Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Disusun oleh : | ALDO PUTRA DARMAWAN |19512125

Dosen Pembimbing: | Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.



Studio Akhir Desain
Arsitektur
2023/2024

Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Disusun oleh : | ALDO PUTRA DARMAWAN |19512125

Dosen Pembimbing: | Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

Final Architectural
Design Studio
2023/2024

Designing a Creative Hub as a Platform for MSMEs in Jambi City with a Contemporary Architectural Approach

Student : | ALDO PUTRA DARMAWAN |19512125

Supervisor : | Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.

DEPARTMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
ISLAMIC UNVERSITY OF INDONESIA

LEMBAR PENGESAHAN

Studio Akhir Desain Arsitektur yang Berjudul :
Final Architecture Design Studio Entitled :

Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Designing a Creative Hub as a Platform for MSMEs in Jambi City with a Contemporary Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Aldo Putra Darmawan**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **19512125**
Student's Identification

Telah diuji dan disetujui pada : **Yogyakarta, 6 Agustus 2024**
Has Been Evaluated and Agreed On

Pembimbing Supervisor	Penguji 1 Examiner	Penguji 2 Supervisor
Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.	**Ir. Tony Kunto Wibisono , M.Sc**	**Dr. Jarwa Prasetya Sih Handoko , S.T., M.Sc IAI, GP.**

Diketahui Oleh/Aknowledged By
Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture

Ir. Hanif Budiman., M.T., Ph.D.

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Book Assessment:

Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Designing a Creative Hub as a Platform for MSMEs in Jambi City with a Contemporary Architectural Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : Aldo Putra Darmawan
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 19512125
Student's Identification

Kualitas Buku Studio Akhir Desain Arsitektur :
Final Architecture Design Studio Book Quality

Sedang*) Baik*) Sangat Baik*)

Sehingga,
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)
untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur (*)
Dilingkari salah satu

Pembimbing
Supervisor

Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.

Pernyataan Keaslian Karya

Saya menyatakan bahwa seluruh bagian karya ini adalah karya sendiri kecuali karya yang disebut referensinya dan tidak ada bantuan dari pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian dalam proses pembuatannya. Saya juga menyatakan tidak ada konflik hak kepemilikan intelektual atas karya ini dan menyerahkan kepada Jurusan Arsitektur Universitas Islam Indonesia untuk digunakan bagi kepentingan pendidikan dan publikasi.

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Penulis,



Aldo Putra Darmawan

Kata Pengantar

Bismillahirrahmanirrahim

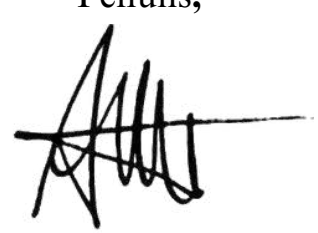
Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer." Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia. Tak lupa, shalawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya keluar dari kegelapan menuju cahaya yang terang benderang seperti saat ini.

Saya menyadari dalam proses penyusunan dan pelaksanaan proyek akhir sarjana ini dapat dikerjakan tidak lepas dari dukungan banyak pihak, karenanya saya ingin mengucapkan penghargaan terima kasih kepada

- Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
- Kedua orang tua saya Muhammad Joni dan Sa'adah yang selalu mendukung anaknya dalam proses belajar dan memberikan kasih sayang untuk anaknya selama saya berkuliah di Universitas Islam Indonesia dan juga sebelumnya.
- Bapak Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc. selaku dosen pembimbing dalam memberikan bimbingan, arahan, masukan, ilmu, dan pengalaman baru yang membuka wawasan sehingga dapat membantu proses penyusunan tugas akhir menjadi lebih baik dan juga dapat menyelesaikannya dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
- Bapak Ir. Tony Kunto Wibisono , M.Sc dan Bapak Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc selaku dosen penguji yang memberikan masukan, saran, serta arahan pada saya, sehingga dapat memahami kekurangan, merefleksikan, dan memperbaikinya.
- Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah banyak memberikan banyak pengetahuan yang sangat memberikan ilmu dan wawasan selama ini.
- Seluruh teman-teman KANDANG, yang banyak membagikan berbagai macam canda, tawa, keluh, kesah dan seluruh cerita didalamnya, serta berbagi ilmu dan wawasan yang menjadikan proses perkuliahan selama ini berkesan bagi saya.
- Trio tua Rifaiz Wildani, Gilang Pratama yang selalu ada dan menemani disaat proses perkuliahan daring hingga saat ini.
- Seseorang yang selalu memberikan support selama proses perkuliahan dan masa masa sulit dalam menghadapinya.
- Seluruh pihak dan kerabat yang tidak bisa disebutkan satu-persatu, saya ucapkan terimakasih banyak.

Yogyakarta, 15 Agustus 2024

Penulis,



Aldo Putra Darmawan

JUDUL PERANCANGAN

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN CREATIVE HUB SEBAGAI WADAH PELAKSANA UMKM DI KOTA JAMBI DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

DESKRIPSI JUDUL

- **PERANCANGAN**

  Perancangan merupakan sasaran yang dikendalikan dari aktivitas pemecahan masalah dengan pemrograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan melalui tiga proses, yaitu mengidentifikasi permasalahan, mengidentifikasi metoda pemecahan permasalahan, dan pelaksanaan permasalahan

- **CREATIVE HUB**

  Creative Hub merupakan sebuah pusat atau tempat yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi inovasi, kreativitas, serta pertumbuhan dalam industri kreatif. Creative Hub menjadi tempat di mana individu, perusahaan, dan kelompok kreatif berkumpul untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan mengembangkan proyek-proyek kreatif.

- **ARSITEKTUR KONTEMPORER**

  Arsitektur kontemporer adalah sebuah pendekatan desain arsitektur yang mencerminkan perkembangan zaman dan nilai-nilai budaya serta teknologi yang relevan dengan era saat ini. Arsitektur kontemporer adalah bentuk arsitektur yang berkembang seiring dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya

PREMIS RANCANGAN

Industri kreatif adalah sektor ekonomi yang berfokus pada keunikan dan bukan pada produksi massal, lebih mengandalkan kualitas sumber daya manusia, industri ini sering berkembang di sektor Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Kota Jambi memiliki potensi besar dalam industri kreatif, namun masih terhambat oleh beberapa faktor dalam implementasinya, sehingga belum mencapai potensi maksimal. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas, pemasaran produk yang efektif, pelatihan dan kolaborasi antara pelaku UMKM yang di dukung pemerintah, ada peluang untuk inovasi dan kolaborasi yang dapat mengangkat produk kreatif Kota Jambi. Melalui perancangan Creative Hub, diharapkan dapat menjadi pusat pelatihan, penjualan, produksi, dan penyelenggaraan acara yang mendukung Festival Karya Nyata dan Jambi Fashion Society, yang semuanya bertujuan untuk mengembangkan UMKM dan menciptakan ruang kreatif baru untuk Kota Jambi. Pendekatan arsitektur kontemporer digunakan dalam perancangan bangunan ini, lokasi site merupakan area pengembangan perdagangan dan jasa namun bersebelahan dengan taman kota dan juga sungai terpanjang di pulau sumatera sehingga dalam merancang bangunan creative hub harus memperhatikan potensi dalam site.

Kata kunci : Arsitektur Kontemporer, Creative Hub, Umkm

DAFTAR ISI

1

PENDAHULUAN

Latar belakang 1
Isu 2
Industri Kreatif Jambi 7
Event Jambi 8
Ide Gagasan 9
Gambaran Metode perancangan 10
Jambi Creative Hub 11
Pendekatan Arsitektur Kontemporer 12
Peta Permasalahan 13
Kerangka Berfikir 14
Pernyataan Masalah 15
Originalitas 16

2

PENELUSURAN PERSOALAN RANCANGAN

Creative Hub 18
Ekonomi Kreatif 21
Sub Sektor 23
Ruang Kreatif 28
Arsitektur Kontemporer 30
Preseden 32
Kajian Site 39

3

EKSPLORASI DAN RESPON RANCANGAN

Analisis Site 48
Peta Persoalan 51
Klasifikasi Stakeholder Creative Hub 52
Analisis Persoalan Tata Ruang 56
Penyelesaian Persoalan Desain Fasad 79

DAFTAR ISI

4 **HASIL RANCANGAN**

Site 83
Tampak Kawasan 85
Denah 87
Potongan 90
Keselamatan 91
Barrier Free 92
Sistem Struktur 93
Sistem Struktur Atap 94
Sistem Utilitas 95
Eksterior 98
Interior 100
Penyelesain Tema Perancangan 102
Kelayakan bisnis 108
Konten Pemasaran 113

