisis Aksesibilitas



Gambar 4. 6 Analisis Aksesibilitas

Sumber : Analisis Pribadi

Aksesibilitas menuju lokasi termasuk mudah dijangkau karena lokasi site berada di jalan kolektor yang terhubung langsung menuju jalan provinsi. Dan berjarak 7km ke arah Gerbang Tol Kalianda.

Respon :

- Meletakkan pintu masuk dari arah barat
- Menyediakan pedestrian dari site terluar hingga ke dalam bangunan.

4.1.5.6 Struktur

Untuk struktur, dibedakan menjadi dua bagiannya yaitu:

1. Up struktur: biasa digunakan struktur rangka yang terdiri dari balok dan kolom. Perencanaan dan perancangan struktur harus kuat dan kekar (rigid) untuk mengantisipasi daya vertikal dan horizontal.
2. Sub struktur: Untuk bangunan di atas tiga lantai menggunakan pondasi tiang tiang pancang atau bore pile

4.2 ANALISA FUNGSIONAL

Analisa fungsi terbagi menjadi tiga bagian, yaitu fungsi primer, sekunder dan penunjang. Fungsi primer sebagai fungsi utama dari bangunan, sebagai tempat melakukan aktivitas dalam menciptakan ide-ide kreatif. Fungsi sekunder sebagai penunjang fungsi primer, sehingga dapat memenuhi kebutuhan dalam menunjang aktivitas primer itu sendiri. Dan fungsi tersier sebagai pelengkap untuk keseluruhan bangunan.



Gambar 4. 7 Analisis Fungsional

Pembagian ruangan berdasarkan fungsinya, lalu dibagi menjadi 2 fungsi bangunan yaitu *maker space* dan *co-working space*. *Maker space* sendiri fungsinya sebagai pengembangan ilmu bagi orang-orang yang ingin mengembangkan ilmu industry kreatif dalam mengembangkan usahanya tersebut. *Co-working space* ini sendiri menawarkan beberapa desk dalam melakukan kegiatan yang menyangkut dengan beberapa bidang pekerjaan mereka.

4.2.1 Analisa Pelaku

Berdasarkan analisis pelaku dan kegiatan di Pusat Pengolahan Sampah, terdapat konsep pelaku dan kegiatan yang mengidentifikasi 3 jenis pelaku utama berdasarkan aktivitas mereka di pusat pengolahan yaitu:

a. Kelompok Pengelola

Pengelola adalah orang yang memelihara dan mengelola bangunan dan kawasan, mulai dari perawatan hingga manajemen dan lain sebagainya, tentu dengan pendekatan aktivitas tersebut pengelola berperan sangat penting dalam mendukung agar kegiatan beroperasi dengan baik.

b. Kelompok Pekerja

Staf pendukung berperan menjalankan operasional harian hub: teknis, logistik, multimedia, dan layanan publik.

c. Kelompok Pengunjung

Pengguna Creative Hub sangat beragam mulai dari komunitas kreatif, freelancer, pelajar, pengunjung umum, hingga kolaborator dari luar.

d. Kelompok Servis

Tim servis bertanggung jawab atas pemeliharaan teknis, keamanan, dan utilitas bangunan creative hub.

Berikut analisis pelaku dan kegiatan di Kalianda Creative Hub dengan Pendekatan Blending space:

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Direktur Creative Hub	<u>Bekerja :</u> Memimpin manajemen umum, menerima tamu, koordinasi program dan kebijakan <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	Ruang direktur, ruang meeting, area parkir, kantin, mushola
Manager Pengolahan	<u>Bekerja :</u> Mengelola jadwal acara, kolaborasi antar komunitas, pendaftaran tenant <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	Ruang manajer, ruang arsip, ruang kerja kolaboratif, pantry
Koordinator Fasilitas	<u>Bekerja :</u> Pemeliharaan fasilitas, koordinasi teknis, pengawasan operasional <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai,	Ruang pengelola teknis, ruang maintenance, area servis

	Memarkir kendaraan, Ibadah.	
--	--------------------------------	--

Tabel 4. 1 Analisis Pengelola

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Teknisi & IT Support	<u>Bekerja :</u> Menjaga kelancaran alat presentasi, sound system, internet, komputer <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	Ruang teknis, ruang server, ruang penyimpanan alat
Operator Studio	<u>Bekerja :</u> Menjalankan fungsi studio (musik, foto, podcast, editing) <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	Studio musik, studio foto, studio podcast, ruang kontrol
Tim Kebersihan & Maintenance	<u>Bekerja :</u> Membersihkan dan merawat bangunan dan	Janitor room, ruang cleaning, ruang alat, ruang ganti, mushola

	taman, fasilitas harian <u>Aktivitas Lain :</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	
--	--	--

