

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan
Periode 93 Semester Genap 2025/2026

PERANCANGAN BANJARBARU *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *THIRD PLACE*

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

Yeni Emilia Nurdi
2210812120001

Kepada:
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2026

**PERANCANGAN BANJARBARU *CREATIVE HUB* DENGAN
PENDEKATAN *THIRD PLACE***

SKRIPSI (SAR8238)

Tujuan penulisan skripsi diajukan untuk memberikan landasan konseptual perancangan sebagai syarat untuk melanjutkan ke tahap perancangan. Adapun skripsi ini diselesaikan dalam rangka memenuhi syarat memperoleh derajat Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.



Diajukan oleh:

YENI EMILIA NURDI

2210812120001

Dosen Pembimbing:

Dr. YUSWINDA FEBRITA, S.T., M.T.

NIP. 197702102005012002

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARBARU
2026**

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR

Perancangan Banjarbaru *Creative Hub* dengan Pendekatan *Third Place*

oleh

Yeni Emilia Nurdi (2210812120001)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 2 Juli 2026 dan dinyatakan

L U L U S

Komite Penguji :

Ketua : Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.

NIP 196911061995121002

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

NIP 197204301997031003

Pembimbing : Dr. Yuswinda Febrita, S.T., M.T.

Utama NIP 197702102005012002

Banjarbaru, 3 Juli 2026
diketahui dan disahkan oleh:

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

Dr. Ir. 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

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan landasan konseptual perancangan yang berjudul **“PERANCANGAN BANJARBARU *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *THIRD PLACE*”** ini dapat diselesaikan dengan baik sebagai salah satu syarat untuk mencapai Gelar Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penulisan laporan ini dapat disusun dengan baik berkat bantuan, dorongan dan bimbingan dari dosen pembimbing serta semua pihak yang ikut berkontribusi dalam penyusunan laporan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Mama, Papa, Kakak tersayang saya yaitu Arsyad dan Sintia yang senantiasa mendoakan dan memberikan dukungan serta motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S1 Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Nurfansyah S.T., M.T., selaku dosen pembimbing akademik penulis.
4. 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 mata kuliah skripsi.
5. Ibu Dr. Yuswinda Febrita S.T., M.T., selaku dosen pembimbing yang telah berkenan memberikan bimbingan, dukungan, arahan, dan motivasi yang sangat bermanfaat bagi penulis dalam penulisan skripsi ini.
6. Rekan-rekan dari tempat magang yang ikut memberikan masukan-masukan dalam penulisan.
7. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan dan semangat, terutama teman-teman terdekat saya, terkhususnya Dhiya, Dilla, Saira, Ona, dan Afwin.
8. Keluarga besar Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat angkatan 2022.
9. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah turut membantu penulis baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini.

Penulis sepenuhnya menyadari penulisan laporan ini masih terdapat banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat terbuka untuk kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat dan memberikan wawasan kepada setiap pihak yang membacanya.

Banjarbaru, Juni 2026

YENI EMILIA NURDI
NIM. 2210812120001

PERANCANGAN BANJARBARU CREATIVE HUB DENGAN PENDEKATAN *THIRD PLACE*

Yeni Emilia Nurdi

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

yeniemilia4@gmail.com

ABSTRAK

Potensi bonus demografi di Indonesia mengindikasikan pertumbuhan usia produktif yang meningkat membuat kesempatan pengembangan sektor ekonomi melalui bidang industri kreatif juga ikut meningkat yang menjadi peluang besar bagi perkembangan ekonomi Indonesia khususnya di kota Banjarbaru. Banjarbaru merupakan ibukota Kalimantan Selatan yang memiliki banyak komunitas kreatif mulai dari komunitas umum hingga mahasiswa. Komunitas ini bergerak di berbagai bidang seni terutama bidang seni rupa, seni kriya, dan seni pertunjukan. Keterbatasan sarana yang memadai membuat potensi perkembangan industri seni di Banjarbaru terhambat. Hal tersebut membuat *creative hub* dibutuhkan untuk menjadi wadah yang dapat menampung kegiatan kreatif. *Creative hub* dirancang dengan metode *trans-programming* untuk menciptakan ruang yang dapat menjadi tempat ketiga untuk mendukung interaksi sosial dan mendorong kolaborasi komunitas agar dapat meningkatkan produktivitas melalui penerapan karakteristik *third place* yang mengedepankan konsep fleksibilitas dan kesetaraan melalui program-program ruang yang saling terhubung untuk meningkatkan interaksi antar seni.