5 **EVALUASI HASIL RANCANGAN** 114
Catatan Penguji 1 & 2 115

6 **DAFTAR PUSTAKA** 121

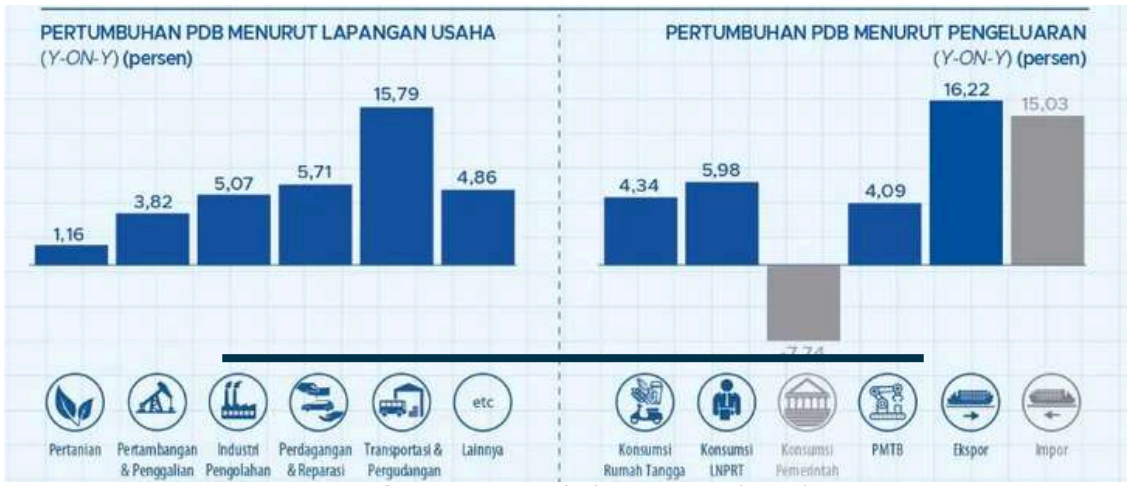
6 **LAMPIRAN** 125

1 Pendahuluan

LATAR BELAKANG

Latar Belakang Umum:

Berdasarkan informasi dari BPS Provinsi Jambi, kondisi sektor industri manufaktur, pertambangan, energi, dan konstruksi sebagai komponen utama dalam pembangunan nasional di Indonesia. Berdasarkan data BPS (Pertumbuhan Ekonomi Indonesia Triwulan I-2022), kontribusi sektor-sektor tersebut mencapai 40,09 persen, dengan Industri Manufaktur menjadi kontributor terbesar sebesar 19,19 persen. Industri tersebut memiliki dampak signifikan terutama dalam menyediakan lapangan pekerjaan, terutama melalui Industri Mikro dan Kecil (IMK) yang berperan dalam menciptakan lapangan usaha di sektor informal.



Gambar 1.1 Pertumbuhan PDB Indonesia
Sumber: BPS Jambi, 2023

Pentingnya sektor-sektor tersebut dalam menggerakkan perekonomian, terutama sektor sekunder, tidak terlepas dari kebutuhan bahan baku, terutama mineral, energi, dan pengembangan infrastruktur. Pembangunan nasional diarahkan pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan, dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) diidentifikasi sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Sensus Ekonomi (SE2016), UMK di Indonesia memiliki kontribusi mencapai 98,33 persen atau 26,26 juta usaha, memberikan dampak positif dalam mengurangi pengangguran dan meningkatkan Produk Domestik Bruto (PDB).

Pembangunan nasional diarahkan pada pertumbuhan ekonomi yang berkelanjutan, dan Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) diidentifikasi sebagai salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut. Menurut Sensus Ekonomi (SE2016), UMK di Indonesia memiliki kontribusi mencapai 98,33 persen atau 26,26 juta usaha, memberikan dampak positif dalam mengurangi pengangguran dan meningkatkan Produk Domestik Bruto (PDB).

ISU PROVINSI JAMBI

Pentingnya UMKM juga terlihat di Provinsi Jambi, khususnya Kabupaten Muaro Jambi, di mana terjadi pertumbuhan yang signifikan. Pada tahun 2018, terdapat peningkatan sebanyak 1.757 usaha, dan pada tahun 2021 mencapai 42.105 usaha. Usaha mikro menjadi penyumbang terbesar peningkatan tersebut, menunjukkan bahwa modal kecil, fleksibilitas, produk/jasa yang dekat dengan kebutuhan masyarakat, dan pemanfaatan sumber daya lokal menjadi ciri khas dalam mendukung perkembangan usaha ini.

Dari artikel kabarjambikito.com yang ditulis oleh Syahreddy, Provinsi Jambi merupakan salah satu Provinsi dengan tingkat tertinggi inflansinya berada diatas 5 persen yakni sebesar 8,55%. Pasang surutnya pertumbuhan ekonomi di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa factor salah satunya ialah keterlibatan kontribusi UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan menengah). Sepintas dari latar belakang UMKM, UMKM telah berkembang dan mampu berdiri dalam krisis ekonomi pada tahun 1998 silam.



Gambar 1.2 Inflasi Jambi Meningkat
Sumber: Portal Berita, 2022



Gambar 1.3 Pengangguran Kota Jambi
Sumber: Portal Berita, 2024

Berdasarkan penulis artikel imcnews.id Kota Jambi menjadi wilayah dengan jumlah pengangguran terbanyak, mencapai 27.158 orang, diikuti oleh Kabupaten Muaro Jambi dengan 12.586 orang dan Bungo dengan 10.688 orang. Sementara itu, TPT tertinggi tercatat di Kota Jambi sebesar 8,95 persen. Sementara Kabupaten Tanjung Jabung Timur dan Tebo memiliki TPT terendah masing-masing sebesar 1,32 persen dan 1,38 persen.

Dalam klasifikasi berdasarkan jenjang pendidikan tertinggi yang ditamatkan, sebagian besar pengangguran memiliki pendidikan setara SMA, mencapai 50,08 persen. Di sisi lain, ada sebagian kecil yang tidak pernah sekolah dan tidak tamat SD, sekitar 18,95 persen dari total pengangguran.

Perkembangan umkm

Wilayah (Kab/Kota)	Jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah											
	Mikro			Kecil			Menengah			Jumlah		
	2017	2018	2019	2017	2018	2019	2017	2018	2019	2017	2018	2019
KERINCI	31 200	697	30 912	1 608	13	129	0	0	0	32 808	710	31 041
MERANGIN	8 327	2 231	2 584	2 229	600	677	9	13	13	10 565	2 844	3 274
SAROLANGUN	3 240	3 700	3 739	309	548	564	6	35	35	3 555	4 283	4 338
BATANGHARI	1 468	2 845	3 849	99	1 161	1 196	3	43	0	1 570	4 049	5 045
MUARO JAMBI	1 462	1 297	1 297	623	459	459	0	1	45	2 085	1 757	1 801
TANJUNG JABUNG TIMUR	15 604	6 644	6 976	75	981	1 037	3	0	1	15 682	7 625	8 014
TANJUNG JABUNG BARAT	6 132	53 884	53 884	311	1 869	1 869	0	249	0	6 443	56 002	55 753
TEBO	627	627	910	11	11	268	0	0	249	638	638	1 427
BUNGO	4 291	4 291	4 291	2 177	2 177	2 177	380	380	233	6 848	6 848	6 701
KOTA JAMBI	8 542	7 257	7 257	4 144	3 506	3 506	0	0	380	12 686	10 763	11 143
KOTA SUNGAI PENUH	6 776	7 372	7 461	1 088	1 077	1 127	154	187	184	8 018	8 636	8 772
PROVINSI JAMBI	87 669	90 845	123 160	12 674	12 402	13 009	555	908	1 140	100 898	104 155	137 309