Tabel 4. 2 Analisis Pekerja

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Komunitas & Freelancer	Workshop, co-working, pameran, diskusi, produksi konten	Co-working space, studio kreatif, ruang diskusi, ruang lounge
Pelajar & Mahasiswa	Edukasi, magang, kegiatan komunitas	Area edukasi, ruang kelas, ruang presentasi, auditorium
Pengunjung Umum	Menikmati pameran, menghadiri event, belajar dan bersosialisasi	Galeri, ruang event, rooftop garden, area terbuka, food court

Tabel 4. 3 Analisis Pengunjung

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

Pelaku	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
Enginer MEP & Keamanan	<u>Bekerja :</u> Cek kelistrikan, plumbing, AC, CCTV, pengamanan pintu akses <u>Aktivitas lain:</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah	Ruang kontrol, ruang genset, ruang panel listrik, ruang server Lavatori, kantin, Area parkir, musholah
Tim Kebersihan & Peralatan	<u>Bekerja :</u> Pemeliharaan ruang, alat presentasi, furnitur, dan alat produksi <u>Aktivitas lain:</u> Istirahat, Makan dan minum, Bersantai, Memarkir kendaraan, Ibadah.	Gudang alat, ruang kebersihan, ruang cleaning, Lavatori, Kantin, Area parkir, musholah

Tabel 4. 4 Analisis Servis

Sumber : Analisa Pribadi, 2025

4.2.3 Kebutuhan Ruang

1. Kegiatan Utama

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Co-Working Space
2.	GAleri dan Ruang Pamer
3.	Studio Teater
4.	Studio Tari
5.	Studio Podcast /Editing
6.	Studio Musik
7.	Ruang Workshop/Maker Space
8.	Auditorium
9.	Amphiteater

Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Ruang Utama

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

2. Kegiatan Penunjang

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Foodcourt/Kantin
2.	Rooftop garden atau area terbuka
3.	Mushola
4.	Lavatory (toilet pria, wanita, difabel)
5.	Gudang Alat
6.	Area parkir (motor, mobil, sepeda)
7.	Loading zone alat produksi

Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Ruang Penunjang

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

3. Kegiatan Pengelola

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang Direktur
2.	Ruang manager Studio Creative
3.	Ruang Koordinasi Teknis
4.	Ruang Staff
5.	loker
6.	Pos satpam

Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Ruang Pengelola

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

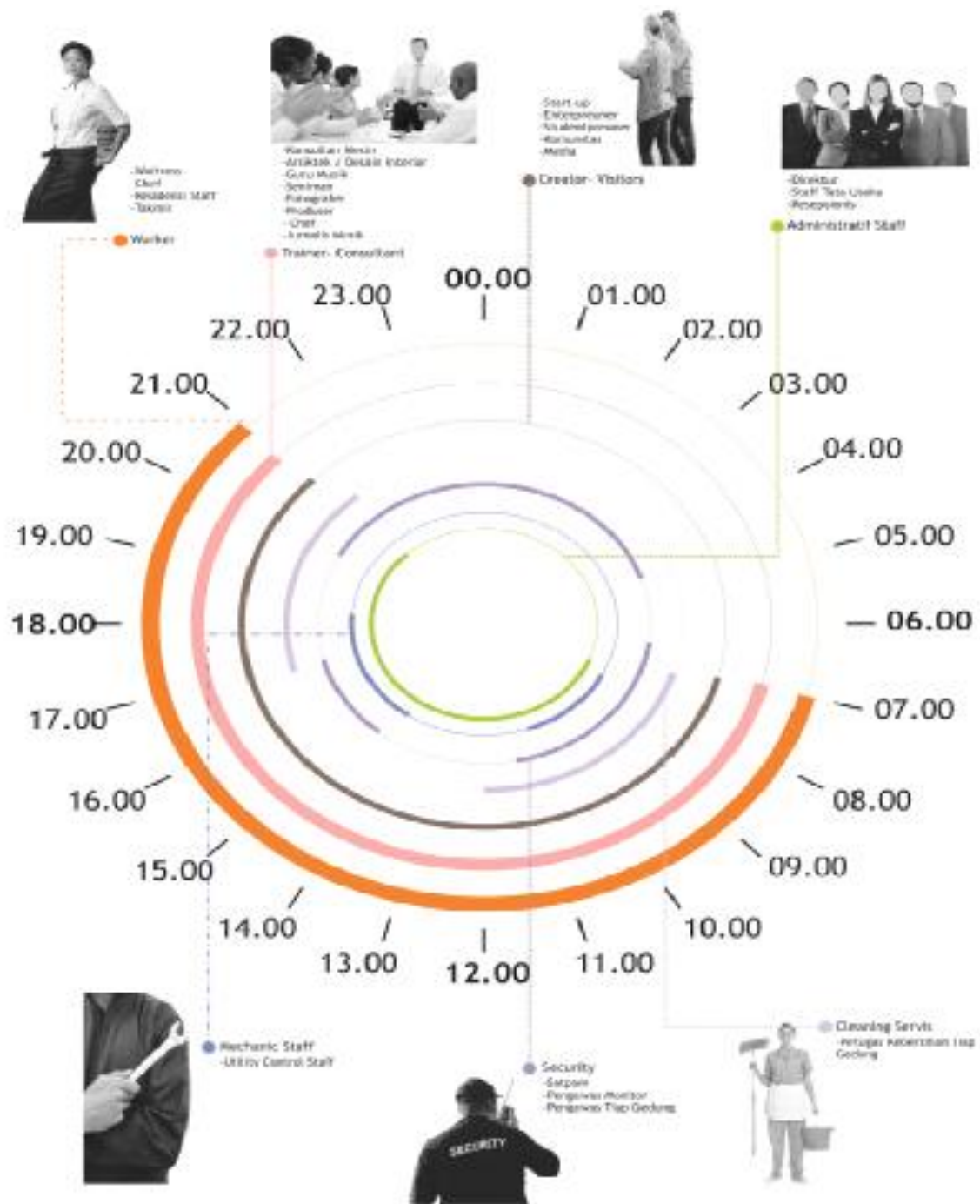
4. Kegiatan Service

No.	Kebutuhan Ruang
1.	Ruang janitor
2.	Ruang genset
3.	Ruang pompa
4.	Ruang PLN
5.	Ruang Travo
6.	Ruang GWT
7.	Ruang STP
8.	Ruang server/IT

Tabel 4. 8 Analisis Kebutuhan Ruang Service

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

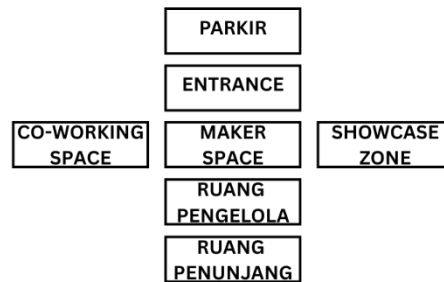
4.2.4 Analisis Pengguna



Gambar 4. 8 Analisis Pengguna

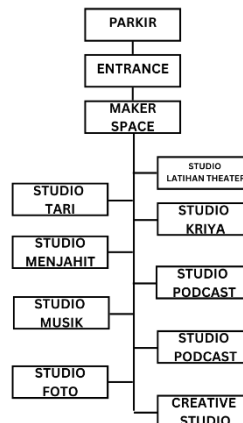
4.2.4 Hubungan Antar Ruang

Hubungan antar ruang berfungsi untuk mengatur bagaimana ruang-ruang saling terhubung dan berinteraksi, mencakup alur aktifitas, keterkaitan fungsi dan pengalaman pengguna serta menciptakan kesan estetika dan kenyamanan bagi penghuni ruang



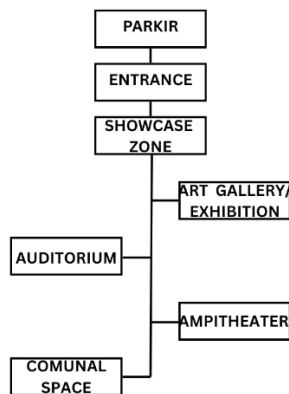
Gambar 4. 9 Hubungan Antar Ruang Makro

Sumber : Analisa Penulis 2025



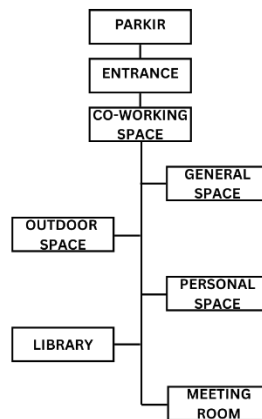
Gambar 4. 10 Hubungan Antar ruang Makers Space

Sumber : Analisa Penulis 2025



Gambar 4. 11 Hubungan Antar Ruang Showcase Zone

Sumber : Analisa Penulis 2025



Gambar 4. 12 Hubungan Antar Ruang Co-Working Space

Sumber : Analisa Penulis 2025

4.2.5 Besaran Ruang

Adapun acuan yang dipakai untuk menentukan standar ruang dari masing-masing kegiatan adalah melalui literatur dan studi lapangan, yaitu :

- a. Achitect's Data, Ernst Neufert, John Wiley and Sons, New York, 1980. (DA)
- b. Studi Banding lainnya (SB)
- c. Analisis Studi Ruang (AS)

