

SKRIPSI

Periode 58 Semester Genap 2017/2018

CREATIVE HUB BANJARMASIN

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar S-1 Arsitektur



Diajukan Oleh
VANIA HERLINDA SY.
H1B114209

PROGRAM STUDI S1 ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2018

SKRIPSI

CREATIVE HUB BANJARMASIN

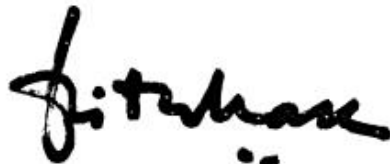
Oleh:

Vania Herlinda S.

NIM. H1B114209

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada hari Rabu tanggal
20 Agustus 2018 dan dinyatakan Lulus

Pembimbing,



Ir.H. Pakhri Anhar, M.T.
NIP. 19600408 198803 1 004

Susunan Dewan Penguji

1. Mohammad Ibnu Saud, S.T.,M.Sc.

NIP. 19781127 200604 1 002

2. Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc.

NIP. 19830222 200604 2 003

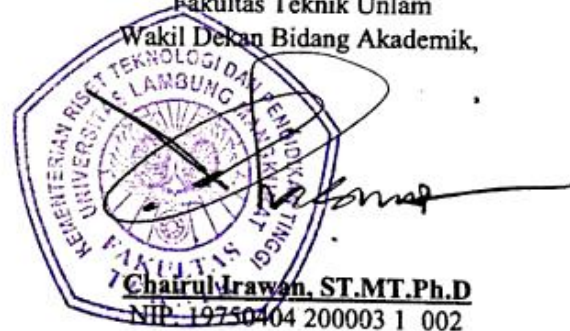
Ketua Program Studi Arsitektur,



Nurfansyah, S.T., M.T.
NIP. 19731222 200501 1 002

Banjarbaru, Agustus 2018
Fakultas Teknik Unlam

Wakil Dekan Bidang Akademik,



Chairul Irawan, ST.MT.Ph.D
NIP. 19750404 200003 1 002

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wata'ala, dengan seluruh rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan yang berjudul **Creative Hub Banjarmasin**.

Penulis mendapatkan banyak dukungan selama proses penulisan laporan ini. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Nurfansyah MT. selaku Ketua Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat dan dosen koordinator Skripsi.
2. Bapak Ir. H. Pakhri Anhar, M.T. sebagai pembimbing dalam penulisan Skripsi.
3. Seluruh dosen dan staf administrasi Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
4. Seluruh Komunitas Kreatif sebagai narasumber utama dalam penulisan Skripsi.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan doa, motivasi dan dukungan secara moril dan materil.
6. Teman-teman Arsitektur angkatan 2014 yang telah menjadi teman terbaik.
7. Geng Selusin yang selalu mensupport lahir dan batin penulis.
8. Geng Lambe yang selalu memberi keceriaan di setiap hari penulis.
9. Restu Muhammad Nasution yang selalu memberi dukungan dan kasih sayang telah menjadi teman terbaik selama penulisan.
10. Serta semua pihak yang tidak mampu disebutkan satu persatu yang telah membantu hingga selesainya penulisan laporan ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak sangat diharapkan. Besar harapan penulis agar laporan ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak, baik mahasiswa, dosen pengajar, pemerintah kota dan masyarakat luas.

Wasalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Banjarbaru, 15 Agustus 2018

Penulis

CREATIVE HUB BANJARMASIN

Vania Herlinda Sy.

Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat

ABSTRAK

Pusat kreatif adalah infrastruktur atau tempat yang menggunakan bagian dari ruang yang disediakan atau disewakan untuk pengembangan jaringan, organisasi, dan bisnis dalam industri kreatif. Pusat Kreatif yang akan dirancang adalah wadah yang dapat mengembangkan nalar guna membantu mewujudkan ide atau kreativitas melalui elemen ruang yang dapat mencerminkan karakter kebebasan penggunaannya. Dalam perancangan ini menggunakan metode Arsitektur Perilaku. Sebagai solusi permasalahan, maka diterapkan konsep *Playscape*.

Kata Kunci: Pusat kreatif, industri ekonomi, kreatif, arsitektur perilaku, playscape.

CREATIVE HUB BANJARMASIN

Vania Herlinda Sy.

S1 Program of Architecture, Faculty of Engineering, Lambung Mangkurat University

ABSTRACT

Creative Hub is an infrastructure or place that uses part of the provided or leased space for the development of networks, organization, and business in the creative industries. The Creative Hub that will be designed is a place that can develop ideas and creativity through the elements of space that can reflect freedom character of the users. This design is using Behavioral Architecture method. As the problem solution, the Playscape concept was applied.