Wilayah (Kab/Kota)	Jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah											
	Mikro			Kecil			Menengah			Jumlah		
	2014	2015	2016	2014	2015	2016	2014	2015	2016	2014	2015	2016
KERINCI	3 126	7 070	30 431	39	375	0	0	70	0	3 165	7 515	30 431
MERANGIN	2 154	8 327	1 468	333	2 229	99	3	701	3	2 490	11 257	1 570
SAROLANGUN	1 751	1 391	1 462	0	664	623	0	108	0	1 751	2 163	2 085
BATANGHARI	328	1 468	8 327	33	99	2 229	33	3	701	394	1 570	11 257
MUARO JAMBI	22 000	1 856	2 024	485	459	412	75	0	11	22 560	2 315	2 447
TANJUNG JABUNG TIMUR	12 709	15 604	15 604	0	75	75	0	3	3	12 709	15 682	15 682
TANJUNG JABUNG BARAT	7 541	5 702	6 132	95	311	311	2	0	0	7 638	6 013	6 443
TEBO	1 879	588	627	321	510	11	0	0	0	2 200	1 098	638
BUNGO	1 546	4 261	4 291	424	2 167	2 177	50	380	380	2 020	6 808	6 848
KOTA JAMBI	11 673	8 542	8 542	1 720	4 144	4 144	330	330	0	13 723	13 016	12 686
KOTA SUNGAI PENUH	13 286	13 300	6 776	6	1 088	1 088	17	154	154	13 309	14 542	8 018
PROVINSI JAMBI	77 993	68 109	85 684	3 456	12 121	11 169	510	1 749	1 252	81 959	81 979	98 105

Wilayah (Kab/Kota)	Jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah											
	Mikro			Kecil			Menengah			Jumlah		
	2020	2021	2022	2020	2021	2022	2020	2021	2022	2020	2021	2022
KERINCI	10 857	11 187	6 753	1 088	1 088	646	125	125	69	12 070	12 400	7 468
MERANGIN	2 863	4 250	5 416	678	693	692	13	13	13	3 554	4 956	6 121
SAROLANGUN	3 739	3 217	2 510	564	478	107	35	10	10	4 338	3 705	2 627
BATANGHARI	3 764	12 427	17 466	281	344	138	17	25	7	4 062	12 796	17 611
MUARO JAMBI	1 297	41 645	41 234	459	459	0	1	1	0	1 757	42 105	41 234
TANJUNG JABUNG TIMUR	7 068	7 342	7 650	1 042	1 048	1 048	0	0	0	8 110	8 390	8 698
TANJUNG JABUNG BARAT	11 083	17 658	17 658	1 884	1 135	1 135	253	253	253	13 220	19 046	19 046
TEBO	1 592	1 268	8 370	268	0	0	233	-	0	2 093	1 268	8 370
BUNGO	2 216	2 216	11 027	881	881	1 172	290	290	290	3 387	3 387	12 489
KOTA JAMBI	7 257	44 307	46 912	3 506	3 506	3 835	0	0	0	10 763	47 813	50 747
KOTA SUNGAI PENUH	7 461	6 856	6 856	1 127	1 076	1 076	184	1 699	1 699	8 772	9 631	9 631
PROVINSI JAMBI	59 197	152 373	171 852	11 778	10 708	9 849	1 151	2 416	2 341	72 126	165 497	184 042

Sumber : Dinas Koperasi dan UMKM Provinsi Jambi

Tabel 1.4 Data Pertumbuhan UMKM Jambi
Sumber: BPS Jambi, 2023

Berdasarkan data yang didapat dari BPS perkembangan UMKM di Kota Jambi terdapat kenaikan yang signifikan ditahun 2021-2022. Dibuktikan pada data yang diambil bahwasannya pada tahun 2014-2020 jumlah UMKM Jambi cukup stabil pada angka 10.763-13.723 hingga pada tahun 2021 jumlah UMKM melonjak tinggi di angka 47.813 dan pada tahun 2022 kembali mengalami peningkatan di angka 50.747.

Dari data yang didapatkan tersebut UMKM Jambi sangat berkembang pesat di tahun 2021 yang saat itu merupakan fase ENDEMI di Indonesia.

Potensi



Gambar 1.5 Prioritas Pembangunan Pemerintah Jambi
Sumber: Portal Berita



Gambar 1.6 Dukungan Pemerintah Jambi
Sumber: Portal Berita

Dalam artikel portal gemilangpos.com yang ditulis oleh Admin menyatakan bahwa di tahun 2024 terdapat empat isu strategis yang akan terjadi. Pertama ketimpangan antar wilayah dan pendapatan, kedua kualitas hidup sumber daya manusia. Ketiga bottleneck jalur logistik dan ke empat tahun Politik pemilu dan pilkada serentak.

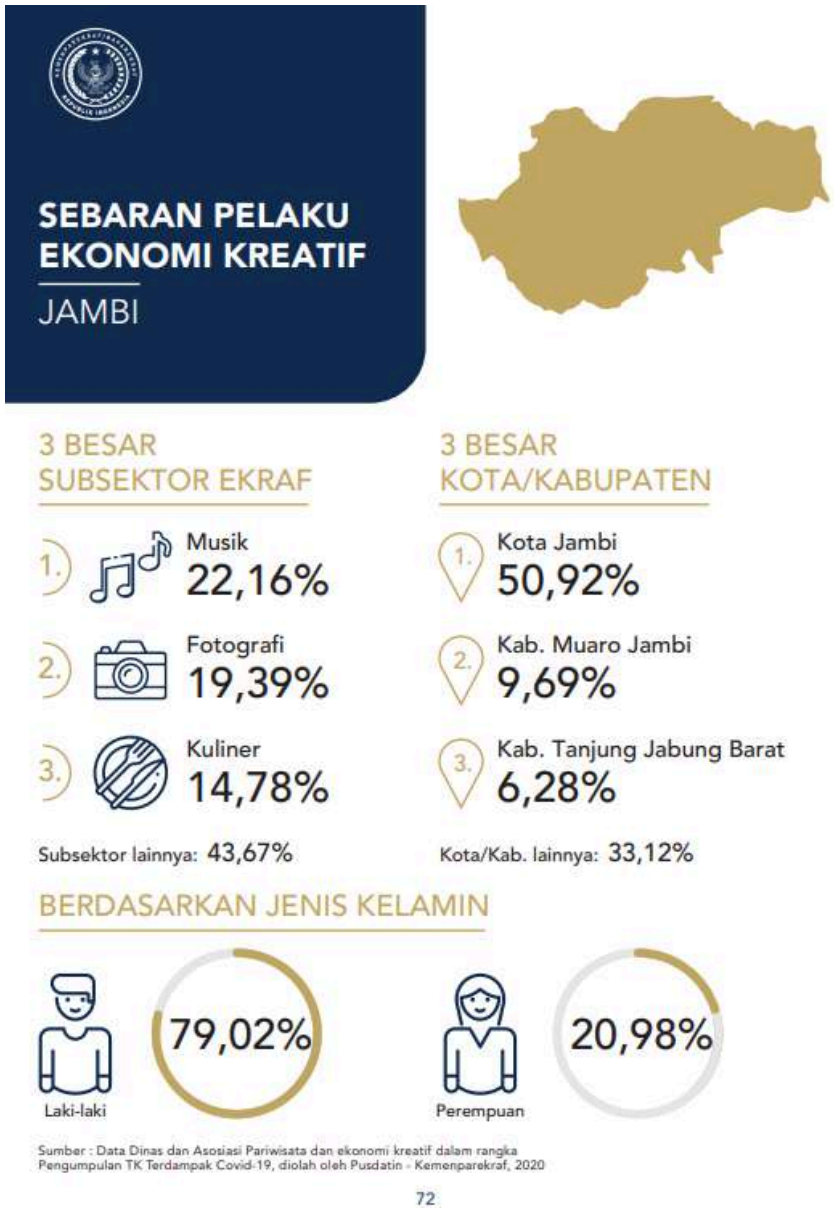
Gubernur Jambi Al Haris menyatakan bahwa prioritas pembangunan pertama diarahkan untuk meningkatkan nilai tambah pertanian, kehutanan dan perikanan melalui peningkatan produktivitas dan teknologi pengolahan rendah karbon, meningkatkan nilai tambah sektor pariwisata melalui **pengembangan industri kreatif,** meningkatkan investasi daerah, Peningkatan nilai tambah industri pengolahan, serta penurunan pengangguran di sertai peningkatan pekerjaan yang layak.

Dalam artikel portal infopublik.id yang ditulis oleh Juli menyatakan bahwa Hendra, Kabag Perekonomian dan SDA Setda Kota Jambi pertumbuhan ekonomi Jambi berada di titik yang baik namun dia menegaskan kualitas UMKM sendiri harus di upgrade dan juga lebih kompetitif agar dapat lebih teruji pada pemasarannya.

Pemkot dan Pemprov Jambi menunjukan sikap yang supportif terhadap UMKM Jambi, dimana mereka memberikan bantuan dana kepada pelaku UMKM di Jambi, hal ini dikarenakan UMKM Jambi sendiri menghasilkan omzet 215m dan juga membantu pertumbuhan ekonomi Jambi menjadi 5,36% dimana untuk nasional sendiri memiliki pertumbuhan ekonomi sebesar 5,31%.

