

## **SKRIPSI**

Laporan Landasan Konseptual Perancangan  
Periode 84 Semester Ganjil 2023/2024

### **FASILITAS PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI BANJARBARU**

Sebagai Salah Satu Syarat  
Untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

**Widy Aprilia**  
**2010812320022**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**  
**2024**

**FASILITAS PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI BANJARBARU  
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 salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat



Diajukan oleh:

**Widy Aprilia**  
**2010812320022**

Dosen Pembimbing:

**M. Deddy Huzairin, M.Sc**  
**NIP: 196701281995021001**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT  
2024**

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR**  
**Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif di Banjarbaru**  
oleh  
**Widy Aprilia (2010812320022)**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 23 April 2024 dan dinyatakan

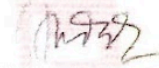
**L U L U S**

**Komite Penguji :**

**Ketua** : Indah Mutia, S.T., MUD., Ph.D  
NIP 198006232005012001

**Anggota** : Dila Nadya Andini, S.T., M.Sc.  
NIP 198302222006042003

**Pembimbing** : Ir. Muhammad Deddy Huzairin, M.Sc.  
**Utama** NIP 196701281995021001





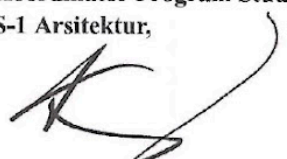


Banjarbaru, .....  
diketahui dan disahkan oleh:

**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

Puji dan syukur ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan nikmat, rahmat dan karunia-Nya, sehingga laporan yang berjudul “Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif di Banjarbaru” ini mampu diselesaikan. Penulisan dan penyusunan laporan ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu tugas mata kuliah Pengantar Skripsi pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lambung Mangkurat.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis banyak mendapat masukan dan saran dari pihak-pihak yang membantu, sehingga laporan ini terselesaikan dengan baik. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih sebesar- besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriani Radam, ST,MT,IPU. Selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman, S.T., M.T., selaku Kepala Program Studi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak M. Deddy Huzairin, M.Sc., selaku Pembimbing akademik sekaligus Dosen Pembimbing penulis yang membimbing dalam tahap penulisan skripsi sampai selesai.
4. Seluruh dosen Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat yang telah memberikan ilmu dan teori melalui perkuliahan yang sangat bermanfaat kepada penulis dalam penyusunan skripsi.
5. Kedua orang tua dan keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan dan sekaligus do'a kepada penulis sehingga penulis dapat termotivasi untuk menyelesaikan penulisan.
6. Sahabat, teman, dan keluarga penulis yang selalu memberikan dukungan kepada penulis
7. Dan semua pihak yang membantu dalam penyelesaian penulisan laporan skripsi ini yang tidak sempat penulis sebutkan

Penulis menyadari bahwa di dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga penulis membuka kesempatan kepada seluruh pihak atau pembaca untuk menyampaikan kritik, masukan dan saran yang konstruktif. Penulis sekali lagi mengucapkan terima kasih dan berharap semoga skripsi ini bermanfaat dan menambah wawasan bagi seluruh pihak yang telah membaca termasuk penulis.



Banjarbaru, 2024  
Widy Aprilia

# FASILITAS PENGEMBANGAN EKONOMI KREATIF DI BANJARBARU

**Widy Aprilia**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknis Universitas Lambung Mangkurat

[2010812320022@mhs.ulm.ac.id](mailto:2010812320022@mhs.ulm.ac.id)

## ABSTRAK

Era revolusi industri 4.0 menjadikan ekonomi kreatif menjadi salah satu isu strategi untuk memenangkan persaingan global. Dan saat ini Indonesia telah memasuki era ekonomi kreatif, Kota Banjarbaru merupakan salah satu kota yang mendukung pengembangan sektor ekonomi kreatif, dibalik potensi ini ternyata tingkat pengangguran di Kota Banjarbaru masih tergolong cukup tinggi karena angka tingkat penganggurannya masih berada diatas standar pengangguran nasional yaitu sebesar 5,47 persen, selain itu pelaku kreatifnya didominasi pendidikan rendah yang dapat menyebabkan keterbatasan keterampilan, pengetahuan, inovasi, dan daya saing global. Padahal Kota Banjarbaru sudah memiliki Creative Hub namun fasilitasnya masih belum cukup untuk skala Ibu Kota. Karenanya diperlukan sebuah Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif untuk menyiapkan para pelaku ekonomi kreatif dalam hal pelatihan dan kreativitas dalam berbisnis untuk menyerap lebih banyak tenaga kerja. Pendekatan yang dipakai adalah Ruang Kreatif sebagai tanggapan langsung pada penyelesaian masalah kreativitas pengguna, melalui penerapan pendekatan ruang kreatif diharapkan mampu memfasilitasi aktivitas pelaku kreatif dan memicu kreativitas penggunanya.

