

SKRIPSI

Laporan landasan Konseptual Perancangan
Periode 79 Semester Ganjil 2022/2023

CREATIVE HUB DI BANJARBARU DENGAN KONSEP LAYERING

Sebagai Salah Satu Syarat
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh:

Muhammad Gilang Nugroho

1810812310003

Kepada:

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

2022

CREATIVE HUB DI BANJARBARU DENGAN KONSEP LAYERING

SKRIPSI (SAR2838)

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai landasan konseptual perancangan arsitektur dan sebagai syarat bagi mahasiswa untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Skripsi ini menjadi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars) dari Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan Oleh:
Muhammad Gilang Nugroho
1810812310003

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
2022

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR
Creative hub di Banjarbaru dengan Konsep Layering
oleh
Muhammad Gilang Nugroho (1810812310003)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 9 Maret 2023 dan dinyatakan
L U L U S

Komite Penguji :

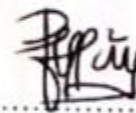
Ketua : Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc.

NIP 197811272006041002




Anggota : Prima Widia Wastuty, S.T., M.T.

NIP 197811272006041002



Pembimbing : J.C. Heldiansyah, S.T., M.Sc.

Utama NIP 198107162010121001



Banjarbaru, 27 JUN 2023.....
diketahui dan disahkan oleh:

**Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Teknik ULM,**

Dr. Mahmud, S.T., M.T.
NIP 197401071998021001

**Koordinator Program Studi
S-1 Arsitektur,**

Dr.-Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T.
NIP 198102102005011012



KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis diberikan kesempatan untuk menyelesaikan penyusunan laporan skripsi dengan judul "*Creative Space* di Banjarbaru dengan Konsep *Layering*" sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini tak luput dari bantuan, bimbingan, maupun dorongan berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak. Maka dari itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Eng Akbar Rahman S.T., M.T., selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Gusti Novi Sarbini, S.T, M.U.P. selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis.
3. Bapak Mohammad Ibnu Saud, M.Sc.; dan Ibu Dila Nadya Andini, M.Sc. selaku Dosen Koordinator mata kuliah tugas akhir yang telah memberikan banyak arahan serta ilmu dalam proses penulisan dan penyusunan laporan.
4. Bapak J.C. Heldiansyah S.T., M.Sc. selaku Dosen Pembimbing yang membimbing dalam tahap penulisan skripsi sampai selesai.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
6. Mama, Babah, Abay dan Aleeya, juga seluruh keluarga penulis yang telah memberi dukungan material, spiritual, dan emosional kepada penulis.
7. Orang Tua dari Muhammad Baidi Rahmatillah selaku *sponsorship* utama melalui fasilitas *basecamp*.
8. Teman-teman *Basecamp* dan kawan-kawan angkatan 2018 (*Archangel*) yang telah bersama belajar dalam masa perkuliahan ini.
9. Muhammad Jashuela El-Mhayadi, Risky Ihsan Ramadhan, Afly Adilla Fanani, Bayu Aditama, Muhammad Reza Pratama, yang menemani keluh kesah penulis sejak SMA.
10. Muhammad Ihza dan Fajar Abdul Malik yang telah menemani keluh kesah penulis sejak SMP.
11. Semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan penulisan laporan skripsi ini.

Penulis menyadari laporan penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak dapat diterima. Penulis berharap laporan skripsi ini dapat menambah bekal ilmu dan dapat menjadi wawasan yang bermanfaat bagi semua pihak.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb

Banjarbaru, 2023

Muhammad Gilang Nugroho

CREATIVE HUB DI BANJARBARU DENGAN KONSEP LAYERING

Muhammad Gilang Nugroho

S1 Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
gilangnugroho00@gmail.com

ABSTRAK

Visi Indonesia menargetkan peningkatan ekonomi yang signifikan bagi bangsa Indonesia. Dalam salah satu poinnya adalah dengan mewujudkan Indonesia sebagai Pusat Ekonomi Kreatif dan Digital Kelas Dunia. Untuk itu, diperlukan sebuah wadah dalam mengembangkan SDM melalui Creative Space. Banjarbaru, merupakan Kota yang menjadi Ibukota dari Kalimantan Selatan, namun terdapat sebuah Kawasan perdagangan strategis dalam Kota yang mati. Fungsi *Creative Space* kemudian dapat disuntikkan ke dalam kawasan sebagai bentuk revitalisasi kawasan. Konsep *layering* digunakan melalui metode superimposisi dengan membagi fungsi-fungsi kawasan ke dalam beberapa lapisan *layer*, untuk kemudian ditumpukkan kembali sehingga tercipta sebuah wadah untuk aktivitas kreatif yang dinamis, juga pengembalian nilai vitalitas kawasan dengan fungsi yang baru dan juga beragam (*mixed use*).