MAKER SPACE	NAMA RUANG	KAPASITAS	STANDAR	LUAS	TOTAL LUAS
	LOBBY	50 ORANG	Rasio orang berdiri = 0.6m/orang sirkulasi 80%	0.6m x 50 orang	54
	Resepsionis	3 orang	meja resepsionis = 1.95m x 0.6m = 1.17m	1.17m(2) x 2m = 4.68	7.38
			laci penyimpanan = 0.45m x 0.4m = 0.18	0.18m(2) x 2m = 0.72	
			kursi resepsionis = 0.5 x 0.5m = 0.25m	0.25m x 3m = 0.75	
			sirkulasi 20%	Total = 6.15m + 20%	
	Ruang rapat	10 orang	rasio ruang rapat = 2m/orang	10 x 2m	20
	ruang direksi	5 orang	Gerak : 1.6m/org	Total : 8+8.38+40%	22.93m ²
			Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m = 8m		
			Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m ²		
			Sirkulasi 40%		
	ruang arsip	5 orang	Lemari retracting kaca = 1.97mx1.07mx0.47m = 5.29 m ² x 2 = 10.58 m ²	12.06m ²	12.06
			sirkulasi 20%		
	toilet	8 orang	(6,3m x 3,4m)	34.3 m ²	34.3
			sirkulasi 60%		

studio kriya	20 orang	Gerak : 1.6m/org	Total : 32+ 8.38+ 40% = 56.53	56.53
		Kebutuhan ruang gerak : $20 \times 1.6\text{m} = 32\text{m}$		
		Furniture : Meja ($2 \times 1 \times 2 = 4$) Kursi($0.6 \times 0.8 \times 6 = 2.88$) Lemari ($3 \times 0.5 \times 1 = 1.5$) = 8.38 m ²		
		Sirkulasi 40%		
Studio Menjahit	10 Orang	Gerak : 1.6m/org	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	34.13
		Kebutuhan ruang gerak : $10 \times 1.6\text{m} = 16\text{m}$		
		Furniture : Meja ($2 \times 1 \times 2 = 4$) Kursi($0.6 \times 0.8 \times 6 = 2.88$) Lemari ($3 \times 0.5 \times 1 = 1.5$) = 8.38 m ²		
		Sirkulasi 40%		
Studio Foto	10 Orang	Gerak : 1.6m/org	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	34.13
		Kebutuhan ruang gerak : $10 \times 1.6\text{m} = 16\text{m}$		
		Furniture : Meja ($2 \times 1 \times 2 = 4$) Kursi($0.6 \times 0.8 \times 6 = 2.88$) Lemari ($3 \times 0.5 \times 1 = 1.5$) = 8.38 m ²		
		Sirkulasi 40%		
studio TEATER	20 orang	Gerak : 1.6m/org	Total : 32+ 8.38+ 40% = 56.53	56.53
		Kebutuhan ruang gerak : $20 \times 1.6\text{m} = 32\text{m}$		
		Furniture : Meja ($2 \times 1 \times 2 = 4$) Kursi($0.6 \times 0.8 \times 6 = 2.88$) Lemari ($3 \times 0.5 \times 1 = 1.5$) = 8.38 m ²		
		Sirkulasi 40%		

Exhibition	200 Orang	Gerak : 0.6m/org Kebutuhan ruang gerak : $200 \times 0.6\text{m} = 120\text{m}$	Total : $120 + 10 + 40\% = 182$	182
		Furniture : Meja Pajangan ($2 \times 1 \times 5 = 10$) = 10m^2		
		Sirkulasi 40%		
Teater	150 Orang	Kursi = $0.8 \times 0.8 = 0.64\text{m}$	Total : $96 + 100\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\% = 235$	235
		Panggung $100\text{m}^2 + \text{sirkulasi } 20\%$		
Musholla	20 Orang	Furniture : Mimbar $1,6\text{m}$	Total : $1,6 + 2 + 14,4 + \text{sirkulasi } 50\% = 27$	27
		Lemari ($0,5 \times 4 = 2\text{m}$)		
		Gerak Orang sholat $0,72 \times 20 = 14,4$		
		Sirkulasi 50%		
Café	140 Orang	Tempat Makan ($1,5\text{m} \times 1,7\text{m} \times 30$) $\times 60\% = 45,9\text{m}^2$	$45,9\text{m}^2 + 7,2\text{m}^2 + 34,3\text{m}^2 + 31,5\text{m}^2 + 20\text{m}^2$	265,8
		Kasir ($3\text{m} \times 2\text{m}$) $\times 40\% = 7,2\text{m}^2$		
		Toilet ($6,3\text{m} \times 3,4\text{m}$) $\times 60\% = 34,3\text{m}^2$		
		Dapur $10 \times (2,1 \times 1,5) = 31,5\text{m}^2$		
		Loket Rasio = $4\text{m}/2$ orang $4\text{m} \times 5 = 20\text{m}^2$		
Toilet	8 Orang	$(6,3\text{m} \times 3,4\text{m}) + 60\%$	$34,3\text{m}^2$	34,3
TOTAL LUASAN AREA				1053,16

