

SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan

Semester Ganjil 2024/2025

FUN LOVING FRIENDS CREATIVE HUB DI BANJARBARU

Sebagai Salah Satu Syarat
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan oleh:

SOPHIE KAMILA SULAIMAN

2010812220042

Kepada:

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT

BANJARBARU

2025

LEMBAR PENGESAHAN
SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR
Fun Loving Friends Creative Hub di Banjarbaru
oleh
Sophie Kamila Sulaiman (2010812220042)

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji pada 13 Maret 2025 dan dinyatakan

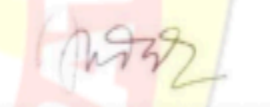
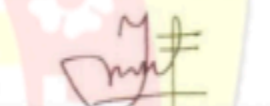
LULUS

Komite Penguji :

Ketua : Dr. Dahlfani, S.T., M.T.
NIP 197509242002122001

Anggota : Irma Fawzia, S.T., M.Arch.
NIP 198511172019032016

Pembimbing : Indah Mutia, S.T., MUD., Ph.D
Utama NIP 198006232005012001





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

FUN LOVING FRIENDS CREATIVE HUB DI BANJARBARU

Sophie Kamila Sulaiman

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

2010812220042@mhs.ulm.ac.id

ABSTRAK

Industri kreatif di Indonesia mengalami perkembangan pesat dan menjadi pilar penting perekonomian nasional, dengan kontribusi sebesar Rp1,4 triliun pada tahun 2023. Di Kalimantan Selatan, komunitas Fun Loving Friends (FLF) menjadi salah satu penggerak utama kegiatan kreatif, khususnya di Banjarmasin dan Banjarbaru. Namun, keterbatasan fasilitas kreatif di Banjarbaru menjadi kendala dalam pengembangan komunitas ini. Oleh karena itu, di rancanglah Fun Loving Friends Creative Hub sebagai ruang sosial dan kreatif berbasis pendekatan *third place* yang memfasilitasi interaksi, kreativitas, dan kebersamaan. Metode *third place* diperkenalkan oleh Ray Oldenburg dalam bukunya *The Great Good Place* (1988, 1991). Oldenburg mendefinisikan *third place* sebagai tempat umum yang terletak di lokasi netral, di mana orang-orang dapat berkumpul dan berinteraksi. Berbeda dengan tempat pertama (rumah) dan tempat kedua (kantor)

Perancangan dilakukan di Jl. Karang Rejo, Banjarbaru, dengan mempertimbangkan aspek aksesibilitas, visibilitas, dan kedekatan dengan ruang publik. Desain mengadopsi nilai *openness*, *contextuality*, dan *flexibility*, yang diwujudkan melalui zonasi ruang terbuka, integrasi vegetasi, pencahayaan alami, warna-warna cerah, serta fasilitas yang mendukung keberagaman aktivitas kreatif dan sosial. Hasil rancangan menciptakan suasana yang nyaman, menyenangkan, dan mendukung pertumbuhan komunitas kreatif di Banjarbaru, menjadikan Fun Loving Friends Creative Hub sebagai pusat interaksi dan ekspresi kreatif yang ideal bagi masyarakat.

Kata kunci: industri kreatif, Creative Hub, Fun Loving Friends, *third place*.

ABSTRACT

*The creative industry in Indonesia has experienced rapid growth and has become a vital pillar of the national economy, contributing IDR 1.4 trillion in 2023. In South Kalimantan, the Fun Loving Friends (FLF) community is one of the main drivers of creative activities, particularly in Banjarmasin and Banjarbaru. However, the limited availability of creative facilities in Banjarbaru poses a challenge to the development of this community. Therefore, the Fun Loving Friends Creative Hub is designed as a social and creative space based on the *third place* approach that facilitates interaction, creativity, and togetherness. The *third place* method was introduced by Ray Oldenburg in his book *The Great Good Place* (1988, 1991), where he defines *third places* as public spaces located in neutral areas where people can gather and interact—distinct from the *first place* (home) and the *second place* (workplace).*

The design is located on Jl. Karang Rejo, Banjarbaru, and takes into account aspects of accessibility, visibility, and proximity to public spaces. It adopts the values of openness, contextuality, and flexibility, manifested through open space zoning, integration of vegetation, natural lighting, bright color schemes, and facilities that support diverse creative and social activities. The resulting design creates a comfortable and enjoyable atmosphere that fosters the growth of the creative community in Banjarbaru, establishing the Fun Loving Friends Creative Hub as an ideal center for interaction and creative expression.