Kata Kunci: Bonus demografi, Industri Kreatif, Seni, *Creative Hub*, *Third Place*

ABSTRACT

Indonesia's demographic bonus indicates a growing productive-age population, creating significant opportunities for economic sector development through the creative industry, which presents substantial potential for national economic growth especially in Banjarbaru. As the capital of South Kalimantan, Banjarbaru hosts numerous creative communities, ranging from the general public to the student art community. These communities are active in various artistic fields, particularly fine arts, crafts, and performing arts. However, limited adequate facilities have hindered the potential growth of the arts industry in Banjarbaru. This limitation underscores the need for a creative hub as a comprehensive venue to accommodate creative activities. The creative hub is designed using a trans-programming method to create spaces that function as a third place, supporting social interaction and encouraging community collaboration to increase productivity by applying third-place characteristics that emphasize flexibility and equality through interconnected spatial programs to enhance cross-disciplinary artistic interaction.

Keyword: Demography bonus, Creative Industry, Art, Creative Hub, Third Place

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iv
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Permasalahan Arsitektur.....	4
1.3 Metode Penelitian.....	4
1.4 Metode Penyelesaian Masalah.....	5
1.5 Kerangka Berpikir.....	6
1.6 Keaslian Penulisan.....	7
BAB II.....	8
TINJAUAN PUSTAKA.....	8
2.1. Tinjauan Umum.....	8
2.1.1 Pengertian Creative dan Kreativitas.....	8
2.1.2 Pengertian Creative Hub.....	8
2.2. Tinjauan Arsitektural.....	9
2.2.1 Jenis-Jenis Creative Hub.....	9
2.2.2 Kategori Creative Hub.....	10
2.2.3 Fungsi Creative Hub.....	10
2.2.4 Kriteria Lingkungan Kreatif.....	11
2.2.5 Pengaruh Lingkungan Fisik terhadap kondisi Psikologis.....	12
2.2.6 Standar Karakter dan Besaran Ruang.....	13
2.2.7 Standar Pencahayaan.....	16
2.3 Tinjauan Industri Kreatif.....	16
2.3.1 Pengertian Industri Kreatif.....	16
2.3.2 Subsektor Dalam Industri Kreatif.....	17
2.3.3 Seni Rupa.....	19
2.3.4 Seni Kriya.....	19
2.3.5 Seni Pertunjukan.....	19
2.4. Tinjauan Konsep.....	20
2.4.1 Konsep Third Place.....	20
2.4.2 Karakteristik Pembentuk Third Place.....	20
2.4.3 Kriteria Third Place Sebagai Ruang Sosial.....	21
2.5 Studi Kasus.....	22
2.5.1 Kesimpulan Studi Kasus.....	29
2.6 Penerapan Dalam Perancangan.....	30
BAB III.....	32
ANALISIS.....	32
3.1 Tinjauan Tapak.....	32

