

SKRIPSI
Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Periode 84 Semester Genap 2022/2023

PERANCANGAN CREATIVE HUB DI BANJARBARU



Diajukan Oleh:

MUHAMMAD ADRIAN FIRDAUS
2010812310001

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2023

**PERANCANGAN CREATIVE HUB DI BANJARBARU
SKRIPSI (SAR2838)**

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai landasan konseptual perancangan arsitektur dan syarat bagi mahasiswa untuk melanjutkan 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 ADRIAN FIRDAUS
2010812310001**

Dosen Pembimbing

**DR. BANI NOOR MUCHAMAD S.T M.T
197204301997031003**

**Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2023**

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Perancangan Creative Hub di Banjarbaru

oleh

Muhammad Adrian Firdaus (2010812310001)

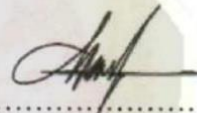
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 09 Oktober 2023 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

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

NIP 197811272006041002



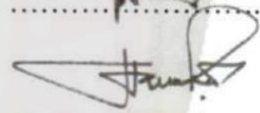
Anggota : Ir. Muhammad Deddy Huzairin, M.Sc.

NIP 196701281995021001



Pembimbing : Dr. Bani Noor Muchamad, S.T., M.T.

Utama NIP 197204301997031003



Banjarbaru,

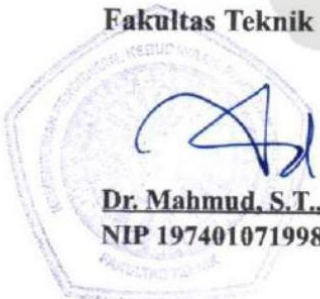
diketahui dan disahkan oleh:

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

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

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

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



KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrohim,

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga laporan penulisan tugas akhir (skripsi) yang berjudul "*Creative Hub di Banjarbaru*" dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu. Sehubungan dengan itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian laporan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih, antara lain kepada:

1. Kedua orang tua saya yang sudah membimbing, mendoakan, menyemangati serta membiayai saya dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Arsitektur.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriana Radam, S.T., M.T., IPU selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku ketua Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Bapak Dr. Bani Noor Muchamad, S.T., M.T., sebagai pembimbing akademik perkuliahan yang memberikan banyak dukungan, masukan dan saran selama menempuh pendidikan sarjana arsitektur.
5. Bapak Mohammad Ibnu Saud, S.T., M.Sc., Ibu Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc., dan Ibu Prima Widia Wastuty, S.T., M.T., selaku dosen koordinator skripsi yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menjadi peserta penulisan tugas akhir skripsi ini.
6. Bapak Dr. Bani Noor Muchamad, S.T., M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, dorongan, arahan, masukan, wawasan dan banyak lainnya yang sangat bermanfaat kepada penulis demi maksimalnya proses penyusunan dan penulisan skripsi ini hingga selesai.
7. Seluruh Dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan informasi dan teori dalam perkuliahan yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penyusunan dan penulisan skripsi.
8. Teman-teman akselerasi anjai semangat yang sudah meluangkan dan memberikan waktunya dalam membantu penyusunan skripsi ini serta berteman dan menghilangkan penat dalam mengerjakan skripsi.
9. Hilmiyah Amalia yang selalu memberi semangat dan support penuh dalam pengerjaan skripsi ini.
10. Seluruh teman-teman arsitektur angkatan 2020-2022.
11. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dan mendorong penyusunan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis memberi kesempatan kepada seluruh pihak untuk menyampaikan kritik, masukan dan saran yang membangun. Penulis sekali lagi mengucapkan terima kasih dan berharap semoga skripsi yang berjudul "*Creative Hub di Banjarbaru*" ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan bagi seluruh pihak.

Banjarbaru, 2023

Muhammad Adrian Firdaus

PERANCANGAN CREATIVE HUB

Muhammad Adrian Firdaus

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

2010812310001@mhs.ulm.ac.id

ABSTRAK

Indonesia mengalami pertumbuhan pesat dalam industri kreatif, khususnya di sektor digital. Kota Banjarbaru menunjukkan potensi sebagai pusat industri kreatif digital. Namun, masih kurangnya fasilitas menjadi hambatan. Artikel ini membahas permasalahan: merancang *Creative Hub* yang mendukung kolaborasi di industri kreatif digital. Menggunakan metode *Blurring Architecture*, yang menghapuskan batas antara ruang dan aktivitas, menciptakan ruang fleksibel. Sejarah *Creative Hub* menunjukkan pentingnya konsep ini dalam mendukung ekonomi dan komunitas kreatif. Ini mengusulkan solusi arsitektural untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif di Banjarbaru melalui *Creative Hub* yang mengadopsi *Blurring Architecture*, memungkinkan kolaborasi dan inovasi, memaksimalkan potensi kreatif generasi muda Indonesia.