Keywords: *creative industry, Creative Hub, Fun Loving Friends, third place.*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji dan syukur kepada kehadiran Allah SWT yang melimpahkan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan laporan skripsi dengan judul “Fun.Loving.Friends Creative Hub di Banjarbaru”, sebagai syarat untuk mendapatkan Gelar Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lain berkat bantuan, dorongan, dan bimbingan dari dosen pembimbing dan semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan laporan skripsi. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Iphan Fitriani Radam, S.T., M.T., IPU selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
2. Bapak Dr. Eng. Akbar Rahman S.T., M.T. selaku Ketua Program Studi S-1 Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
3. Bapak Muhammad Tharziansyah. S.T M.T. Selaku Dosen Pembimbing Akademik Penulis.
4. Bapak Mohammad Ibnu Sa’ud S.T., M.Sc. , Ibu Dila Nadya Andini S.T., M.Sc. , dan Ibu Prima Widia Wastuty S.T., M.T. Selaku Dosen Pengampu Mata Kuliah Skripsi
5. Ibu Indah Mutia, Ph.D Selaku Dosen Pembimbing yang membimbing penulis dalam tahap penulisan skripsi.
6. Seluruh dosen dan staf Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat.
7. Orang tua, serta keluarga besar penulis yang selalu memberikan semangat dan dukungannya kepada penulis dari awal hingga akhir.
8. Ka Ratasya Deranti selaku COO Fun.Loving.Friends dan seluruh staff, yang telah mengizinkan penulis untuk menjadikan komunitas FLF sebagai topik skripsi
9. kepada Ara dan Adilla, sahabat seperjuangan yang selalu hadir di setiap langkah perjalanan ini. Kebersamaan, tawa, dan dukungan kalian menjadi cahaya dalam masa-masa sulit selama kuliah di Arsitektur. Tanpa kalian, perjalanan ini takkan sekuat dan seindah ini.
10. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan moral maupun materiil, khususnya angkatan 2020 (Linethetic) yang sudah membantu dan berjuang bersama.
11. Semua pihak yang berkontribusi dalam penyusunan laporan skripsi ini.

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

Wassalamu’alaikum Wr.Wb

Banjarbaru, 30 Oktober 2024



Sophie Kamila Sulaiman

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	4
DAFTAR ISI.....	7
DAFTAR GAMBAR.....	9
DAFTAR TABEL.....	11
BAB I.....	12
PENDAHULUAN.....	12
1.1 Latar Belakang.....	12
1.2 Permasalahan.....	14
1.3 Metode Penyelesaian Masalah.....	14
1.4 Kerangka Berpikir.....	15
1.5 Keaslian Penulisan.....	16
BAB II.....	17
TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Tinjauan Umum Creative Hub.....	17
2.1.1 Klasifikasi Creative Hub.....	17
2.1.2 Fungsi Creative Hub.....	18
2.2 Tinjauan Umum Ekonomi Kreatif.....	18
2.2.1 Sub Sektor Dalam Ekonomi Kreatif.....	18
2.3 Tinjauan Metode Perancangan.....	21
2.3.1 Tinjauan Umum Third Place.....	21
2.3.1 Karakteristik Third Place.....	21
2.3.2 Kriteria Third Place Sebagai Ruang Sosial.....	22
2.4 Studi Kasus.....	23
2.4.1 Bogor Creative Hub.....	23
2.4.2 PCH International innovation Hub.....	29
2.4.3 Bandung Creative Hub.....	35
2.4.4 Tabel komparasi.....	41
BAB III.....	43
ANALISIS.....	43
3.1 Lokasi Perancangan.....	43
3.1.1 Tinjauan Pemilihan Tapak.....	44
3.1.3 Tinjauan Data Tapak.....	44
3.1.4 Analisis Tapak.....	46
3.1.5 Analisis Pencapaian.....	46
3.1.6 Analisis View.....	47
3.1.8 Analisis Matahari.....	48
3.2 Analisis Fungsi.....	49
3.2.1 Analisis Kegiatan Fun.Loving.Friends.....	50