3.1.1 Tinjauan Banjarbaru.....	32
3.1.2 Tinjauan Lokasi.....	32
3.1.3 Persyaratan Pemilihan Tapak.....	33
3.1.4 Data Eksisting Tapak.....	33
3.1.5 Analisis Pemanfaatan Lahan.....	37
3.1.6 Analisis Sun Hours dan Daylight Potential.....	38
3.1.7 Analisis Iklim Mikro.....	39
3.1.8 Analisis Sirkulasi, Parkir dan Pedestrian.....	40
3.1.9 Analisis Kebisingan.....	42
3.2 Fungsi.....	43
3.2.1 Analisis Pelaku Creative Hub.....	44
3.2.2 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang.....	44
3.2.3 Analisis Besaran Ruang.....	47
3.2.4 Organisasi Ruang.....	51
3.3 Ruang dan Bentuk.....	53
3.3.1 Analisis fisik/ wujud desain.....	53
3.3.2 Analisis Struktur.....	53
3.4 Analisis Utilitas.....	54
3.4.1 Sistem pencahayaan.....	54
3.4.2 Sistem penghawaan.....	55
3.4.3 Sistem keamanan dan keselamatan.....	56
3.4.4 Sistem kelistrikan.....	57
BAB IV	
KONSEP PERANCANGAN.....	58
4.1 Konsep Programatik.....	58
4.2 Konsep Skematik.....	59
4.2.1 Konsep Tata Tapak.....	59
4.2.2 Konsep Arsitektur.....	59
4.2.3 Konsep Penerapan Third Place.....	62
4.3 Rancangan Awal.....	68
BAB V	
KESIMPULAN.....	71
5.1 Kesimpulan.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	72
LAMPIRAN.....	75
Lampiran 1.1 Organisasi dan Komunitas Kesenian di Banjarbaru.....	75
Lampiran 1.2 Organisasi dan Komunitas Kesenian Mahasiswa di Banjarbaru.....	76
Lampiran 1.3 Wawancara dengan Mahasiswa Bidang Kesenian.....	77
Lampiran 1.4 Kartu Asistensi.....	79
BIODATA.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Nilai PDB Ekonomi Kreatif Indonesia 2010-2022.....	1
Gambar 1.2 Usia Produktif dan Total Jiwa di Banjarbaru Tahun 2024.....	2
Gambar 1.3 Kendala yang dihadapi Pelaku Industri Kreatif.....	3
Gambar 1.4 Metode Transprogramming.....	5
Gambar 1.5 Kerangka Berpikir.....	6
Gambar 2.1: Sudut Pandang Dengan Jarak Pandang Ruang Museum.....	13
Gambar 2.2: Sudut Pandang Dengan Jarak Pandang Ruang Museum.....	14
Gambar 2.3 Ukuran tempat duduk teater.....	14
Gambar 2.4 Posisi proyektor/proyeksi.....	15
Gambar 2.5 Ukuran tempat duduk teater.....	15
Gambar 2.6 Potongan Ruang Amphitheater.....	15
Gambar 2.7 Bogor Creative Hub.....	22
Gambar 2.8 Situasi Bogor Creative Hub.....	23
Gambar 2.9 Program zoning yang dikelilingi oleh koridor untuk membuat bangunan menjadi lebih fleksibel.....	23
Gambar 2.10 TIC Art Center, Foshan, China.....	24
Gambar 2.11 Fasad TIC Art Center dengan material bata merah ekspos yang selaras.....	25
Gambar 2.12 Program Ruang TIC Art Center.....	25
Gambar 2.13 Interior TIC Art Center.....	26
Gambar 2.14 Bunjil Place.....	26
Gambar 2.15 Atap Bangunan Bunjil Place.....	27
Gambar 2.16 Denah Bunjil Place.....	28
Gambar 3.1 Pembagian Wilayah Banjarbaru.....	32
Gambar 3.2 Lokasi perancangan.....	33
Gambar 3.3 Kawasan Eksisting Tapak Melalui Radius Pejalan Kaki.....	34
Gambar 3.4 Situasi Tapak.....	36
Gambar 3.5 Batasan-batasan Tapak.....	36
Gambar 3.6 Data Eksisting Tapak.....	37
Gambar 3.7 Zoning Awal Tapak.....	37
Gambar 3.8 Analisis sun hour dan daylight potential.....	38
Gambar 3.9 Output analisis sun hour dan daylight potential.....	39
Gambar 3.10 Analisis Iklim Mikro pada tapak.....	39
Gambar 3.11 Output Analisis Iklim Mikro pada tapak.....	40
Gambar 3.12 Analisis alur Sirkulasi, Parkir dan Pedestrian.....	41
Gambar 3.13 Analisis Pedestrian Way.....	41
Gambar 3.14 Analisis Kebisingan pada tapak.....	42
Gambar 3.15 Output Analisis Kebisingan pada tapak.....	43
Gambar 3.16 Analisis Pelaku Creative Hub.....	44
Gambar 3.17 Organisasi Ruang.....	52
Gambar 3.18 Skema Wujud Bangunan.....	53
Gambar 3.19 Analisis Struktur Bangunan.....	54
Gambar 3.20 Skema Pencahayaan.....	55

