

# SKRIPSI

Laporan Landasan Konseptual Perancangan

Periode 85 Semester Genap 2024/2025

## ***YOUTH CREATIVE CENTER DI TABALONG DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG***



Diajukan Oleh

**NETA AMELIA**

**2010812220022**

Kepada

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT**

**BANJARBARU**

**2024**

# **SKRIPSI**

Laporan Landasan Konseptual Perancangan  
Periode 85 Semester Genap 2024/2025

## ***YOUTH CREATIVE CENTER DI TABALONG DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG***

Sebagai Salah Satu Syarat  
untuk Mencapai Gelar Sarjana Arsitektur



Diajukan Oleh

**NETA AMELIA**  
**2010812220022**

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

**LEMBAR PENGESAHAN**

**SKRIPSI PROGRAM STUDI S-1 ARSITEKTUR**

**Youth Creative Center dengan Penerapan Fleksibilitas Ruang di Tabalong  
oleh**

**Neta Amelia (2010812220022)**

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

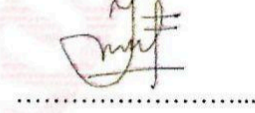
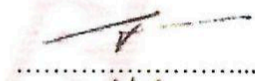
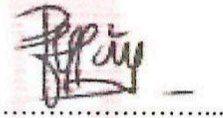
**L U L U S**

**Komite Penguji :**

**Ketua : Prima Widia Wastuty, S.T., M.T.  
NIP 197906272002122002**

**Anggota : Gusti Novi Sarbini, S.T., M.U.P.  
NIP 196911061995121002**

**Pembimbing : Irma Fawzia, S.T., M.Arch.  
Utama NIP 198511172019032016**



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 kehadiran Allah SWT. yang telah melimpahkan rahmat, taufiq dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penulisan ini dengan Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada junjungan Nabi Muhammad Saw. yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan suri tauladan yang baik untuk umat manusia.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr-Eng. Akbar Rahman selaku Kepala Prodi Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ibu Irma Fawzia. M. Arch selaku dosen pembimbing yang telah memberi arahan dalam penyusunan laporan tugas akhir ini.
3. Seluruh para dosen dan staf administrasi Program studi S1 Arsitektur Universitas Lambung Mangkurat.
4. Seluruh Komunitas kreatif serta para pemuda Tabalong sebagai narasumber untuk melengkapi data laporan tugas akhir ini.
5. Untuk orang tua penulis yang selalu mendoakan serta selalu ada untuk penulis dikala sedih maupun senang, terima kasih atas dukungan dan kasih sayang yang diberikan sampai detik ini.
6. Untuk kakak tercinta, yaitu Irfan Abidin yang menjadi penguat serta pendukung bagi penulis saat kuliah.
7. Adik-adik penulis, yaitu Hafiz dan Ahmad yang telah memberi keceriaan serta tawa ditengah penyusunan skripsi ini.
8. Untuk Julak beserta keluarga besar yang selalu memberi dukungan selama penulis di perantauan dan selalu menjadi motivasi untuk menyelesaikan bangku perkuliahan ini.
9. Untuk para sahabat yaitu, Indah, Rema, Sisil, Aulia, dan Ayu yang selalu memberi motivasi, menenangkan, serta menjadi pahlawan dalam memperkuat diri untuk penulis.
10. Kepada teman-teman angkatan 2020 Prodi Arsitektur yang telah menambah warna baru di kehidupan penulis.

Penulis menyadari bahwa Skripsi ini masih terdapat kekurangan yang mungkin tidak disadari oleh penulis dan jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis bersedia menerima saran dan kritik yang membangun dari semua pihak. Semoga laporan ini dapat memberi manfaat kepada segala pihak.

Tabalong, 06 April 2024

Penulis

# YOUTH CREATIVE CENTER DI TABALONG DENGAN PENERAPAN FLEKSIBILITAS RUANG

**Neta Amelia**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

[netaxamelia@gmail.com](mailto:netaxamelia@gmail.com)

## **Abstrak**

Perancangan *Youth Creative Center* di Tabalong merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan perkembangan industri kreatif di Tabalong dengan melihat sifat industri kreatif yang terus berubah dan bertambah. Oleh karena itu, diperlukan sebuah wadah yang bersifat fleksibel untuk beradaptasi dalam perubahan tersebut. Perancangan ini menerapkan metode arsitektur fleksibel dengan menggunakan konsep *flex-space* yang diimplementasikan melalui tiga mini konsep yaitu, konvertibilitas, versabilitas, dan ekspansibilitas dengan memperhatikan prinsip *adaptable, movable, universal, dan transformable* pada sebuah ruang. Melalui penerapan metode arsitektur fleksibel maka tercapailah konsep *flex-space* dengan kemampuan adaptasi ruang yang baik, kemudahan dalam kolaborasi dan interaksi, serta pengoptimalan fungsi ruang.