Tabel 4. 9 Rincian Besaran Ruang Maker Space

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

	KAPASITAS	STANDAR	LUAS	TOTAL LUAS
CO-WORKING SPACE	personal co-working space	10 orang	(2 x 2m) sirkulasi 60%	4m x 10 = 40m + 60% 64m
	MINI TEAM	5 orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1=2) Kursi(0.6x0.8x5=2.4) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m ² Sirkulasi 40%	(8m + 8.38m + 40%) x 2 47.04
	HUGE TEAM	10 orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 10x1.6m = 16m Furniture : Meja (6x1.2=7.2) Kursi(0.6x0.8x10=4.8 m) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m ² Sirkulasi 40%	(16 + 4.8 + 8.38 + 40%) x 2 81.7
	LOBBY	50 ORANG	Rasio orang berdiri = 0.6m/orang sirkulasi 80%	0.6m x 50 orang 54
	ruang direksi	5 orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m ² Sirkulasi 40%	Total : 8+8.38+40% 22.93 m ²
	Toilet	8 Orang	(6,3m x 3,4m) + 60%	34.3 m ² 34.3
	TOTAL LUASAN AREA			217.04

Tabel 4. 10 Rincian Kebutuhan Ruang Co-working Space

Sumber : Analisis Pribadi, 2025

4.3 ANALISA UTILITAS

4.3.1. Sistem Air Bersih

Sumber air bersih berasal dari PDAM, yang akan di distribusikan ke ruang-ruang yang membutuhkan. Adapun system pendistribusiannya dapat menggunakan *up feed system* dan *down feed system*.

4.3.2 Sistem Air Kotor

- a. Air kotor yang mengandung kotoran padat yang berasal dari kloset disalurkan ke *septic tank*
- b. Air kotor berupa cairan dari wastafel dilakukan treatment untuk menghasilkan air bersih kembali untuk taman.
- c. Air kotor dari air hujan disalurkan ke saluran kota dengan system saluran semi terbuka (ditutup dengan *grill*)

4.3.3 Sistem Elektrikal

Jaringan listrik ini menggunakan sumber energi berupa listrik dari PLN dan *generator set* sebagai sumber tenaga cadangan. Daya listrik ini melayani beban penerangan, pompa, penghawaan buatan, dan mekanikal elektrikal lainnya.

4.3.4 Sistem Pencegahan Kebakaran

Instalasi pemadam api pada bangunan tinggi menggunakan peralatan pemadam api instalasi tetap. System deteksi awal bahaya (*Early Warning Fire Detection*) yang secara otomatis memberikan alarm bahaya atau langsung mengaktifkan alat pemadam. Terbagi atas dua bagian, yaitu sistem otomatis dan sistem semi otomatis. Pada sistem otomatis, manusia hanya diperlukan untuk menjaga kemungkinan lain yang terjadi. System deteksi awal terdiri dari :

a. Alat deteksi asap (*smoke detector*)

Mempunyai kepekaan tinggi dan akan memberikan alarm bila terjadi asap di ruang tempat alat tersebut dipasang.

b. Alat deteksi nyala api (*flame detector*)

Dapat mendeteksi adanya nyala api yang tidak terkendali dengan cara menangkap sinar ultra violet yang dipancarkan nyala api tersebut.

c. *Hydrant* kebakaran

Alat untuk memadamkan kebakaran yang sudah terjadi dengan menggunakan alat baku air.

4.3.5 Sistem Penangkal Petir

Penangkal petir yang digunakan harus mampu melindungi bangunan dan lingkungan perpustakaan dari bahaya petir. Terdapat dua sistem penangkal petir, yaitu:

a. Sistem franklin. Prinsip kerjanya adalah melindungi isi kerucut

b. Yang jari-jari alasnya sama dengan tinggi kerucut.

c. Sistem faraday. Sistem yang banyak dipakai berupa tiang-tiang 30 cm, yang saling dihubungkan dengan kawat dan kabel tembaga sebagai penghantar aliran listrik ke tanah.

4.4 ANALISA ARSITEKTURAL

Pendekatan aspek arsitektural untuk *creative hub* di kalianda dengan peran sebagai fasilitas publik, pusat pengembangan kreativitas, seni, budaya, dan interaksi masyarakat. Hal tersebut dapat dicapai dengan perlakuan khusus yaitu akan difokuskan pada penyatuan antara ruang dalam dan luar, transisi yang cair antar fungsi, *serta* penghilangan batas fisik dan visual agar aktivitas masyarakat, seniman, dan komunitas bisa berjalan alami dan berinteraksi bebas. Elemen yang dapat dilakukan adalah :

- a. Site landscaping : ruang public yang melebur
- b. Aksesibilitas : bebas hambatan dan terintegrasi
- c. Ornament dan detail : organic, local, terbuka
- d. Susunan ruang : cair, terbuka, kolaboratif.