Gambar 3.21 Skema Penghawaan.....	56
Gambar 3.22 Skema Sistem Keamanan dan Keselamatan.....	57
Gambar 3.23 Skema Kelistrikan.....	57
Gambar 4.1 Konsep Programatik.....	58
Gambar 4.2 Konsep Tata Tapak.....	59
Gambar 4.3 Skematik Konsep Bentuk dan Massa Bangunan.....	59
Gambar 4.4 Zoning dan Plotting Ruang pada Bangunan Banjarbaru Creative Hub.....	60
Gambar 4.5 Material dan Pallette Warna.....	61
Gambar 4.6 Spatial Connection pada Ruang Banjarbaru Creative Hub.....	62
Gambar 4.7 Salah Satu Penerapan Spatial Connection pada Ruang Banjarbaru Creative Hub.....	63
Gambar 4.8 Buka-an-bukaan besar yang menghadap langsung ke taman.....	64
Gambar 4.9 Penerapan Interior untuk Mendukung Kegiatan Interaksi Seni.....	64
Gambar 4.10 Penerapan Interior untuk Mendukung Inklusivitas.....	65
Gambar 4.11 Pembagian Zona Akustik pada Ruang.....	66
Gambar 4.12 Skema Akustik Amphitheater.....	67
Gambar 4.13 Skema Alur Sirkulasi.....	67
Gambar 4.14 Skema Alur Evakuasi.....	68
Gambar 4.15 Rancangan Awal Siteplan Banjarbaru Creative Hub.....	68
Gambar 4.16 Sketsa Denah Awal Banjarbaru Creative Hub.....	69
Gambar 4.17 Rancangan Awal Tampak Depan Banjarbaru Creative Hub.....	70
Gambar 4.18 Perspektif Ruang Creative Hub.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jumlah Mahasiswa pada Tahun 2022.....	2
Tabel 1.2 Keaslian Penulisan.....	7
Tabel 2.1 Standar Ruang Seni Rupa.....	13
Tabel 2.2 Standar Ruang Seni Tari.....	14
Tabel 2.3 Standar Ruang Pendukung.....	15
Tabel 2.4 Standar Pencahayaan (Lux).....	16
Tabel 2.5 Tabel Perbandingan Studi Kasus.....	29
Tabel 2.6 Karakteristik Third Place dalam Implikasi Desain.....	31
Tabel 3.1 Analisis SWOT.....	35
Tabel 3.2 SNI Tingkat Bunyi yang Dianjurkan.....	42
Tabel 3.3 Analisis Aktivitas dan Kebutuhan Ruang Creative Hub.....	45
Tabel 3.4 Analisis Besaran Ruang Creative Hub.....	47

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.1 Organisasi dan Komunitas Kesenian di Banjarbaru.....	75
Lampiran 1.2 Organisasi dan Komunitas Kesenian Mahasiswa di Banjarbaru.....	76
Lampiran 1.3 Wawancara dengan Mahasiswa Bidang Kesenian.....	77
Lampiran 1.4 Kartu Asistensi.....	79