Keywords: Creative Hub, Creative Economy Industry, Creative, Behavioral Architecture, Playscape.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAK.....	iv
ABSTRACT.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I.....	11
PENDAHULUAN.....	11
A. Latar Belakang	11
1. Latar Belakang Kebutuhan Proyek.....	11
2. Latar Belakang Permasalahan Arsitektur	14
B. Permasalahan Arsitektur	17
C. Metode Penyelesaian Masalah	17
1. Latar Belakang Pemilihan Metode Arsitektur Perilaku.....	17
2. Arsitektur Perilaku	17
A. Keaslian Penulisan	19
BAB II.....	20
TINJAUAN PUSTAKA.....	20
A. Tinjauan <i>Creative Hub</i>	20
1. Pengertian <i>Creative Hub</i>	20
2. Klasifikasi <i>Creative Hub</i>	21
3. Fungsi <i>Creative Hub</i>	21
4. Tahapan Kreativitas.....	22
B. Tinjauan Industri Kreatif	23
1. Subsektor Film, Fotografi, dan Videografi	23
2. Subsektor Musik.....	24
3. Subsektor Desain Komunikasi Visual	26
4. Subsektor Seni Rupa	26
5. Subsektor Seni Pertunjukan.....	28

6.	Subsektor <i>Fashion</i>	29
7.	Subsektor Kriya.....	30
C.	Tinjauan Konsep <i>Playscape</i>	31
D.	Tinjauan Arsitektur	32
1.	Konsep Massa	32
a.	Bentuk	32
b.	Warna	32
2.	Konsep Ruang	33
a.	Bentuk	33
b.	Warna	33
c.	Multifungsi.....	33
d.	Fleksibilitas	33
B.	Studi Kasus.....	35
1.	<i>GREENHOUSE Co-Working Space</i>	35
2.	<i>BANDUNG CREATIVE HUB</i>	38
3.	<i>JAKARTA CREATIVE HUB</i>	40
4.	Kesimpulan Studi Kasus	41
BAB III.....		42
ANALISIS		42
A.	Analisis Tapak.....	42
1.	Tinjauan Umum Lokasi.....	42
2.	Kriteria Pemilihan Tapak	43
3.	Data <i>Existing</i> Tapak	44
4.	Analisis Matahari, Angin, dan Kebisingan	45
a.	Matahari	46
b.	Angin.....	46
c.	Kebisingan.....	46
5.	Analisis Pencapaian dan Sirkulasi pada Site	47
B.	Analisis Fungsi.....	48
1.	Pelaku dan Aktivitas.....	48
2.	Pola Aktivitas	49
C.	Analisis Kebutuhan Ruang.....	51
1.	Persyaratan Ruang.....	51
2.	Besaran Ruang	53
3.	Organisasi Ruang	55