Kata kunci: Creative Space, Revitalisasi, Layering, Superimposisi

ABSTRACT

Vision Indonesia 2045 targets a significant economic improvement for the Indonesian nation. One of the points is to realize Indonesia as a World Class Center for Creative and Digital Economy. For this reason, a forum is needed to develop human resources through Creative Space. Banjarbaru, is a city which is the capital of South Kalimantan, but there is a "dead" strategic area in the center of the city. The Creative Space function can then be injected into the area as a form of area revitalization. The concept of layering is used through the superimposition method by dividing the area's functions into several layers, which are then stacked again to create a container for dynamic creative activity, as well as restoring the area's vitality value with new and diverse functions (mixed use).

Keywords: Creative Space, Revitalization, Layering, Superimposition

DAFTAR ISI

| | |
|--|------------|
| KATA PENGANTAR | ii |
| ABSTRAK | iii |
| DAFTAR ISI | iv |
| DAFTAR GAMBAR | vi |
| DAFTAR TABEL | vii |
| DAFTAR LAMPIRAN | ix |
| BAB 1 | 1 |
| PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.1.1 Creative Space Sebagai Katalisator Pertumbuhan Ekonomi Kreatif | 1 |
| 1.1.2 Latar Belakang Pemilihan Tapak | 2 |
| 1.1.2.1 Kota Banjarbaru Secara Historis | 2 |
| 1.1.2.2 Kawasan Citra Banjarbaru Plaza | 4 |
| 1.1.2.3 Program BRT dan Trans Banjarbakula | 5 |
| 1.2 Permasalahan Arsitektural | 8 |
| 1.3 Metode Penyelesaian Masalah | 8 |
| 1.4 Kerangka Alur Berpikir | 8 |
| 1.5 Keaslian Penulisan | 8 |
| BAB 2 | 10 |
| TINJAUAN PUSTAKA | 10 |
| 2.1 Tinjauan Umum Creative Hub | 10 |
| 2.1.1 Definisi Creative Space | 11 |
| 2.1.2 Tipologi Ruang Creative Space | 11 |
| 2.1.3 Sektor Ekonomi Kreatif | 12 |
| 2.1.4.1 Definisi Ekonomi Kreatif | 12 |
| 2.1.4.2 Sub-Sektor dalam Ekonomi Kreatif | 12 |
| 2.2 Tinjauan Umum Revitalisasi Kawasan | 13 |
| 2.2.1 Definisi Revitalisasi | 13 |
| 2.2.2 Tujuan dan Manfaat Revitalisasi | 14 |
| 2.2.3 Kriteria Kawasan yang dapat Direvitalisasi | 14 |
| 2.2.4 Tahapan Revitalisasi | 14 |
| 2.3 Tinjauan Arsitektural Konsep Layering | 15 |
| 2.3.1 Metode Superimposisi | 16 |
| 2.3.2 Layout Ruang Open Plan | 16 |
| 2.4 Studi Kasus | 17 |
| 2.4.1 Seattle Public Library | 17 |
| 2.4.2 Parc de La Villette | 19 |
| 2.4.3 Bogor Creative Hub | 25 |
| 2.4.4. Kesimpulan | 29 |
| BAB 3 | 32 |