**Kata Kunci** : Industri kreatif, Ruang Fleksibel, Arsitektur Fleksibel.

## **Abstract**

*The design of the Youth Creative Center in Tabalong is an effort to realize the development of the creative industry in Tabalong by looking at the nature of innovation that continues to change and increase. Therefore, a flexible space is needed to adapt to these changes. This building design applies flexible architectural methods by using the flex-space concept implemented through three miniconcepts namely, expansibility, convertibility, and versability; and by paying attention to the principles of adaptable, movable, universal, and transformable in a space. Through the application of flexible architecture methods, the concept of flex-space is achieved with adaptability, ease of collaboration and interaction, and optimization of space functions.*

**Keywords:** *Creative industry, Flexible space, Flexible Architecture.*

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>Abstrak.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang.....	1
1.1.1. Peran industri kreatif dalam perekonomian Indonesia.....	1
1.1.2. Pembangunan Ekonomi Kreatif Di Daerah Tabalong.....	1
1.2. Latar Belakang Permasalahan.....	2
1.3. Permasalahan Arsitektural.....	3
1.4. Metode Penyelesaian Masalah Arsitektural.....	3
1.5. Kerangka Berpikir.....	4
1.6. Keaslian Penulisan.....	5
<b>BAB II.....</b>	<b>6</b>
2.1. Tinjauan <i>Youth Creative Center</i> .....	6
2.1.1. Pengertian umum <i>Youth Creative Center</i> .....	6
2.1.2. Klasifikasi <i>Youth Creative Center</i> .....	6
2.2. Tinjauan Industri Kreatif.....	6
2.2.1. Industri Kreatif.....	6
2.3. Tinjauan Arsitektural.....	7
2.3.1. Fungsi <i>Youth Creative Center</i> .....	7
2.3.2. Pelaku.....	7
2.3.3. Organisasi Ruang.....	7
2.3.4. Sirkulasi.....	8
2.3.5. Ruang.....	9
2.3.6. Pola Ruang.....	9
2.4. Tinjauan Konsep Fleksibilitas Ruang.....	9
2.4.1. Konsep Fleksibilitas.....	10
2.4.2. Prinsip Fleksibilitas.....	10
2.5. Studi Kasus.....	10
2.5.1. Bandung Creative Hub.....	10
2.5.2. Bogor Creative Center.....	12
2.5.3. Thailand Creative Design Center Khon Kaen.....	14
2.5.4. <i>Community Space</i> , Jepang.....	15
2.5.5. Kesimpulan Studi Kasus.....	17
<b>BAB III.....</b>	<b>18</b>
3.1. Fungsi.....	18
3.1.1. Pelaku.....	18
3.2. Ruang.....	20
3.2.1. Analisis Kebutuhan Ruang.....	20