BAB 5

DRAFT KONSEP DAN PERANCANGAN

5.1 PENGEMBANGAN HASIL PERANCANGAN

Perancangan Kalianda Creative Hub yang akan dinamai Jejama Space berangkat dari semangat untuk menghadirkan sebuah ruang kreatif yang inklusif, terbuka, dan membaur dengan masyarakat serta alam sekitar. Kalianda sebagai pusat budaya, pendidikan, dan pariwisata di Lampung Selatan memiliki potensi besar untuk menjadi simpul kreativitas dan inovasi, terutama bagi generasi muda dan komunitas lokal.

Nama “Jejama” berasal dari bahasa Lampung yang berarti “bersama”, merepresentasikan filosofi gotong royong, kolaborasi, dan keterbukaan yang menjadi dasar dari pengembangan ruang ini. Oleh karena itu, pendekatan arsitektural yang digunakan adalah *blending space* — sebuah pendekatan yang menghapus batas tegas antara fungsi, antara ruang dalam dan luar, antara komunitas dan bangunan.

Dari proses analisis tapak dan kebutuhan ruang, diperoleh rancangan yang mengorganisir ruang berdasarkan zonasi yang jelas, yaitu zona *makerspace*, zona *co-working space*, *showcase zone*, serta ruang hijau public.

Secara bentuk arsitektural, rancangan awal Jejama Space mengadaptasi bentuk atap tradisional Lampung seperti atap pelana dan limasan khas rumah panggung, kemudian dikembangkan menjadi bentuk atap modular modern yang lebih efisien secara struktur dan perawatan. Penggabungan ini menciptakan wujud neo-vernakular tropis yang merepresentasikan identitas lokal namun tetap relevan secara fungsional dan estetika masa kini.

Struktur modular digunakan untuk memudahkan pembangunan bertahap, adaptasi terhadap fungsi yang berubah, serta efisiensi biaya dan pemeliharaan. Pendekatan modular juga mendukung prinsip keberlanjutan, karena memungkinkan elemen bangunan untuk dibongkar-pasang atau diperluas tanpa merusak keseluruhan sistem.

Fasad dan atap bangunan mengadopsi bentuk dan motif tapis Lampung secara modern, dengan material lokal seperti kayu, bata ekspos, atau bambu yang dikombinasikan dengan baja ringan dan kaca, menciptakan ekspresi budaya yang kontemporer.

Hasil rancangan awal Jejama Space juga mempertimbangkan prinsip fleksibilitas ruang, sebagai respons terhadap kebutuhan ruang kreatif yang terus berkembang. Unit ruang seperti studio, kios UMKM, galeri mini, hingga area diskusi terbuka didesain modular dan adaptable, sehingga dapat disesuaikan ukuran maupun fungsinya sesuai kebutuhan penggunanya.

Kios dan booth pada zona kreatif komersial dapat diperluas atau digabung untuk mengakomodasi aktivitas skala kecil hingga menengah — mulai dari workshop kriya, instalasi seni temporer, hingga kegiatan rintisan bisnis lokal. Seluruh konsep ini dituangkan dalam skema tapak, diagram fungsi ruang, dan representasi visual dasar (sketsa massa bangunan) yang akan menjadi fondasi bagi pengembangan desain pada tahap selanjutnya.

5.2 KESIMPULAN

Pengembangan Jejama Space sebagai pusat kegiatan kreatif di Kabupaten Lampung Selatan mengusung pendekatan *Blending Space*. Pendekatan ini bertujuan untuk mengaburkan batas antara ruang publik dan ruang kreatif, sekaligus menciptakan lingkungan yang inklusif, partisipatif, dan kontekstual bagi masyarakat.

Melalui pendekatan ini, ruang-ruang dalam Jejama Space tidak hanya difungsikan secara fungsional, tetapi juga dirancang untuk mendorong kolaborasi lintas komunitas, memicu interaksi sosial, dan memperkuat identitas lokal. Integrasi antara arsitektur tropis kontemporer dengan konsep ruang terbuka yang cair menjadi prinsip utama dalam desain.

Hasil Kajian Studi dan eksplorasi awal menunjukkan bahwa pendekatan *blending space* efektif menciptakan iklim kreatif yang berkelanjutan melalui integrasi program ruang yang terbuka dan dapat diakses lintas usia dan profesi. Selain itu Konektivitas antar ruang, baik secara visual maupun fungsional, mendorong proses kolaboratif dan pertukaran gagasan di antara komunitas kreatif lokal. Serta Pemanfaatan elemen budaya lokal Lampung — baik dari bentuk, material, hingga pola ruang — dikolaborasikan secara modern untuk membentuk identitas tempat yang kuat dan relevan dengan masyarakat masa kini.

Pendekatan ini berpotensi memberikan dampak positif secara Sosial dengan meningkatkan interaksi, inklusi, dan kebanggaan komunitas terhadap ruang kreatif lokal. Dari sisi Ekonomi dapat mendorong produktivitas UMKM dan industri kreatif melalui ruang kolaborasi, pameran, dan inkubasi. Dan dari sisi Lingkungan dengan penerapan prinsip *tropical passive design*, penggunaan material lokal, dan integrasi ruang hijau terbuka.