**Kata Kunci :** Ekonomi Kreatif, Ruang Kreatif, Kreativitas

## ABSTRACT

The era of industrial revolution 4.0 has made the creative economy one of the strategic issues to win global competition. And currently Indonesia has entered the era of the creative economy, Banjarbaru City is one of the cities that supports the development of the creative economic sector. Behind this potential, it turns out that the unemployment rate in Banjarbaru City is still quite high because the unemployment rate is still above the national unemployment standard, namely 5,47 percent, apart from that the creative actors are dominated by low education which can cause limitations in skills, knowledge, innovation and global competitiveness. Even though Banjarbaru City already has a Creative Hub, the facilities are still not sufficient for the scale of the capital city. Therefore, a Creative Economy Development Facility is needed to prepare creative economy actors in terms of training and creativity in business to absorb more workers. The approach used is Creative Space as a direct response to solving user creativity problems. Through the application of the creative space approach, it is hoped that it will be able to facilitate the activities of creative actors and trigger the creativity of users.

**Keywords :** Creative Economy, Creative Space, Creativity

## DAFTAR ISI

<b>LEMBAR PENGESAHAN</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR</b>	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b>	<b>3</b>
<b>DAFTAR TABEL</b>	<b>6</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>7</b>
1.1 Latar Belakang	7
1.2 Permasalahan	10
1.3 Metode Penyelesaian Masalah	10
1.4 Kerangka Pikir Penulisan	13
1.4 Keaslian Penulisan	14
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>15</b>
2.1 Tinjauan Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif	15
2.1.1 Fasilitas Pengembangan	15
2.1.2 Ekonomi Kreatif	15
2.1.3 Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif	16
2.1.4 Pelaku yang Menunjang Fasilitas Pengembangan Ekonomi Kreatif	17
2.2 Tinjauan Kreativitas	21
2.2.1 Pengertian Kreativitas	21
2.2.2 Tahapan Berpikir Kreatif	21
2.2.3 Strategi Mengembangkan Kreativitas	22
2.3 Tinjauan Konsep Ruang Kreatif	23
2.3.1 Pengertian Ruang Kreatif	23
2.3.2 Tujuan ruang kreatif	23
2.3.3 Jenis-jenis ruang kreatif	23
2.3.4 Faktor Terciptanya Ruang Kreatif	24
2.4 Tinjauan Studi Kasus	28
2.4.1 Google Campus, Dublin	28
2.4.2 M Bloc Space Jakarta	29
2.4.3 Rumah Sanur Creative Hub	30
2.4.4 MVRDV Creative Office Hub, Amsterdam	31
2.4.5 Bandung Creative Hub	32
<b>BAB III. DATA DAN ANALISIS</b>	<b>35</b>
3.1 Lokasi Perancangan	35
3.1.1 Tinjauan Umum Lokasi	35
3.1.2 Deliniasi Tapak	36
3.1.3 Data Eksisting Tapak	37
3.2 Analisis Eksternal	38
3.2.1 Analisis Pencapaian	38
3.2.2 Analisis Matahari	40