Kata kunci : *Creative Hub, Blurring Architecture, Industri Kreatif Digital, Industri Kreatif Indonesia, Banjarbaru, Sejarah Creative Hub*

ABSTRACT

Indonesia is experiencing rapid growth in the creative industry, especially in the digital sector. The city of Banjarbaru shows potential as a center for digital creative industries. However, the lack of facilities is still an obstacle. This article discusses the problem: designing a Creative Hub that supports collaboration in the digital creative industry. Using the Blurring Architecture method, which eliminates the boundaries between space and activity, creates flexible space. The history of the Creative Hub shows the importance of this concept in supporting the creative economy and community. This proposes an architectural solution to support the growth of the creative industry in Banjarbaru through a Creative Hub that adopts Blurring Architecture, enabling collaboration and innovation, maximizing the creative potential of Indonesia's young generation.

Keywords: *Creative Hub, Blurring Architecture, Digital Creative Industry, Indonesian Creative Industry, Banjarbaru, History of Creative Hub*

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI	4
DAFTAR GAMBAR.....	6
DAFTAR TABEL	9
BAB I PENDAHULUAN	10
1.1 LATAR BELAKANG.....	10
1.2 PERMASALAHAN.....	14
1.3 METODE PENYELESAIAN MASALAH	14
1.4 KERANGKA PIKIR.....	15
1.5 KEASLIAN PENULIS.....	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	17
2.1 TINJAUAN CREATIVE HUB	17
2.1.1 Pengertian Umum Creative Hub.....	17
2.1.2 Nilai-Nilai Creative Hub.....	18
2.1.3 Jenis-Jenis Creative Hub.....	18
2.1.4 Aktivitas Dan Kebutuhan Ruang.....	21
2.1.5 Standarisasi Persyaratan Ruang.....	25
2.1.6 Tata Interior Creative Hub.....	26
2.1.7 Suasana Ruangan Creative Hub.....	27
2.2 TINJAUAN INDUSTRI KREATIF.....	29
2.2.1 Pengertian Industri Kreatif.....	29
2.2.2 Klasifikasi Industri Kreatif.....	29
2.2.3 Industri Kreatif Digital.....	32
2.3 TINJAUAN KONSEP	32
2.4 STUDI KASUS.....	33
2.4.1 Salt Creative Office Hub.....	33
2.4.2 Rumah Sanur Creative Hub.....	34
2.4.3 Bandung Creative Hub	38
2.4.4 Kesimpulan Studi Kasus.....	45
BAB III DATA DAN ANALISIS.....	48
3.1 DATA	48
3.1.1 Kota Banjarbaru.....	48
3.1.2 Kriteria pemilihan tapak.....	49
3.2 ANALISIS	50
3.2.1 Analisis Eksternal.....	50
3.2.2 Analisis Internal.....	57
3.2.3 Besaran Ruang.....	65
3.2.4 strukrur dan utilitas.....	70
BAB IV KONSEP PERANCANGAN	76
4.1 Konsep Program	76
4.2 Konsep Rancangan.....	76