Untuk meningkatkan kualitas yang dikatakan pak Hendra pemkot Jambi memberikan anggaran untuk melakukan pelatihan kepada pelaksana UMKM agar dapat mengupgrade kualitas produk dan pemasaran mereka.

Potensi Subsektor EKRAF



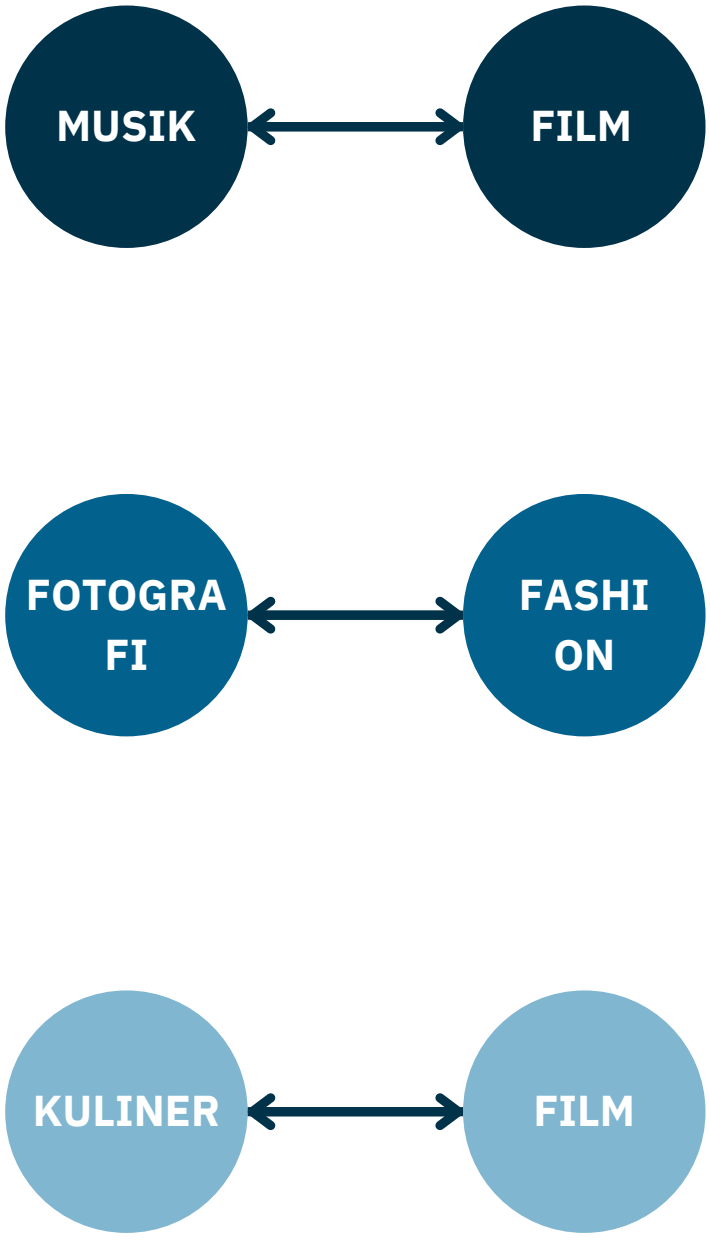
Gambar 1.7 Subsektor Besar Provinsi Jambi
Sumber: Kemenparekraf, 2020

Berdasarkan Data Kemenparekraf tahun 2020, bahwa Provinsi Jambi memiliki tiga besar subsektor dari 17 subsektor ekonomi kreatif yaitu **(1) musik; (2) film, fotografi, (3) Kuliner**. Kota Jambi menjadi kota dengan sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di Provinsi Jambi. Kepala Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Kota Jambi Mariani Yanti menyatakan bahwa potensi besar Kota Jambi itu ada pada **tiga** subsektor, yakni **kuliner, fashion, dan film**.

Dengan bertumbuhnya empat subsektor tadi akan turut memacu pertumbuhan 13 subsektor lainnya. Pihaknya juga mengupayakan membangun pusat-pusat pertumbuhan ekraf. Targetnya ekraf center mulai dapat berjalan tahun depan.

Pembentukan Tim Komite Ekonomi Kreatif Kota Jambi tertuang dalam **Surat Keputusan Wali Kota Jambi Nomor 333 Tahun 2023**. Tim akan membantu menyusun kebijakan dan pengembangan ekraf center, serta mengawal pelaksanaan program aksi ekonomi kreatif.

Kesinambungan Subsektor EKRAF



Gambar 1.8 Strategi Kesinambungan Antar UMKM
Sumber: Penulis, 2025

Kolaborasi antara musisi lokal dengan sinema untuk menciptakan musik tema untuk film-film lokal dapat meningkatkan eksposur bagi kedua industri. Musik yang digunakan dalam film juga dapat menjadi promosi untuk musisi lokal, sementara film dapat menampilkan budaya dan keindahan alam Jambi, meningkatkan daya tarik pariwisata.

Fotografer lokal dapat berkolaborasi dengan desainer fashion untuk sesi foto produk atau editorial fashion. Hal ini tidak hanya akan meningkatkan keterlibatan pelaku industri, tetapi juga mempromosikan karya mereka melalui platform media sosial dan pameran bersama. Pemotretan di lokasi-lokasi indah Jambi juga dapat memperkuat citra destinasi pariwisata.

Pengembangan program makanan tema untuk pemutaran film dapat meningkatkan pengalaman menonton film dan memperluas pasar bagi pelaku industri kuliner. Misalnya, mengadakan acara makan malam khusus dengan menu yang terinspirasi oleh film yang diputar. Ini juga dapat menjadi kesempatan bagi film-film lokal untuk menarik penonton yang lebih besar dengan menawarkan pengalaman yang holistik.

Batik Berkah Binaan PLN dari Jambi Tampil di Tong Tong Fair 2022 Den Haag, Belanda

UMKM Jambi berhasil jajal pasar ekspor

Rabu, 1 Februari 2023 21:19 WIB

Sebelumnya Batik Berkah merupakan produksi batik yang sering mengikuti perlombaan fashion dan berkembang menjadi salah satu produksi batik terbaik di Kota Jambi, mereka sekarang sudah memiliki rumah produksi sendiri dan sering mengajak anak sekolah untuk belajar dan mengenalkan produksi batik.

Mengutip dari artikel yang ditulis oleh JPtading “Batik Berkah binaan Rumah BUMN Jambi menjadi satu-satunya mitra binaan PLN yang lulus uji kurasi dan berhasil mengirimkan produknya bersama produk lain yang dipamerkan oleh Kementerian BUMN dalam Festival Tong-Tong Fair di Den Haag, Belanda. Sebelumnya batik berkah merupakan produksi batik yang sering mengikuti acara”

Dari artikel yang didapatkan dari jambi.antaranews.com “Menjelang akhir Tahun 2022, pelaku usaha madu asal Kota Jambi, yakni Madu CLB berhasil memasarkan produk madu honeycomb yang dikirim ke Singapura. Produsen madu yang awalnya hanya menjajal pasar lokal, kini menjadi salah satu produk ekspor percontohan di Jambi. Pemilik UMKM usaha madu itu, Chandra Lela mengatakan perusahaannya berhasil mengirimkan 250 kilogram madu honeycomb setelah mendapatkan pendampingan dari Kantor Pelayanan Bea Cukai yang menjalankan program Klinik Ekspor Bea Cukai Jambi.”

Ini menunjukan bahwa produk UMKM Jambi berpotensi untuk memasarkan produk mereka secara Nasional dan Internasional melihat pelaku UMKM Jambi berhasil memasrkan produk mereka



Gambar 1.9 Kerajinan Batik Jambi
Sumber: google.com, 2024



Gambar 1.10 Kerajinan Kriya Jambi
Sumber: google.com, 2024



Gambar 1.11 Madu Ekspor Jambi
Sumber: google.com, 2024

Jambi Fashion Society adalah komunitas yang dikukuhkan di Jambi pada 3 Maret 2021 oleh Suti Masniari Nasution, Kepala Perwakilan Bank Indonesia Provinsi Jambi. Anggota JFS terdiri dari designer lokal, pengrajin batik, dan pengrajin asesoris yang mendukung dunia fashion. JFS sering mengadakan event fashion yang ada di Kota Jambi sehingga dunia industri fashion Jambi sangat hidup dan juga makin berkembang ke arah trend yang positif. Dengan ada komunitas ini dapat mempengaruhi peningkatan industri fashion Jambi dan juga membuka lapangan kerja yang lebih banyak untuk kawasan tersebut.