3.2.2. Estimasi Situasi dan Peluang pelaku.....	22
3.2.3. Analisis Besaran Ruang.....	25
3.2.4. Analisis Persyaratan Ruang.....	28
3.2.5. Organisasi Ruang Terbangun.....	29
3.3. Tapak.....	30
3.3.1. Tinjauan Umum Lokasi.....	30
3.3.2. Kriteria Pemilihan Tapak.....	31
3.3.3. Kondisi Eksisting Tapak.....	32
3.3.4. SWOT.....	33
3.4. Analisis Tapak.....	33
3.4.1. Analisis Pencapaian.....	34
3.4.2. Analisis Angin.....	34
3.4.3. Analisis <i>View</i> .....	35
3.4.4. Analisis Kebisingan.....	35
3.4.5. Analisis Matahari.....	36
3.4.6. Tata Ruang Dalam.....	37
3.4.7. Organisasi Tapak.....	37
3.5. Bentuk.....	37
3.5.1. Analisis Bentuk dan Ruang.....	38
3.6. Struktur.....	39
3.6.1. Analisis Struktur.....	39
3.6.2. Analisis Sistem Utilitas.....	40
<b>BAB IV.....</b>	<b>42</b>
4.1. Konsep Programatik.....	42
4.2. Konsep Perancangan.....	42
4.2.1. Konsep Zoning Ruang Dalam.....	42
4.2.2. Konsep Zoning Ruang Luar.....	44
4.2.3. Konsep fleksibilitas ruang.....	45
4.2.4. Rancangan Awal.....	49
<b>BAB V.....</b>	<b>52</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>
A. Lampiran Wawancara.....	55
B. Lampiran Karya Art Digital.....	55
C. Lampiran Kegiatan Musik.....	56
D. Lampiran Karya Produk Tekstil.....	56
E. Lampiran Karya Produk Kerajinan Tangan.....	56
<b>BIODATA.....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Grafik Kontribusi Subsektor Industri Kreatif.....	1
Gambar 1.2. Kerangka Berpikir.....	4
Gambar 2.1. Organisasi Ruang.....	8
Gambar 2.2. Sirkulasi.....	8
Gambar 2.3. Konfigurasi Jalur.....	9
Gambar 2.4. Fleksibilitas Arsitektur.....	10
Gambar 2.5 Bandung <i>Creative Hub</i> .....	10
Gambar 2.6 Alur Pengajuan Peminjaman Ruang.....	12
Gambar 2.7 Kawasan Bogor <i>Creative Center</i> .....	12
Gambar 2.8 Pola site plan.....	13
Gambar 2.9 Program Ruang.....	13
Gambar 2.10 pembagian zona.....	13
Gambar 2.11 Bangunan Thailand <i>Creative Design Center</i> .....	14
Gambar 2.12 Zona Ruang.....	14
Gambar 2.13 Interior Bangunan.....	15
Gambar 2.14 Perspektif Bangunan <i>Community Space</i> .....	15
Gambar 2.15 Interior Bangunan <i>Community Space</i> .....	16
Gambar 2.16 Pola Bangunan.....	16
Gambar 3.1 Pelaku Bangunan.....	18
Gambar 3.2 Grafik Estimasi Peluang Pengguna.....	25
Gambar 3.3 Standar sirkulasi.....	25
Gambar 3.4 organisasi Ruang.....	30
Gambar 3.5 Lokasi Perancangan.....	30
Gambar 3.6 Tata Ruang Tabalong.....	31
Gambar 3.7 Tata Ruang Tabalong Kawasan Strategi Perkotaan.....	32
Gambar 3.8 Kondisi Eksisting Tapak.....	32
Gambar 3.9 Analisis Akses Pencapaian Tapak.....	34
Gambar 3.10 Analisis Angin.....	34
Gambar 3.11 Analisis view.....	35
Gambar 3.12 Analisis Kebisingan.....	36
Gambar 3.13 Analisis Matahari.....	36
Gambar 3.14 Tata Ruang Dalam Pada Tapak.....	37
Gambar 3.15 Organisasi Ruang Luar.....	37
Gambar 3.16 Analisis Bentuk.....	38
Gambar 3.18 Struktur Kolom Baja.....	39
Gambar 3.17 Pondasi.....	39
Gambar 3.19 Struktur Baja WF.....	40
Gambar 3.20 Sistem Air Bersih.....	40
Gambar 3.21 Sistem Air Kotor.....	41
Gambar 3.22 Jaringan Listrik.....	41
Gambar 4.1 Konsep Programatik.....	42

Gambar 4.2 Konsep zoning.....	44
Gambar 4.3 Konsep <i>Site Plan</i> .....	45
Gambar 4.4 Konsep Ekspansibilitas pada <i>Makerspace</i> .....	47
Gambar 4.5 Konsep Konvertibilitas.....	47
Gambar 4.6 Ruang yang Memiliki Sifat Versabilitas.....	48
Gambar 4.6 Konsep Versabilitas <i>Makerspace</i> 1 (Waktu Yang Sama).....	48
Gambar 4.7 Konsep Versabilitas R. Serbaguna (Waktu berbeda).....	49
Gambar 4.8 Rancangan Awal Siteplan.....	49
Gambar 4.9 Isometri Tampak Depan.....	50
Gambar 4.10 Isometri Tapak Belakang.....	50
Gambar 4.11 Perspektif <i>Makerspace</i> 1.....	51
Gambar 4.12 Perspektif <i>Makerspace</i> 1 dan 2.....	51

## DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Potensi Industri Kreatif Di Tabalong.....	2
Tabel 1.2 Keaslian Penulisan.....	5
Tabel 2.1 Kesimpulan Studi Kasus.....	17
Tabel 3.1 Analisis estimasi pelaku.....	19
Tabel 3.2 Analisis Kegiatan Dan Kebutuhan Ruang.....	20
Tabel 3.3 Estimasi Situasi Harian serta <i>Event</i> dalam waktu berbeda dan sama.....	22
Tabel 3.4 Besaran Ruang.....	25
Tabel 3.5 Analisis kegiatan dan kebutuhan ruang.....	28
Tabel 3.6 SWOT.....	33
Tabel 4.1 Analisis Ekspansibilitas Ruang.....	46
Tabel 4.2 Analisis Versabilitas Ruang.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

A. Lampiran Wawancara.....	55
B. Lampiran Karya Art Digital.....	55
C. Lampiran Kegiatan Musik.....	56
D. Lampiran Karya Produk Tekstil.....	56
E. Lampiran Karya Produk Kerajinan Tangan.....	56