4.2.2 Konsep Ruang.....	76
4.3 Rancangan Awal.....	80
BAB V KESIMPULAN.....	82
DAFTAR PUSTAKA.....	83
BIODATA PENULIS	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 pertumbuhan pesat 4 subsektor kreative ekonomi.....	10
Gambar 1.2 pertumbuhan pesat 4 subsektor kreative ekonomi.....	10
Gambar 1.3 Data kreative Digital Di Banjarbaru	11
Gambar 1.4 Ilustrasi Creative Hub	12
Gambar 1.5 Chelsea Arts Club di London	13
Gambar 1.5 Kerangka Berpikir	15
Gambar 2.1 Ilustrasi merangsang kreativitas dan Kolaborasi	17
Gambar 2.2 Ilustrasi Creative Hub	18
Gambar 2.3 Ilustrasi Studio Creative Hub	19
Gambar 2.4 Ilustrasi Centre Creative	19
Gambar 2.5 Ilustrasi Network Creative Hub	20
Gambar 2.6 Ilustrasi Cluster Creative Hub.....	20
Gambar 2.7 Ilustrasi Online Platform Creative Hub	20
Gambar 2.8 Ilustrasi Alternative Creative Hub	21
Gambar 2.9 Data aktivitas creative space pada tahun 2018	21
Gambar 2.10 Ilustrasi Personal space.....	23
Gambar 2.11 Ilustrasi Collaboration Space.....	23
Gambar 2.12 Ilustrasi Ruang presentasi.....	24
Gambar 2.13 Ilustrasi Making space.....	24
Gambar 2.14 Ilustrasi Intermission space.....	24
Gambar 2.15 Tipologi ruang kreatif, tipe ruang (kiri) dan kualitas spasial (kanan),.....	25
Gambar 2.16 Ilustrasi gambar furniture collaborative	26
Gambar 2.17 Ilustrasi gambar furniture concentration	27
Gambar 2.18 Ilustrasi gambar furniture contemplative.....	27
Gambar 2.19 Ilustrasi creative space Industrial Vibes.....	28
Gambar 2.20 Ilustrasi gambar creative space nuansa Modern.....	28
Gambar 2.21 Ilustrasi gambar creative space nuansa Rumah sendiri.....	29
Gambar 2.22 macam macam Ekonomi Kreatif.....	30
Gambar 2.23 perspektif tampak depan bangunan.....	33
Gambar 2.24 denah bangunan	34
Gambar 2.25 Rumah Sanur Creative Hub.....	35
Gambar 2.26 fasilitas di Rumah Sanur Creative Hub.....	35
Gambar 2.27 difabel di Rumah Sanur Creative Hub.....	36
Gambar 2.28 skype Rumah Sanur Creative Hub.....	36
Gambar 2.29 intermite space di Rumah Sanur Creative Hub	37
Gambar 2.30 office di Rumah Sanur Creative Hub.....	37
Gambar 2.31 zoning Rumah Sanur Creative Hub	38
Gambar 2.32 Bandung Creative Hub	38
Gambar 2.33 Bandung Creative Hub – Lantai Basement.....	39
Gambar 2.34 Bandung Creative Hub Lantai 1.....	40

Gambar 2.35 gambar Bandung Creative Hub – Lantai 2.....	41
Gambar 2.36 gambar Bandung Creative Hub – Lantai 3.....	42
Gambar 2.37 gambar Bandung Creative Hub – Lantai 4.....	43
Gambar 2.38 gambar Bandung Creative Hub – Rooftop.....	44
Gambar 3.1 gambar peta Banjarbaru.....	48
Gambar 3.2 Lokasi Perancangan.....	49
Gambar 3.3. Posisi Matahari pada Waktu Tertentu.....	50
Gambar 3.4 analisis matahari.....	51
Gambar 3.5 analisis matahari.....	52
Gambar 3.6 analisis Kecepatan angin	53
Gambar 3.7 analisis masuk angin ke site	53
Gambar 3.8 Respon Analisis Angin	54
Gambar 3.9 analisis kebisingan.....	54
Gambar 3.10 gambar penggunaan barrier pohon.....	55
Gambar 3.11 analisis temperatur	55
Gambar 3.12 analisis curah hujan	56
Gambar 3.13 ilustrasi pemanfaatan ruang terbuka.....	56
Gambar 3.14 analisis Pencapaian Site	57
Gambar 3.15 pengelola dan pengunjung	58
Gambar 3.16. Penerapan Pondasi footplat sebagai Rencana Pondasi.....	70
Gambar 3.17. Material pada bangunan.....	72
Gambar 3.18. Skema Alur air Bersih.....	73
Gambar 3.19. Skema alur air kotor	73
Gambar 3.20. Skema jalur Listrik.....	74
Gambar 3.21 CCTV.....	74
Gambar 3.22 water Sprikler.....	75
Gambar 3.23 APAR	75
Gambar 4.1 konsep program	76
Gambar 4.5 ilustrasi Ekspansibilitas.....	78
Gambar 4.6 ilustrasi Konvertibilitas.....	79
Gambar 4.9 Perspektif mata burung	80
Gambar 4.9 Perspektif.....	80
Gambar 4.10 Rencana interior.....	81
Gambar 4.11 ilustrasi Rencana interior	81

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Keaslian Penulisan.....	15
Tabel 2.1 subsektor industri kreatif menurut Departemen Perdagangan Republik Indonesia.	29
Tabel 2.2 kesimpulan studi kasus.....	44
Tabel 3.1 analisis	49
Tabel 3.4 perkiraan jumlah kedatangan	57
Tabel 3.5 perkiraan jumlah pengelola	58
Tabel 3.6 perkiraan Aktivitas dan ruang	59
Tabel 3.7 perkiraan Aktivitas dan ruang untuk pengelola	61
Tabel 3.8 analisis ruangan yang di perlukan.....	63
Tabel 3.9 perkiraan besaran ruang.....	64
Tabel 3.10 analisis ruang	69
Tabel 3.11 Jenis atap.....	70