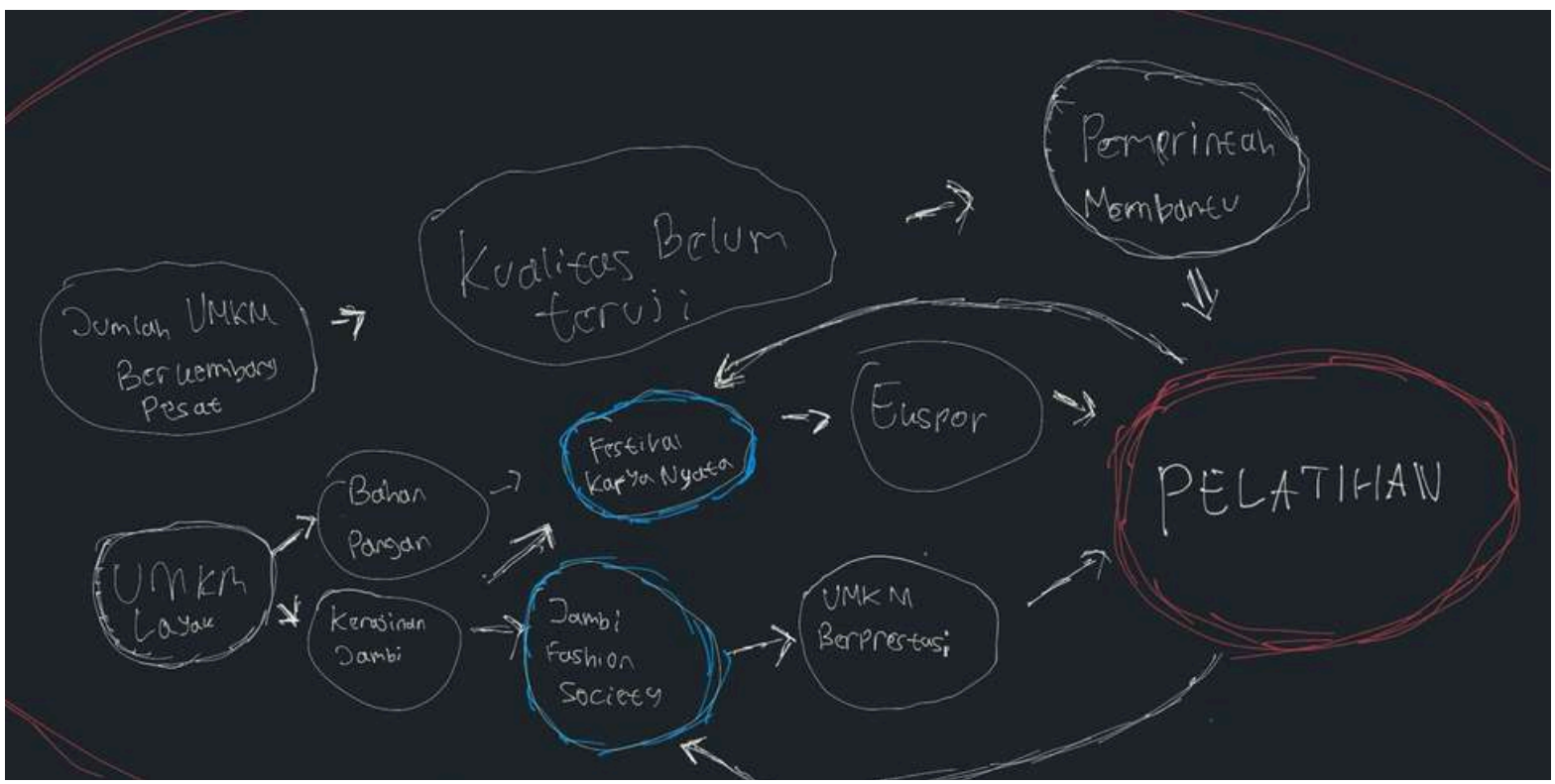
Festival Karya Nyata menjadi platform bagi pengusaha kecil menengah yang didukung oleh BUMN untuk memperkenalkan beragam produk terbaik mereka, termasuk makanan khas dan berbagai kerajinan tangan yang menarik dari Jambi. Hal ini merupakan wujud nyata Kementerian BUMN dan BUMN untuk dapat mendorong pertumbuhan perekonomian di kota Jambi dan akan terus dilaksanakan di berbagai kota di Indonesia. Kegiatan ini didukung oleh kolaborasi BUMN dan Rumah BUMN PLN, Pertamina, BNI, Telkom, PNM, Bank Mandiri, Bulog, Bukit Asam, PTPN 4, Pelindo, Jasamarga dan Yayasan BUMN.



Gambar 1.12 Event Jambi Fashion Society
Sumber: google.com, 2024



Gambar 1.13 Event Festival Karya Nyata
Sumber: google.com, 2024



Gambar 1.14 Bubble Diagram Ide Gagasan
Sumber: Penulis, 2024

Disini gagasan yang ditemukan dari data yang dikumpulkan yaitu jumlah pelaku UMKM yang berkembang di Jambi meningkat secara signifikan hal ini membantu pertumbuhan perekonomian Jambi , namun menurut Hendra, Kabag Perekonomian dan SDA Setda Kota Jambi Jumlah pelaku UMKM yang meningkat masih banyak yang belum memiliki kualitas teruji, sehingga pemerintah memberikan pelatihan dan juga mengalokasikan Dana khusus untuk membantu UMKM.

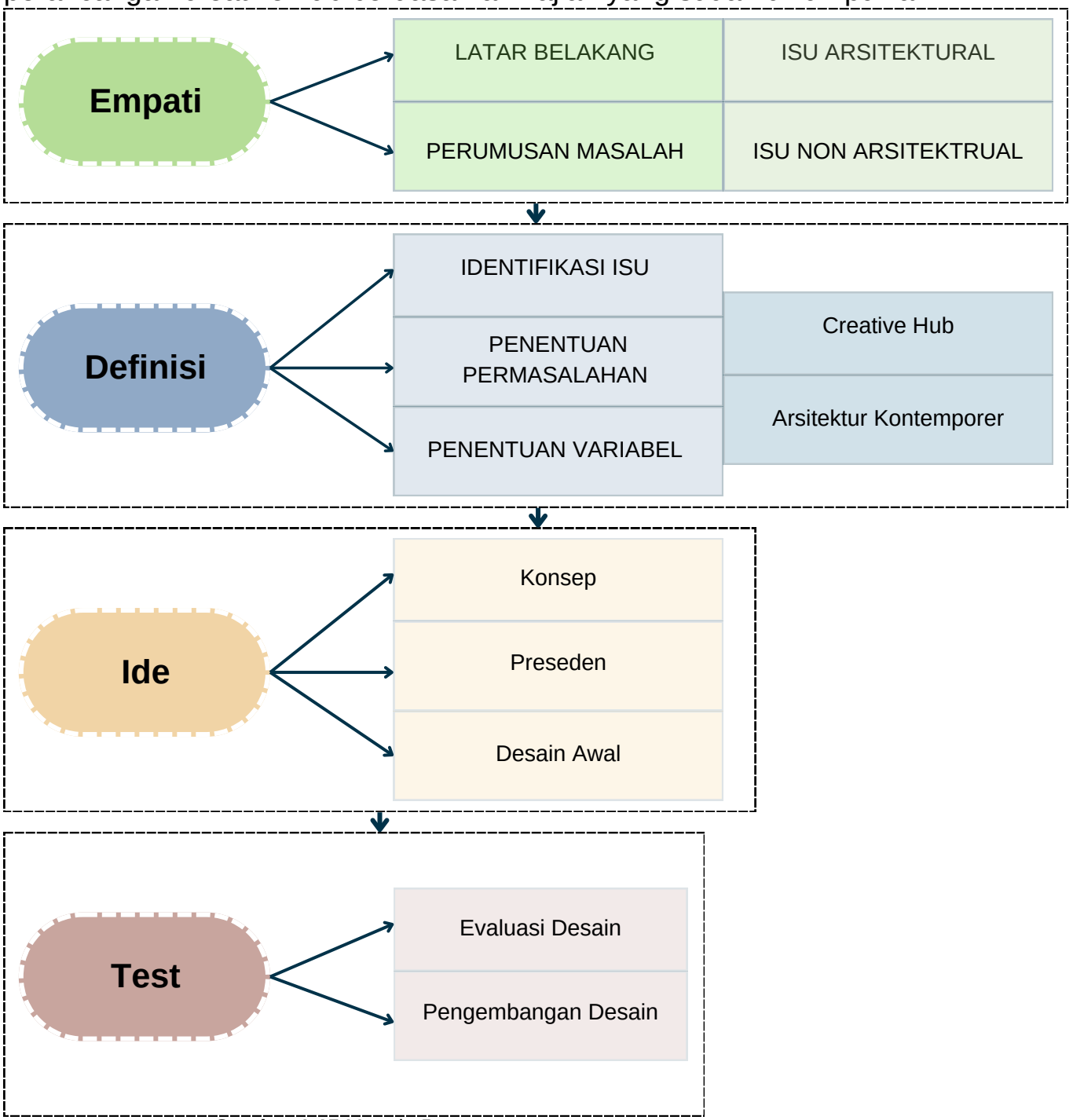
Pelatihan dilakukan oleh UMKM yang sudah teruji dan bisa memasarkan produk mereka secara lokal, maupun nasional. Dijambi sendiri terdapat banyak acara (EVENT) yang dapat mendukung untuk memasarkan produk mereka seperti **Festival Karya Nyata** yang diadakan BUMN dan juga **Jambi Fashion Society** acara komunitas khusus fashion yang sudah sangat berkembang dan melahirkan UMKM yang berprestasi mewakilkan Jambi ke kancah Internasional.