3.2.3 Analisis Aktivitas.....	60
3.2.4 Analisis Kebutuhan Besaran Ruang.....	65
3.2.5 Analisis Persyaratan Ruang.....	70
3.2.6 Analisis Plotting ruang.....	71
3.2.7 Analisis Zoning Ruang.....	71
3.2.8 Analisis Bentuk Bangunan.....	72
3.3 Analisi Utilitas Bangunan.....	72
3.3.1 Sistem Jaringan Air Bersih.....	72
3.3.2 Sistem Jaringan Air Kotor.....	73
3.3.3 Sistem Jaringan Listrik.....	73
3.3.4 Sistem Proteksi Kebakaran.....	74
BAB IV.....	75
KONSEP.....	75
4.1 Konsep Programatik.....	75
4.2 Konsep Rancangan.....	76
4.2.1 Openness.....	76
4.2.2 Inclusivity & Equality.....	76
4.2.3 A world of Strangers.....	77
4.2.5 Permeable Space.....	78
4.3 Contextuality.....	80
4.3.1 Local Identity.....	80
4.4 Flexibility.....	82
4.2 Rancangan Awal.....	85
BAB V.....	92
KESIMPULAN.....	92
DAFTAR PUSTAKA.....	93
BIODATA.....	94

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Kegiatan Fun.Loving.Friends.....	12
Gambar 1.2 Kerangka berpikir.....	15
Gambar 2.1 Bogor creative hub.....	23
Gambar 2.2 Lokasi Bogor creative hub.....	24
Gambar 2.3 Denah lantai 1 Bogor creative hub.....	26
Gambar 2.4 Denah lantai 2 Bogor creative hub.....	26
Gambar 2.5 Main Entrance Bogor creative hub.....	27
Gambar 2.6 Alur Sirkulasi Bogor creative hub.....	27
Gambar 2.7 Eksterior Bogor creative hub.....	28
Gambar 2.8. Taman di antara bangunan Bogor creative hub.....	29
Gambar 2.9 Interior Bogor creative hub.....	29
Gambar 2.10 PCH International Innovation Hub.....	29
Gambar 2.11 Denah lantai 1 PCH International Innovation Hub.....	31
Gambar 2.12 Meeting room PCH International Innovation Hub.....	32
Gambar 2.13 Lounge PCH International Innovation Hub.....	32
Gambar 2.14 Area tangga duduk PCH International Innovation Hub.....	33
Gambar 2.15 Teras PCH International Innovation Hub.....	33
Gambar 2.16 Resepsionis PCH International Innovation Hub.....	33
Gambar 2.17 Denah lantai 2 PCH International Innovation Hub.....	34
Gambar 2.18 Denah lantai 3 PCH International Innovation Hub.....	34
Gambar 2.19 Ruang meeting dan open office PCH International Innovation Hub.....	35
Gambar 2.20 Ruang meeting PCH International Innovation Hub.....	35
Gambar 2.21 Open office PCH International Innovation Hub.....	35
Gambar 2.22 Bandung creative hub.....	36
Gambar 2.23 Lokasi Bandung creative hub.....	36
Gambar 2.24 Denah lantai 1 Bandung creative hub.....	39
Gambar 2.25 Denah lantai 2 Bandung creative hub.....	39
Gambar 2.26 Denah lantai 3 Bandung creative hub.....	40
Gambar 2.27 Denah lantai 4 Bandung creative hub.....	40
Gambar 2.28 Denah lantai 5 Bandung creative hub.....	41
Gambar 2.29 Eksterior Bandung creative hub.....	41
Gambar 3.1 Lokasi perancangan.....	43
Gambar 3.2 Luasan Tapak.....	45
Gambar 3.3 Batasan tapak.....	45
Gambar 3.4 Analisis pencapaian.....	46
Gambar 3.5 Analisis View.....	47
Gambar 3.6 Analisis matahari.....	48
Gambar 3.7 Analisis fungsi.....	50