D. Analisis Ruang dan Bentuk	56
1. Analisis Bentuk	56
2. Analisis Struktur.....	56
3. Analisis Utilitas	59
BAB IV	62
KONSEP PERANCANGAN	62
A. Konsep Programatik.....	62
B. Konsep Perancangan	63
1. Konsep <i>Zoning</i> Luar.....	63
2. Konsep <i>Zoning</i> Dalam	65
a. Ruang	65
b. Sirkulasi.....	66
3. Konsep Desain <i>Playscape</i>	67
a. Konsep Bentuk Massa Bangunan.....	67
b. Konsep <i>Playscape</i> : Menyenangkan.....	68
c. Konsep <i>Playscape</i> : Kreativitas.....	69
d. Konsep <i>Playscape</i> : Fleksibel dan Multifungsi	71
C. Desain Awal	74
BAB V.....	76
KESIMPULAN	76
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Pertumbuhan Ekonomi Kreatif Indonesia	11
Gambar 2. Kebangkitan Industri Kreatif di Asean	12
Gambar 3. Data Perkembangan PDB Ekonomi Kreatif	12
Gambar 4. Pertumbuhan subsektor tertinggi	12
Gambar 5. Suasana <i>Workshop</i> & Pameran (komunitas <i>Visual Art</i>) di Banjarmasin	15
Gambar 6. Kegiatan <i>Workshop</i> Komunitas di <i>Café</i>	15
Gambar 7. Perilaku manusia membentuk arsitektur.....	17
Gambar 8. Bagan Perancangan	18
Gambar 9. Kerangka pemikiran konsep desain	18
Gambar 10. Komunitas Subsektor Film, Fotografi, dan Videografi	23
Gambar 11. Standar Studio Fotografi.....	24
Gambar 12. Studio Musik: <i>Show Room</i>	25
Gambar 13. Studio Musik: <i>Record Room</i>	25
Gambar 14. Lapisan dinding studio musik/rekaman	25
Gambar 15. Ruang Studio Desain Komunikasi Visual	26
Gambar 16. Komunitas <i>Bartiast</i>	27
Gambar 17. Studio Seni Rupa	27
Gambar 18. Galeri Seni Rupa	27
Gambar 19. Panggung pertunjukan	28
Gambar 20. <i>Small Amphitheatre</i>	28
Gambar 21. Studio Rancang Busana.....	29
Gambar 22. Rumah produksi sasirangan.....	29
Gambar 23. Produksi Kriya Tanah Liat	30
Gambar 24. Hasil Kriya Rotan dan Manik.....	30
Gambar 25. Psikologi warna dalam desain	32
Gambar 26. Emosi dalam warna	33
Gambar 27. Green House working space	35
Gambar 28. <i>Green house co-working space</i>	36
Gambar 29. <i>Meting room</i>	36
Gambar 30. <i>Idea room</i>	37
Gambar 31. <i>classroom</i>	37
Gambar 32. Arena	38
Gambar 33. Gedung Bandung Creative Hub.....	38
Gambar 34. Interior BCH.....	39
Gambar 35. Interior BCH.....	39
Gambar 36. Jakarta Creative Hub	40
Gambar 37. Interior Jakarta Creative Hub	41
Gambar 38. Peta Lokasi Tapak	42
Gambar 39. Potensi tapak.....	44
Gambar 40. Lokasi dan Batasan tapak	44
Gambar 41. Lokasi dan Batasan Tapak.....	45
Gambar 42. Analisis Matahari, Angin dan Kebisingan.....	45

Gambar 43. Analisis Pencapaian dan sirkulasi pada site	47
Gambar 44. Pola aktivitas datang.....	49
Gambar 45. Pola aktivitas pergi	50
Gambar 46. Pola aktivitas pengelola.....	50
Gambar 47. Pola aktivitas pengunjung dan penyewa.....	51
Gambar 48. Organisasi ruang.....	55
Gambar 49. Analisis bentuk massa	56
Gambar 50. Pondasi Foot Plat.....	57
Gambar 51. <i>Sheer wall system</i>	57
Gambar 52. Sistem dak beton	58
Gambar 53. <i>Roof Garden System</i>	58
Gambar 54. <i>System Anaerobik</i>	59
Gambar 55. <i>Utilitas Pemadam Kebakaran</i>	60
Gambar 56. Pola distribusi sumber listrik.....	61
Gambar 57. Konsep programatik <i>Creative Hub</i> Banjarmasin	62
Gambar 58. Konsep zoning luar.....	63
Gambar 59. Zoning sifat ruang	64
Gambar 60. Zoning pada Bangunan.....	65
Gambar 61. Zoning pada Ruang	66
Gambar 62. Konsep transportasi bangunan.....	67
Gambar 63. Konsep bentuk massa	67
Gambar 64. Penerapan ruang kerja menyenangkan	68
Gambar 65. Penerapan ruang kerja menyenangkan	68
Gambar 66. Penerapan konsep ruang kerja personal	69
Gambar 67. Penerapan konsep ruang kerja kelompok.....	69
Gambar 68. Penerapan konsep ruang kerja terbuka.....	70
Gambar 69. Konsep idea room.....	71
Gambar 70. Kosep <i>hall</i> multifungsi	71
Gambar 71. Konsep perpustakaan fllleksibel.....	72
Gambar 72. Konsep ruang <i>open sharing</i>	72
Gambar 73. Konsep partisi fleksibel	73
Gambar 74. Perspektif desain awal	74
Gambar 75. Perspektif desain awal	74
Gambar 76. Perspektif desain awal	75
Gambar 77. Perspektif studio seni visual.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Tingkatan Industri Kreatif Kalimantan Selatan.....	13
Tabel 2 Industri Kreatif yang berpotensi di Banjarmasin.....	14
Tabel 3 Faktor yang mempengaruhi perilaku.....	17
Tabel 4 Tabel keaslian penulisan	19
Tabel 5 Karakteristik konsep playful	32
Tabel 6 Pelaku dan Aktivitas.....	48
Tabel 7 persyaratan ruang	52
Tabel 8 kebutuhan ruang dan sifatnya.....	52
Tabel 9 Standar & Besaran Ruang	53