Sehingga memberikan wadah seperti Creative HUB sebagai tempat berkumpulnya pelaku industri kreatif di Kota Jambi yang juga dapat menampung berbagai event atau acara perihal industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan kinerja UMKM dan membantu pertumbuhan ekonomi Jambi lebih baik dan juga dapat mengenalkan dan memberikan edukasi produk daerah kepada masyarakat Jambi.

GAMBARAN METODE PERANCANGAN

Metode perancangan yang akan dilakukan yaitu mulanya melakukan penulusuran masalah. Penlusuran dilakukan dengan observasi ke lokasi site dan studi literatur dengan mencari data melalui berbagai sumber. Selanjutnya melakukan kajian tipologi dan kajian tema yang disertai dengan kajian pendekatan ataupun konteks perancangan yang sesuai.

Hasil dari tahapan tersebut di buat dengan memproyeksikan dalam bentuk desain. Tahap ini akan dilakukan perancangan creative hub berdasarkan kajian yang sudah dikumpulkan.



Gambar 1.15 Metode Perancangan
Sumber: Penulis, 2024

Oleh karena itu sebagai solusi untuk permasalahan diatas, Jambi Creative Hub akan menjadi sebuah alternatif dalam menjadi wadah pengikat dalam kegiatan ekonomi kreatif tersebut, menyediakan ruang bagi pelaku kreatif untuk memproduksi, memasarkan, dan mengelola usahanya serta diberikan pemahaman oleh program entrepreneurship dan craftsmanship dengan pakar industri kreatif sebagai pendamping. Pada perencanaannya Jambi Creative Hub diharapkan dapat menjadi wadah baru di area taman putri pinang masak sebagai daya tarik baru di kawasan tersebut, terlebih untuk membantu meramaikan kawasan terbengkalai ini .

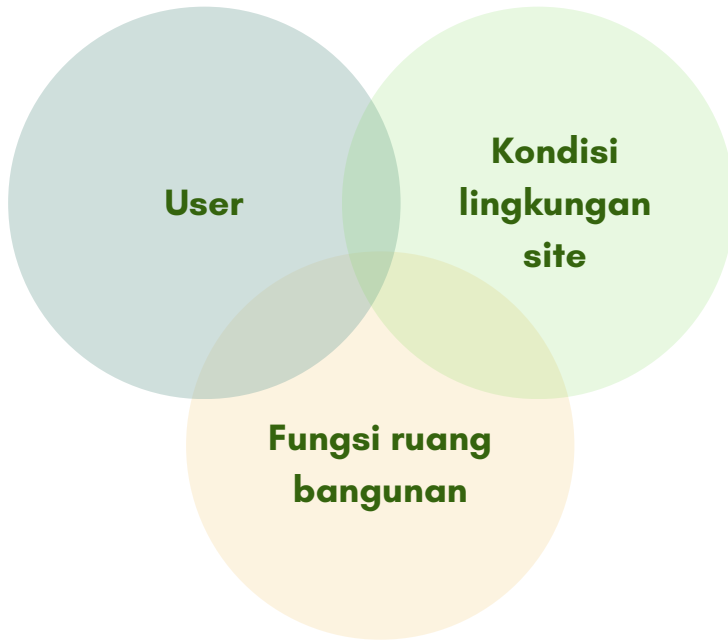
Pentingnya creative hub sebagai wadah untuk Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) di Kota Jambi dapat dijelaskan melalui beberapa aspek yang mencakup pengembangan, kolaborasi, inovasi, dan dukungan bagi pelaku usaha. Berikut adalah beberapa poin yang menjelaskan pentingnya creative hub:

1. Fasilitas Kolaborasi dan Networking: Creative hub menyediakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan networking antara pelaku UMKM. Melalui pertemuan, seminar, dan workshop yang diadakan di creative hub, para pelaku usaha dapat berinteraksi, bertukar ide, dan mengembangkan jaringan bisnis yang lebih luas. Ini membantu mereka untuk memperluas peluang kerjasama dan pemasaran.
2. Pelatihan dan Pengembangan Keterampilan: Creative hub dapat menjadi tempat untuk pelatihan dan pengembangan keterampilan bagi pelaku UMKM. Melalui workshop dan kursus, mereka dapat memperoleh pengetahuan baru, keterampilan teknis, dan wawasan pasar yang diperlukan untuk meningkatkan daya saing mereka di pasar lokal maupun nasional.
3. Dukungan dalam Proses Inovasi: Lingkungan kreatif di creative hub mendorong inovasi. Pelaku UMKM dapat merancang dan mengembangkan produk atau layanan baru dengan bantuan fasilitas dan dukungan yang ada di creative hub. Ini membantu mereka untuk tetap relevan di pasar yang terus berubah.
4. Pemasaran Bersama: Creative hub menyediakan platform bersama untuk pemasaran produk dan layanan dari pelaku UMKM. Ini dapat mencakup galeri, toko bersama, atau platform daring di mana produk UMKM dapat dipromosikan secara efektif kepada masyarakat lokal maupun luar kota.
5. Pendampingan dan Konsultasi: Creative hub seringkali menyediakan pendampingan dan konsultasi bagi pelaku UMKM. Ini membantu mereka dalam pengelolaan bisnis, perencanaan strategis, dan penyelesaian masalah yang mungkin dihadapi dalam menjalankan usaha mereka.
6. Peningkatan Visibilitas: Creative hub memberikan peluang bagi UMKM untuk meningkatkan visibilitas mereka di mata masyarakat. Melalui berbagai kegiatan dan acara yang diadakan di creative hub, UMKM dapat menarik perhatian lebih banyak konsumen dan mitra potensial.

PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER

Dalam perkembangan arsitektur kontemporer di Indonesia dalam satu dekade terakhir, dominasi pengaruh dari arsitektur modern masih sangat kentara. Secara umum, arsitektur kontemporer menunjukkan ciri kekinian yang tidak terikat pada beberapa konsep tradisional. Menurut Gunawan, E., arsitektur dapat diidentifikasi sebagai kontemporer dengan memperhatikan empat aspek utama.:

1. Tampilan bangunan bersifat subjektif,
2. Kontras dengan lingkungan atau site disekitarnya,
3. Bentuk yang minimalis namun memberikan kesan kuat,
4. Memiliki image, kesan, gambaran, serta penghayatan yang kuat



Berikut prinsip Arsitektur Kontemporer menurut Ogin Schirmbeck :

1. Bangunan yang kokoh
2. Gubahan yang ekspresif dan dinamis
3. Konsep ruang terkesan terbuka
4. Harmonisasi ruangan yang menyatu dengan ruang luar,
5. memiliki fasad transparan
6. Kenyamanan Hakiki
7. Eksplorasi elemen lansekap area yang berstruktur.

Perancangan creative hub dengan pendekatan arsitektur kontemporer memberikan kesempatan untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfokus pada inovasi dan kolaborasi, Dengan desain yang fleksibel creative hub menjadi tempat yang ideal untuk pertukaran ide, pertemuan lintas-disiplin, dan pengembangan karya-karya baru dalam industri kreatif. Arsitektur kontemporer juga memungkinkan penggunaan material yang ramah lingkungan serta efisiensi energi. Melalui pendekatan ini, creative hub tidak hanya menjadi pusat kegiatan kreatif, tetapi juga menjadi simbol dari identitas kreatif sebuah komunitas, memperkuat hubungan antara seniman, pelaku industri kreatif, dan masyarakat secara keseluruhan.