Melalui *Jejama Space*, Kabupaten Lampung Selatan diharapkan memiliki model pusat kreatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman, berbasis budaya lokal, dan mampu merespons tantangan urbanisasi dan transformasi digital dengan cara yang inklusif dan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- AMAL, A. I. (2020). Bandar Lampung Creative Hub. Jurnal Poster Pirata Syandana, 2(01).
- Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia. (2015). *Rencana Strategis Badan Ekonomi Kreatif Tahun 2015–2019*. Jakarta: BEKRAF.
- Badan Ekonomi Kreatif. (2016). *Laporan Tahunan Badan Ekonomi Kreatif 2016*. Jakarta: Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia.
- Badan Pusat Statistik Provinsi Lampung. (2023). *Lampung dalam Angka 2023*. <https://lampung.bps.go.id>
- Benyon, D. (2012). *Blended Spaces for Collaborative Creativity*. Proceedings of the 2012 ACM Annual Conference on Human Factors in Computing Systems (CHI '12). <https://doi.org/10.1145/2207676.2207725>
- Benyon, D. (2014). *Spaces of Interaction, Places for Experience: Concepts for HCI Design*. Morgan & Claypool Publishers.
- Benyon, D. (2017). *Blended Spaces for Collaborative Creativity*. In Proceedings of the 29th Australian Conference on Computer-Human Interaction (OZCHI '17), 382–386. <https://doi.org/10.1145/3152771.3156148>
- BPS Kabupaten Lampung Selatan. (2023). *Statistik Kreatif Kabupaten Lampung Selatan*. Lampung Selatan: BPS. Menyebutkan jumlah unit usaha ekonomi kreatif, dengan 6,23 % dari total konsentrasi ekonomi kreatif provinsi .
- British Council & Creative Edinburgh, Creative Dundee. (2015). *The Creative HubKit: A Toolkit for Emerging Creative Hubs* [ToolKit]. Creative Edinburgh.
cipg.or.id+3cipg.or.id+3cipg.or.id+3artsmetric.com+3fold.lv+3arts.britishcouncil.org+3

- British Council Indonesia & Centre for Innovation Policy and Governance. (2017). *Enabling Spaces: Mapping Creative Hubs in Indonesia*. British Council Indonesia. [researchgate.net+5cipg.or.id+5britishcouncil.id+5](https://researchgate.net/publication/351515151)
- Departemen Perdagangan RI. (2009). *Studi Industri Kreatif Indonesia 2009*. Jakarta: Depdag RI. Merumuskan rencana kerja hingga 2025 atas 14 subsektor ekonomi kreatif [researchgate.net+1researchgate.net+1](https://researchgate.net/publication/351515151).
- Dewi, N. R. (2024). *Karawang creative hub: An inspiration space by connecting people and nature* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- DPR RI. (2020). *Pengaturan Ekonomi Kreatif Guna Mengembangkan Sumber Ekonomi Baru*. Jurnal Kajian DPR. Menegaskan Instruksi Presiden No. 6/2009 dan Peraturan Presiden No. 6/2015 sebagai fondasi pengembangan ekonomi kreatif [disperindagesdm.kalbarprov.go.id+3jurnal.dpr.go.id+3repo.upgrisba.ac.id+3](https://disperindagesdm.kalbarprov.go.id/publication/351515151).
- Faiz, M., & Suryaning Setyowati, S. T. (2024). *Pengembangan Eks Rumah Sakit Kadipolo Menjadi Creative Hub di Surakarta dengan Pendekatan Adaptive Reuse* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).
- Farah, N. H., Hardiana, A., & Muqoffa, M. PLANNING AND DESIGNING THE CREATIVE INDUSTRY AND START-UP CO-WORKING SPACE IN SURAKARTA. *ARSITEKTURA*, 16(2), 185-194.
- Fathina, A. A. (2022). PERANCANGAN CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR BIOFILIK DI BANDAR LAMPUNG.
- Getar, S. (2023). PERANCANGAN RUANG KOMUNAL INTERAKTIF PADA PUSAT KEGIATAN MAHASISWA.