| | |
|--|-----------|
| ANALISIS | 32 |
| 3.1 Lokasi Perancangan | 32 |
| 3.1.1 Tinjauan Umum Lokasi Tapak | 32 |
| 3.1.2 Deliniasi Tapak | 33 |
| 3.1.3 Kondisi Eksisting Tapak | 33 |
| 3.2 Analisis Fungsi | 34 |
| 3.2.1 Analisis Pelaku & Perkiraan Jumlah Pelaku | 34 |
| 3.2.2 Aktivitas Pelaku dalam Ruang dan Kebutuhan Ruang | 40 |
| 3.3 Analisis Tapak | 46 |
| 3.3.1 Analisis View | 46 |
| 3.3.2 Analisis Akses Pencapaian | 48 |
| 3.3.3 Analisis Matahari | 52 |
| 3.3.4 Analisis Suhu dan Kelembapan | 53 |
| 3.4 Analisis Fisik | 56 |
| 3.4.1 Analisis Bentuk | 56 |
| 3.4.2 Analisis Struktur | 57 |
| 3.4.2.1 Pondasi | 57 |
| 3.4.2.2 Kolom & Balok | 57 |
| 3.4.2.3 Atap | 58 |
| BAB 4 | 63 |
| KONSEP | 63 |
| 4.1 Konsep Programatik Rancangan | 63 |
| 4.2 Konsep Skematik Rancangan | 67 |
| 4.2.1 Layer 1: Surface | 67 |
| 4.2.2 Layer 2: Building | 68 |
| 4.2.3 Layer 3: Access | 71 |
| 4.2.4 Konsep Layering Facade sebagai Point of Interest | 72 |
| 4.3 Rancangan Awal | 73 |
| 4.3.1 Situasi | 73 |
| 4.3.2 Blockplan | 73 |
| 4.3.2 Perspektif Aerial | 73 |
| Daftar Pustaka | 73 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 1.1 PDB Ekonomi Kreatif Indonesia (2010-2020) | 2 |
| Gambar 1.2 Pengembangan Ekonomi Kreatif | 3 |
| Gambar 1.3 Kondisi Eksisting Kawasan | 5 |
| Gambar 1.4 Trayek BRT Banjarkakula | 7 |
| Gambar 1.5 Trayek TransBanjarkakula | 7 |
| Gambar 1.6 RTP sebagai <i>Node</i> penghubung dalam kota | 8 |
| Gambar 1.7 Kerangka Alur Berpikir | 10 |
| Gambar 2.1 Sub Sektor Ekonomi Kreatif | 14 |
| Gambar 2. 2. Seattle Public Library | 18 |
| Gambar 2. 3. <i>Stable & Unstable Program</i> | 19 |
| Gambar 2. 4. Perbedaan <i>Sectional Seattle Public Library</i> dengan bangunan- bangunan Generic Lainnya | 20 |
| Gambar 2. 5. <i>Platforms</i> (Kiri) vs <i>In-between Space</i> (Kanan) | 20 |
| Gambar 2. 6. Parc de La Villette oleh Bernard Tschumi | 21 |
| Gambar 2. 7. Skematik Parc de La Villette oleh Bernard Tschumi | 22 |
| Gambar 2. 8. Superimposisi dalam Parc de La Villette | 23 |
| Gambar 2. 9. Program Parc de La Villette oleh Rem Koolhaas | 23 |
| Gambar 2. 10. Taktik Dimensi melalui pembagian strip | 24 |
| Gambar 2. 11. Kemungkinan arah dalam tapak | 24 |
| Gambar 2. 12. Sebaran desain skala kecil | 25 |
| Gambar 2. 13. Akses dan Sirkulasi | 26 |
| Gambar 2. 14. Bangunan utama dalam kawasan | 27 |
| Gambar 2. 15. Konektivitas dan ELaborasi | 27 |
| Gambar 2. 16. Bangunan utama dalam kawasan | 28 |
| Gambar 2. 17. Bogor Creative Hub | 28 |
| Gambar 2. 18. Konteks sekitar kawasan | 29 |
| Gambar 2. 19. Siteplan bangunan | 30 |
| Gambar 2. 20. Visualisasi kawasan | 30 |
| Gambar 2. 21. Diagram Ruang Bangunan | 31 |
| Gambar 2. 22. Isometrik Bangunan | 31 |
| Gambar 3.1 Gambaran Makro Letak Kawasan Perancangan | 34 |
| Gambar 3.2 Kondisi Eksisting Kawasan | 35 |
| Gambar 3. 3. Keadaan Sekitar Tapak | 35 |
| Gambar 3. 4. Kondisi Eksisting Kawasan | 36 |
| Gambar 3. 5. Diagram Ruang Lt 2 | 37 |
| Gambar 3. 6. Tipologi Ruang Kreatif | 47 |
| Gambar 3. 7. Superimposisi ruang- ruang kreatif | 48 |
| Gambar 3. 8. View Makro & Mikro | 49 |
| Gambar 3.9. View ke dalam Kawasan | 50 |
| Gambar 3. 10. View keluar kawasan | 50 |
| Gambar 3. 11. View Sekitar Kawasan | 51 |
| Gambar 3. 12. Analisis View Sekitar Kawasan | 51 |
| Gambar 3. 13. Output View: Isometrik Bangunan | 52 |
| Gambar 3. 14. Analisis Matahari | 52 |
| Gambar 3. 15. Analisis Pencapaian | 53 |