PETA PERMASALAHAN

ISU ARSITEKTURAL	ISU NON ARSITEKTRUAL
Fasilitas creative hub untuk berkomunikasi dan berinovasi	UMKM Jambi berkembang namun kualitas yang dimiliki belum teruji dengan baik
Fasilitas edukasi bagi pelaku UMKM dan juga masyarakat untuk belajar mengenai proses dalam kegiatan kreatif	Industri Kreatif diberikan dukungan pengembangan di Kota Jambi
Terdapat peluang untuk memperkenalkan dan sarana jual beli kepada masyarakat luas oleh pelaksana UMKM	Terdapat event UMKM yang rutin diselenggarakan

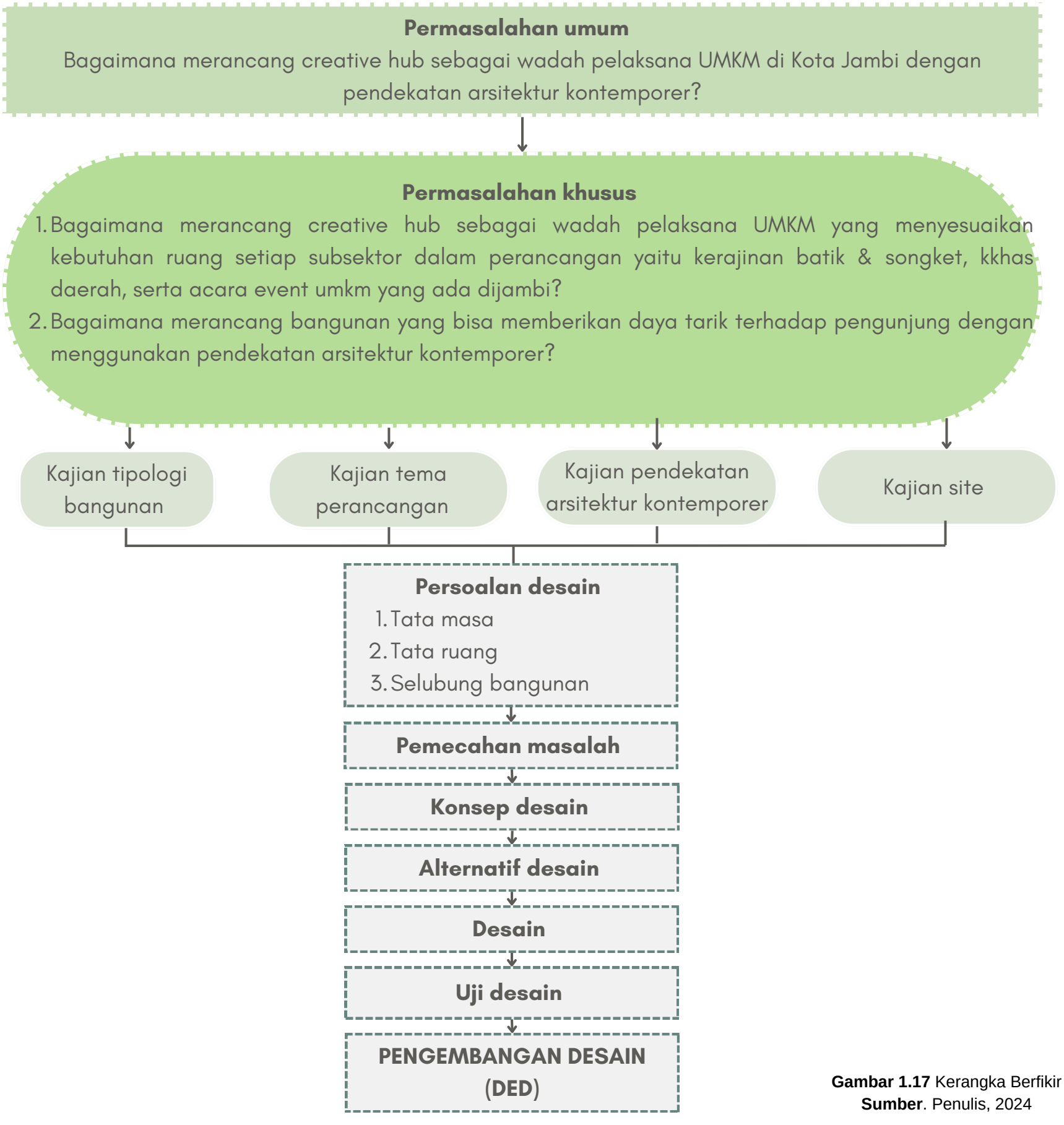
Variabel	Merancang fasilitas yang menunjang kebutuhan komunitas	Merancang fasilitas komersil dan ruang edukasi workshop	Merancang fasilitas yang memperhatikan potensi kawasan sekitar

Rumusan masalah

Bagaimana merancang creative hub sebagai wadah pelaksana UMKM di Kota Jambi dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

Gambar 1.16 Peta Permasalahan
Sumber: Penulis, 2024

KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.17 Kerangka Berfikir
Sumber. Penulis, 2024

PERMASALAHAN UMUM	Bagaimana merancang creative hub sebagai wadah pelaksana UMKM di Kota Jambi dengan pendekatan arsitektur kontemporer?
PERMASALAHAN KHUSUS	1. Bagaimana merancang bangunan yang dapat mengakomodasi dan mensinergikan setiap subsektor di dalamnya serta mampu menstimulasi kreativitas pengguna? 2. Bagaimana merancang bangunan yang dapat menampilkan citra bangunan kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer?
TUJUAN PERANCANGAN	Merancang pusat creative hub yang dapat mewadahi aktivitas pelaku industri kreatif dan masyarakat non ekonomi kreatif di Kota Jambi dengan menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer.
SASARAN	Membuat Rancangan bangunan yang sesuai dengan kriteria kebutuhan aktivitas pelaku industri UMKM dengan panduan perancangan yang berkaitan dengan konsep, lokasi, program ruang, dan fasilitas yang ada di Creative Hub Jambi.
BATASAN	Dalam perancangan Creative Hub dibatasi dengan pemenuhan kebutuhan subsektor ekonomi kreatif, khususnya batik, kuliner khas daerah, dan songket pada bangunan untuk mewadahi pelaku UMKM serta membangun elemen arsitektural yang dapat menstimulasi kreativitas pengguna bangunan melalui pendekatan arsitektur kontemporer di Kota Jambi.

Gambar 1.18 Pernyataan Masalah
Sumber. Penulis, 2024

ORIGINALITAS

Pusat Kegiatan Industri Kreatif Di Denpasar (Denpasar Creative Hub)
• Penulis : I Putu Wisnu Wira Atmaja • Instansi : Institut Teknologi Nasional Malang • Tahun : 2019 Bangunan ini menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer yang diambil elemen daerah Bali, terdapat persamaan dalam tema ini pendekatan dan tipologi bangunan yaitu arsitektur kontemporer dan creative hub.

Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
• Penulis :Rian Aji Nugroho Pangestu • Instansi : Universitas Negeri Semarang • Tahun : 2017 Terdapat persamaan dalam rancangan ini yaitu pendekatan arsitektur kontemporer dan tipologi bangunan creative hub.

Pusat Industri Kreatif Kota Pontianak (Pontianak Creative Hub)
• Penulis : Jessica • Instansi : Universitas Tanjungpura • Perancangan Tahun : 2018 Terdapat persamaan dalam rancangan ini yaitu tipologi bangunan creative hub.

Solo Creative Center Dengan Pendekatan Kontekstual Lingkungan anak Creative Hub)
• Penulis : Jihad Alfa Junda • Instansi : Universitas Muhammadiyah Surakarta • Perancangan Tahun : 2018 Terdapat persamaan dalam rancangan ini yaitu tipologi bangunan creative hub.

Gambar 1.19 Originalitas
Sumber. Penulis, 2024



2 PENELUSURAN PERSOALAN RANCANGAN

CREATIVE HUB

Creative Hub adalah tempat, baik dalam bentuk fisik maupun digital, yang mengumpulkan individu yang kreatif. Creative Hub merupakan pusat kegiatan yang menyediakan fasilitas dan bantuan bagi komunitas, pertumbuhan bisnis, dan interaksi masyarakat di bidang kreatif, budaya, dan teknologi (Creative Hubkit, hal. 4). Dalam pembentukannya creative hub memiliki beberapa tujuan, diantaranya:

1. Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas bagi ide, proyek, organisasi, dan bisnis yang diurusnya, baik dalam jangka panjang maupun jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas, dan membuka peluang secara global.
2. Memfasilitasi kolaborasi dan jaringan antara komunitasnya.
3. Menghubungkan pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Berkomunikasi dan terlibat dengan audiens yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif. Untuk berkomunikasi dan terlibat dengan audiens yang lebih luas, dengan mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
5. Mengembangkan dan mengapresiasi talenta yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko untuk menuju inovasi.