- Ihsanul Amal, A., Sudarwanto, B., Sukawi, S., & Rukayah, R. S. (2020). *Bandar Lampung Creative Hub Pusat Kreatif di Kota Bandar Lampung* (Doctoral dissertation, Fakultas Teknik Undip).
- Industrial Designers Society of America (IDSA). (2021). *What is Industrial Design?*. Retrieved from <https://www.idsa.org/what-industrial-design>
- Irwan, A. (2021). *Ekonomi Kreatif: Suatu Konsep Ekonomi Baru*. Universitas PGRI Semarang. Menyampaikan peluncuran studi pemetaan 2007, Cetak Biru 2008, Instruksi Presiden No. 6/2009, dan strategi nasional 14 subsektor industri kreatif repo.upgrisba.ac.id+1dispar.ciamiskab.go.id+1.
- Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2020). *Ekonomi Kreatif: Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional*. Jakarta: Kemenparekraf.
- Kementerian Perdagangan Republik Indonesia. (2009). *Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009–2025*. Jakarta: Kementerian Perdagangan.
- Kompasiana. (2014). *Musik Digital: Ancaman Mematikan pada Industri Musik Indonesia*. Diakses dari <https://www.kompasiana.com>
- Kulosayaaku. (2012). *Skema Koordinasi Manajemen Produksi Seni Pertunjukan*. Diakses dari <https://kulosayaaku.wordpress.com/skema-koordinasi-management-produksi-2/>
- Lutfi, M. (2024). *SURABAYA CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN BLENDING SPACE* (Doctoral dissertation, UPN" VETERAN" Jawa Timur).
- Mira Amiranti. (2017). *Proses Industri di Sektor Konveksi*. Diakses dari <http://student.blog.dinus.ac.id/miraamiranti/2017/10/01/proses-industri-di-sektor-konveksi/>

- MUZADY, F. A. (2022). Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis Di Prambanan, Klaten.
- Pemerintah Provinsi Lampung. (2019). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Provinsi Lampung 2019–2024*. Bandar Lampung: Bappeda Provinsi Lampung.
- Penapenasaya. (2018). *Skema Industri Penerbitan dan Percetakan*. Diakses dari <https://penapenasaya.blogspot.com/2018/01/skema-industri-penerbitan.html>
- Presiden Republik Indonesia. (2009). *Instruksi Presiden Nomor 6 Tahun 2009 tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif*. Jakarta: Sekretariat Negara.
- Rahayu, S., & Oktaviana, A. (2022). Banjarbaru Performing Art Center yang Responsif di Era New Normal. *JURNAL TUGAS AKHIR MAHASISWA LANTING*, 11(2), 231-245.
- Rahman, M. N. (2024). PERANCANGAN BANDAR LAMPUNG CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER. *Jurnal Poster Pirata Syandana*, 5(02).
- Safar Uddin et al. (2018). *Industri Kreatif di Indonesia: Kontribusi terhadap Perekonomian Nasional*. Laporan internal, menyebutkan kontribusi ekonomi kreatif Indonesia sebesar 7,44 % dari PDB nasional dispar.ciamiskab.go.id/researchgate.net+1repository.ut.ac.id+1.
- Sarifudin. (2014). *Format Program Televisi*. Diakses dari <http://sarifudin.com/penyiaran/index.php/siaran-televisi/1-format-program-televisi>
- Setiawan, R. (2021). *Strategi Pengembangan Creative Hub Sebagai Pendukung Industri Kreatif Lokal di Era Digital*. *Jurnal Arsitektur Nusantara*, 13(2), 155–166. <https://doi.org/10.25077/jan.v13n2.p155-166.2021>

- Sinaga, B. P. P. (2021). Salatiga Creative Hub with Integration Concept of Double Skin Facade and Passive System for Energy Efficient Building Envelope in Tropical Climate.
- Siregar, F., & Sudrajat, D. C. (2017). *Enabling spaces: Mapping creative hubs in Indonesia* [Data mapping report]. Centre for Innovation Policy and Governance. cipg.or.id+3cipg.or.id+3cipg.or.id+3
- Thoring, K., Müller, R., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2018). Design principles for creative spaces: A set of 49 patterns for creative work environments. In *Proceedings of the 15th International Design Conference (DESIGN)*, Dubrovnik, Croatia. researchgate.net
- Tim BPS Provinsi Lampung. (2023). *Provinsi Lampung dalam Angka 2023*. Bandar Lampung: BPS Lampung. Menyajikan data PDRB Lampung, serta komposisi sektor industri pengolahan ~18–19 % dari PDRB tahun 2022 djpb.kemenkeu.go.id+2web-api.bps.go.id+2bappeda.lampungprov.go.id+2.
- Tsaniyah, N. A. A., & Zahrah, W. (2024). Kajian Aspek-Aspek Perancangan Creative Hub di Kabupaten Asahan. *Abstrak: Jurnal Kajian Ilmu seni, Media dan Desain*, 1(4), 46-63.
- UNCTAD. (2010). *Creative Economy Report 2010: Creative Economy – A Feasible Development Option*. Geneva: United Nations. <https://unctad.org>
- Wisnu Ekop. (2014). *Rencana Bisnis Industri Rumahan Kripik Singkong*. Diakses dari <http://wisnuekop.mhs.narotama.ac.id/2014/04/12/rencana-bisnis-industri-rumahan-kripik-singkong/>