3.2.3 Analisis View	41
3.2.4 Analisis Suhu dan Kelembaban	42
3.2.5 Analisis Kebisingan	43
3.2.6 Analisis Angin	44
3.3 Analisis Internal	45
3.3.1 Fungsi	45
3.3.1.1 Pelaku	46
3.3.1.2 Aktivitas Pelaku dan Kebutuhan Ruang	48
3.3.2 Ruang	52
3.3.2.1 Kebutuhan Ruang Berdasarkan Jenis Ruang Kreatif	53
3.3.2.2 Zona Ruang	54
3.3.2.3 Organisasi Ruang	55
3.3.2.4 Besaran Ruang	56
3.3.2.5 Analisis Persyaratan Ruang	61
3.3.3 Bentuk	62
3.3.3.1 Analisis Bentuk Bangunan	62
3.3.3.2 Analisis Desain Ruang Yang Dapat Meningkatkan Kreativitas	63
3.3.3.3 Analisis Struktur	67
3.3.3.4 Analisis Utilitas	68
<b>BAB IV. KONSEP PERANCANGAN</b>	<b>70</b>
4.1 Konsep Programatik	70
4.2 Konsep Perancangan	71
4.2.1 Konsep Tata Massa	71
4.2.2 Konsep Tapak	72
4.2.3 Konsep Sirkulasi	73
4.2.4 Konsep Ruang Kreatif	73
4.3 Rancangan Awal	80
<b>BAB V. KESIMPULAN</b>	<b>82</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	<b>83</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data sektor penyumbang terbesar untuk PDB.....	7
Gambar 1.2. Tingkat pengangguran terbuka Kota Banjarbaru.....	8
Gambar 1.3. Data dominasi tingkat pendidikan pelaku ekonomi kreatif.....	8
Gambar 1.4. Jumlah industry rumah tangga Kota Banjarbaru.....	9
Gambar 1.5. Jumlah industry kecil Kota Banjarbaru.....	9
Gambar 1.6. Jumlah industri menurut kelompok tenaga kerja di kota Banjarbaru.....	9
Gambar 2.1. Koleksi kain sasirangan yang ditampilkan di New York Fashion Week.....	19
Gambar 2.2. Koleksi kerajinan lokal kampung purun Banjarbaru.....	20
Gambar 2.3. Ruang kerja Google Campus.....	28
Gambar 2.4. Ruang diskusi Google Campus.....	28
Gambar 2.5. Ruang permainan Google Campus.....	28
Gambar 2.6. Siteplan M Bloc.....	29
Gambar 2.7. Penerapan arsitektur jengki pada M Bloc.....	29
Gambar 2.8. Suasana kawasan pada M Bloc.....	30
Gambar 2.9. Suasana ruang Rumah Sanur.....	30
Gambar 2.10. MVRDV Creative Office Hub.....	31
Gambar 2.11. Pembagian zona MVRDV Creative Office Hub.....	32
Gambar 2.12. Pola bentuk bangunan Bandung Creative Hub.....	32
Gambar 2.13. Dinding tangga Bandung Creative Hub.....	33
Gambar 3.1. Peta Rencana Pola Ruang Kota Banjarbaru.....	36
Gambar 3.2. Deliniasi tapak.....	37
Gambar 3.3. Kondisi eksisting tapak.....	37
Gambar 3.4. Data Pencapaian.....	38
Gambar 3.5. Analisis Pencapaian.....	39
Gambar 3.6. Analisis Matahari.....	40
Gambar 3.7. Analisis matahari.....	40
Gambar 3.8. Analisis Matahari.....	41
Gambar 3.9. Analisis view sekitar.....	41
Gambar 3.10. View selatan.....	42
Gambar 3.11. View timur.....	42
Gambar 3.12. View barat.....	42
Gambar 3.13. View utara.....	42
Gambar 3.14. Data temperatur di banjarbaru.....	42
Gambar 3.15. Suhu dan kelembaban.....	43
Gambar 3.16. Analisis kebisingan.....	44
Gambar 3.17. Analisis angin.....	44
Gambar 3.18. Pengguna bangunan.....	46
Gambar 3.19. Tipe ruang untuk berbagai aktivitas terkait kreativitas.....	53
Gambar 3.20. Organisasi ruang pengembangan ekonomi kreatif.....	55
Gambar 3.21. Organisasi ruang pengelola.....	55
Gambar 3.22. Organisasi ruang berdasarkan jenis ruang kreatif.....	55
Gambar 3.23. Organisasi ruang makerspace.....	55