Gambar 3.8 Analisis kegiatan FLF.....	51
Gambar 3.9 kegiatan workshop class FLF di co-working space wetland square.....	56
Gambar 3.10 kegiatan workshop class FLF di area outdoor wetland square.....	56
Gambar 3.11 kegiatan workshop class FLF di dekorama studio.....	56
Gambar 3.12 kegiatan workshop class FLF di area outdoor kean cafe.....	57
Gambar 3.13 kegiatan olahraga barre di dekorama studio.....	57
Gambar 3.14 Struktur organisasi FLF.....	60
Gambar 3.15 Analisis meeting room.....	68
Gambar 3.16 Analisis multipurpose hall.....	68
Gambar 3.17 Analisis worksop room.....	69
Gambar 3.18 Analisis studio olahraga.....	69
Gambar 3.19 Plotting ruang.....	71
Gambar 3.20 Zoning ruang.....	71
Gambar 3.21 analisis bentuk bangunan.....	72
Gambar 3.22 Sistem jaringan air bersih.....	73
Gambar 3.23 Sistem jaringan air kotor.....	73
Gambar 3.24 Sistem jaringan listrik.....	73
Gambar 4.1 Konsep Programatik.....	75
Gambar 4.2 Konsep Rancangan.....	76
Gambar 4.3 transformasi bentuk bangunan.....	77
Gambar 4.4 zoning.....	78
Gambar 4.5 konsep permeability.....	80
Gambar 4.6 Konsep Rancangan.....	80
Gambar 4.7 konsep bentuk.....	81
Gambar 4.8 Konsep Rancangan.....	82
Gambar 4.9 berbagai layout multipurpose hall.....	83
Gambar 4.10 konsep kegiatan.....	84
Gambar 4.11 konsep kegiatan.....	84
Gambar 4.13 Site Plan.....	85
Gambar 4.14 area amphitheater.....	86
Gambar 4.15 area panggung.....	86
Gambar 4.16 area FnB.....	87
Gambar 4.17 layout kegiatan seminar.....	87
Gambar 4.18 layout kegiatan pleasund.....	88
Gambar 4.19 layout kegiatan pameran seni.....	88
Gambar 4.20 ruang workshop indoor.....	89
Gambar 4.21 meeting room.....	90
Gambar 4.22 ruang studio olahraga.....	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1.2 keaslian penulisan.....	16
Tabel 2.1 fasilitas bogor creative hub.....	24
Tabel 2.2 fasilitas PCH.....	30
Tabel 2.3 Bandung creative hub.....	37
Tabel 2.4 Tabel komparasi.....	41
Tabel 3.1 Tabel kegiatan utama FLF.....	51
Tabel 3.2 Tabel jadwal kegiatan FLF tahun 2023.....	53
Tabel 3.3 Tabel jadwal kegiatan FLF tahun 2024.....	54
Tabel 3.4 Tabel sponsor dan komunitas kerjasama FLF.....	58
Tabel 3.5 Tabel analisis jumlah pelaku.....	60
Tabel 3.6 Tabel analisis jadwal kegiatan saat weekdays.....	61
Tabel 3.7 Tabel analisis jadwal kegiatan saat weekend.....	61
Tabel 3.8 Tabel analisis jadwal kegiatan saat hari tertentu.....	62
Tabel 3.9 Tabel analisis seluruh kegiatan FLF creative hub.....	64
Tabel 3.10 Tabel persentase sirkulasi.....	66
Tabel 3.11 Tabel analisis besaran ruang.....	66
Tabel 3.12 Tabel analisis rekapitulasi luas bangunan.....	69
Tabel 3.13 Tabel analisis persyaratan ruang.....	70