| | |
|---|----|
| Gambar 3. 16. Diagram Output Analisis Akses Terminal | 54 |
| Gambar 3. 17. Analisis Matahari | 59 |
| Gambar 3. 18. Edaran Matahari dalam setahun | 55 |
| Gambar 3. 19 Diagram Output Analisis Matahari | 56 |
| Gambar 3. 20. Analisis Suhu | 56 |
| Gambar 3. 21. Suhu dan Kelembapan rata-rata | 57 |
| Gambar 3. 22. Output Analisis Suhu dan Kelembapan | 57 |
| Gambar 3. 23. Massa Utama Kawasan | 58 |
| Gambar 3.24. Penerapan Pondasi Telapak (<i>footplat</i>) sebagai Rencana Pondasi | 59 |
| Gambar 3. 25. Penerapan Struktur Baja | 59 |
| Gambar 3. 26. Penerapan <i>Open Office Building in Luxembourg</i> oleh Rem Koolhaas (OMA) sebagai Rencana Nuansa Ruang | 60 |
| Gambar 3. 27. Penerapan nuansa tropis pada fasad sebagai Rencana Nuansa Ruang | 61 |
| Gambar 3. 28. Rencana <i>Palette</i> Warna Bangunan | 61 |
| Gambar 3. 29. Penerapan Down feed System sebagai Rencana Utilitas Air Bersih | 62 |
| Gambar 3. 30. Diagram Rencana Buangan Air Kotor pada Bangunan | 63 |
| Gambar 3. 31. Penerapan <i>Color Temperature</i> pada Rencana Pencahayaan | 63 |
| Gambar 3. 32. Ilustrasi Ruang Panel | 64 |
| Gambar 3. 33. Penerapan CCTV sebagai Rencana Utilitas Keamanan | 65 |
| Gambar 3. 34. Penerapan Peralatan Proteksi Kebakaran sebagai Rencana Utilitas Keamanan | 65 |
| Gambar 4. 1. Konsep Programatik Rancangan: <i>Layering</i> | 66 |
| Gambar 4. 2 Konsep Programatik Rancangan: <i>Layering</i> Terhadap Konsep ekonomi kreatif melalui <i>Creative Space</i> | 67 |
| Gambar 4. 3. <i>Layer 1: Surface</i> | 68 |
| Gambar 4. 4. <i>Layer 2: Building</i> | 70 |
| Gambar 4. 5. Konfigurasi <i>Open Layout</i> pada Bangunan (1) | 71 |
| Gambar 4. 6. Konfigurasi <i>Open Layout</i> pada Bangunan (2) | 72 |
| Gambar 4. 7. <i>Layer 2: Access</i> | 73 |
| Gambar 4. 8. Gambar 4. 8. Skematik Konsep <i>Layering</i> pada Fasad | 74 |
| Gambar 4.9 Situasi Rancangan Awal | 75 |
| Gambar 4.10 Rancangan Awal (blockplan) | 75 |
| Gambar 4.11 Rancangan Awal aerial view | 76 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 1.1 Perbandingan Keaslian Penulisan | 11 |
| Tabel 2.2 Kesimpulan dan Implementasi ke Desain dari Setiap Studi Kasus | 32 |
| Tabel 3.1 Jumlah Kisaran Pengunjung Kawasan | 38 |
| Tabel 3.2 Jumlah Kisaran Pengunjung Terminal | 39 |
| Tabel 3.3 Jumlah Pengelola | 41 |
| Tabel 3.4 Jumlah Pelaku Total | 41 |
| Tabel 3.5 Analisis Peluang Aktivitas dan Ruang yang dibutuhkan | 41 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran A. Jumlah Penduduk Indonesia | 79 |
| Lampiran B. Sejarah Kota Banjarbaru | 80 |
| Lampiran C. Jumlah Penggunaan Kendaraan Pribadi Kota Banjarbaru | 81 |
| Lampiran D. Kawasan Metropolitan Indonesia | 81 |
| Lampiran E. <i>Garden City</i> | 82 |
| Lampiran F. Jadwal BRT dan Trans Banjarbakula | 85 |