Gambar 3.24. Organisasi Lantai 1.....	56
Gambar 3.25. Organisasi Ruang Lantai 2.....	56
Gambar 3.26. Kapasitas ruang kelas seni.....	56
Gambar 3.27.. Standar toilet.....	57
Gambar 3.28. Standar ukuran kendaraan.....	57
Gambar 3.29. Standar ukuran mobil.....	57
Gambar 3.30. Standar retail.....	57
Gambar 3.31. Standar area makan foodcourt.....	57
Gambar 3.32. Standar area makan foodcourt.....	57
Gambar 3.33. Pola-pola yang digunakan.....	62
Gambar 3.34. MVRDV Creative Office Hub, Amsterdam.....	63
Gambar 3.35. Google Campus, Dublin.....	63
Gambar 3.36. University of Cincinnati college of design, art, architecture, and planning.....	64
Gambar 3.37. University of Cincinnati college of design, art, architecture, and planning.....	64
Gambar 3.38. University of Cincinnati college of design, art, architecture, and planning.....	64
Gambar 3.39. Kolam ikan.....	65
Gambar 3.40. Google Campus, Dublin.....	65
Gambar 3.41. Kombinasi warna yang meningkatkan energi.....	65
Gambar 3.42. Kombinasi warna yang meningkatkan konsentrasi.....	65
Gambar 3.43. Partisi Rumah sanur.....	66
Gambar 3.44. Ruang konsentrasi Google Campus, Dublin.....	66
Gambar 3.45. Ruang bermain Google Campus, Dublin.....	66
Gambar 3.46. Ruang pantry Google Campus, Dublin.....	66
Gambar 3.47. Foodcourt.....	66
Gambar 3.48. Skematik pondasi.....	67
Gambar 3.49. Rigid frame.....	68
Gambar 3.50. Skema air bersih.....	68
Gambar 3.51. Skema air kotor.....	68
Gambar 3.52. Skema aliran listrik.....	69
Gambar 4.1. Diagram Konsep Creative space.....	70
Gambar 4.2. Gubahan massa bangunan.....	71
Gambar 4.3. Fasade pola anyaman purun.....	71
Gambar 4.4. Konsep Site Plan.....	72
Gambar 4.5. Zoning makerspace.....	72
Gambar 4.6. Alur Sirkulasi Pengunjung.....	73
Gambar 4.7. Ruang kelas desain.....	74
Gambar 4.8. Makerspace Sektor Fashion.....	74
Gambar 4.9. Co-working Space.....	76
Gambar 4.10. Ruang Konsentrasi.....	78
Gambar 4.11. Presentation Space.....	78
Gambar 4.12. Tangga.....	79
Gambar 4.13. Koridor.....	79
Gambar 4.15. Perspektif rancangan awal bangunan.....	80

Gambar 4.16. Perspektif 1.....	80
Gambar 4.17. Perspektif 2.....	81
Gambar 4.18. Perspektif 3.....	81

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1. Penerapan Metode Architectural Programming.....	11
Tabel 1.2. Keaslian penulisan.....	14
Tabel 2.1. Kesimpulan studi kasus.....	33
Tabel 3.1. Analisis waktu operasional.....	45
Tabel 3.2. Analisis jumlah pengunjung.....	47
Tabel 3.3. Analisis jumlah pengelola.....	47
Tabel 3.4. Analisis jumlah pelaku komunitas.....	48
Tabel 3.5. Analisis aktivitas pengelola.....	48
Tabel 3.6. Analisis aktivitas pengelola subsektor.....	48
Tabel 3.7. Analisis aktivitas pengguna pada subsektor fashion.....	49
Tabel 3.8. Analisis aktivitas pengguna pada subsektor kriya.....	49
Tabel 3.9. Analisis aktivitas pengguna pada subsektor kuliner.....	50
Tabel 3.10. Analisis aktivitas penunjang.....	51
Tabel 3.11. Kebutuhan ruang berdasarkan jenis ruang kreatif.....	53
Tabel 3.12. Zona ruang.....	54
Tabel 3.13. Analisis besaran ruang pengelola.....	57
Tabel 3.14. Analisis besaran ruang untuk subsektor fashion.....	58
Tabel 3.15. Analisis besaran ruang untuk subsektor kriya.....	58
Tabel 3.16. Analisis besaran ruang untuk subsektor kuliner.....	59
Tabel 3.17. Analisis besaran ruang penunjang.....	59
Tabel 3.18. Analisis besaran ruang servis.....	60
Tabel 3.19. Analisis besaran ruang parkir.....	60
Tabel 3.20. Analisis besaran ruang utilitas.....	61
Tabel 3.21. Analisis total besaran ruang.....	61
Tabel 3.22. Analisis persyaratan ruang.....	61
Tabel 4.1. Konsep Makerspace Fashion.....	75
Tabel 4.2. Konsep Co-working Space.....	76