Model Creative Hub

STUDIO	CENTRE	NETWORK	CLUSTER	ONLINE	ALTERNATIVE
Kelompok kecil dan/ atau usaha kecil dalam ruang kerja bersama	Bangunan skala besar yang mungkin memiliki aset lain seperti kafe, bioskop, bar, raung produksi, toko, ruang pameran	Kelompok inidividu atau bisnis yang tersebar cenderung spesifik dari sektor ataupun tempatnya.	Individu dan pebisnis kreatif yang tinggal bersama pada suatu lokasi geografis yang sama	Menggunakan metode online seperti situs web, media sosial untuk berinteraksi dengan peserta yang ada.	Berfokus dalam eksperimen dengan komunitas, sektor dan model keungan baru.

Gambar 2.1 Model Creative Hub
Sumber. British Council (2015)

Creative Hub memiliki beragam bentuk dan dimensi serta bisa diuraikan dalam berbagai konsep - baik secara kolektif, kooperatif, laboratorium, atau inkubator, dan dapat memiliki sifat statis, mobile, atau berbasis online. Tabel diatas adalah beberapa aspek yang paling sering dimanfaatkan dari berbagai jenis Creative Hub.

Bentuk Usaha Creative Hub

Komersial

Sebuah entitas bisnis yang berfokus pada memberikan fasilitas dan layanan kepada para profesional kreatif, sambil menjalankan model bisnis yang berorientasi pada keuntungan.

Sumber Pendanaan:

1. Pendapatan dari biaya sewa ruang kerja, studio, atau fasilitas lainnya.
2. Pendapatan dari layanan dan program pelatihan yang ditawarkan kepada anggota.
3. Potensial untuk mendapatkan sponsor atau mitra bisnis.

Non Profit

Sebuah organisasi nirlaba yang fokus pada pemberian dukungan dan fasilitas kepada para profesional kreatif. Tujuan utama biasanya adalah memajukan industri kreatif, memberdayakan individu, dan membangun komunitas kreatif yang kuat. Sumber Pendanaan:

1. Donasi dan sumbangan dari individu, yayasan, atau pemerintah.
2. Hibah atau dana dari lembaga filantropi atau organisasi nirlaba.
3. Pendapatan dari acara amal, workshop, atau program pelatihan.

Campuran / Hybrid

Sebuah model bisnis yang menggabungkan elemen nirlaba dan komersial. Creative hub ini mungkin memiliki bagian dari pendanaan yang berasal dari sumber nirlaba dan bagian lainnya dari pendapatan yang berasal dari kegiatan komersial. Sumber Pendanaan:

1. Campuran sumber pendanaan termasuk donasi, hibah, dan kontribusi nirlaba.
2. Pendapatan dari biaya anggota, sewa ruang, dan layanan komersial.
3. Potensial untuk mendapatkan dukungan dari pemerintah atau yayasan nirlaba.

Menurut Peraturan Presiden Noimor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN) 2020-2024, pengembangan kreatif dan digital perlu untuk dilakukan guna mewujudkan Indonesia yang kreatif dan berpikiran maju. Dengan target pada tahun 2025, substansi dasar untuk mengembangkan produk kreatif dan digital diharapkan semakin kuat, serta pengembangan infrastruktur dalam bentuk pusat pertumbuhan industri kreatif, inkubator, science/ technopark, klater kreatif, listrik, dan jaringan telah terbangun guna mendukung pertumbuhan pelaku dan usaha kreatif. Hal tersebut diwujudkan dengan kerjasama Quadruple Helix atau kerjasama antara pemerintah, akademisi, swasta, dan komunitas dalam penyediaan dukungan riset dan akses informasi pada sektor ekonomi kreatif dan digital. Dalam peningkatan nilai tambah ekonomi kreatif dilakukan dalam beberapa hal yaitu,

1. Pendampingan dan inkubasi
2. Pengembangan center of excellence
3. Fasilitas inovasi dan penguatan brand
4. Pengembangan dan revitalisasi ruang kreatif termasuk klaster/kota kreatif
5. Penerapan dan komersialisasi hak atas kekayaan intelektual
6. Penguatan rantai pasok dan skala usaha kreatif

Selain itu guna meningkatan populasi pelaku usaha kreatif juga difasilitasi menggunakan sistem digital, hal tersebut termasuk dalam skala desa, akses pembiayaan, pasar, dan kemudahan usaha.

Panduan Perencanaan Science Park dan Techno Park(STP)

FUNGSI	LAYANAN STP THDP PENGGUNA	FASILITAS PENDUKUNG	OUTPUT
Unit Pelayanan Teknis (UPT)	1. Pelatihan	Ruang Pelatihan	Jumlah usaha kecil atau masyarakat yang dilayani
	2. Pemagangan	Fasilitas Produksi Percontohan	
	3. Demonstrasi		
	4. *Advisory*	Ruang Pameran, Dokumentasi, Ruang Jaringan ke Pakar	
	5. Informasi		
Unit Pengembangan Teknologi	1. Disain teknologi	Pusat Disain	Jumlah teknologi baru yang didiseminasi
	2. Purwa Rupa	*Prototyping Center/Demplot*	
	3. Layanan HKI	Penghubung ke Kantor HKI/Paten	
Unit Inkubator Bisnis	Dukungan bagi *Start Up*	Kantor Bersama	Jumlah wirausaha baru berbasis inovasi
		Ruang Usaha	
		Fasilitas Produksi Percontohan	
		Pusat Layanan Bisnis	
		Lembaga Pembiayaan	
		Ruang Pelatihan	

Tabel 2.2 Layanan STP Bagi Masyarakat/Tenant
Sumber. technopark.id

Sampai saat ini, belum ada panduan resmi dari pemerintah mengenai perencanaan pusat ekonomi daerah/creative hub. Meskipun demikian, panduan perencanaan untuk Science and Technology Park (STP) memiliki banyak kesamaan dengan sistem dan fasilitas yang dibutuhkan dalam creative hub. Perbedaan utamanya terletak pada fokus pengembangan, di mana STP berorientasi pada pengembangan berbasis teknologi, sedangkan creative hub lebih menitikberatkan pada aspek seni. Sebagai contoh, definisi dan tujuan dari STP dapat dirangkum sebagai berikut:

- Dalam istilah yang lebih sederhana, STP dijelaskan sebagai suatu wilayah yang dikelola secara profesional dengan tujuan meningkatkan kesejahteraan para anggotanya melalui pembentukan dan peningkatan lingkungan yang mendukung inovasi, guna meningkatkan daya saing industri-industri dan institusi-institusi yang menjadi bagian dari wilayah tersebut.
- STP berupaya untuk mendorong serta mengelola aliran pengetahuan dan teknologi dari universitas, lembaga penelitian dan pengembangan, serta industri di sekitarnya. Ini dilakukan dengan menyediakan fasilitas untuk penciptaan dan perkembangan perusahaan inovatif melalui inkubasi bisnis dan proses spinoff. STP juga menyediakan berbagai layanan untuk meningkatkan nilai tambah, termasuk penyediaan ruang dan fasilitas berkualitas tinggi yang mendukung kegiatan tersebut.



Gambar 2.3 Subsektor Eknomi Kreatif
Sumber. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif merupakan sebuah konsep di era ekonomi baru yang mengutamakan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi. Dalam studi ekonomi dikenal ada empat faktor produksi yakni sumber daya alam, sumber daya manusia, dan orientasi atau manajemen (Arjana 2016, 227). Kreativitas memiliki potensi untuk menciptakan kemakmuran dan peluang kerja melalui kecerdasan intelektual dan peningkatan inovasi dalam berkreasi. Sesuai dengan definisi dalam Undang-Undang Industri Kreatif Indonesia, ekonomi kreatif dijelaskan sebagai ekspresi dari nilai tambah hak kekayaan intelektual yang berasal dari kemampuan kreatif manusia, yang didasarkan pada ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi.

Industri kreatif merupakan bagian atau subsistem dari Ekonomi Kreatif yang terdiri dari inti industri kreatif, yang bergantung pada kreativitas individu sebagai faktor utama dalam menciptakan nilai tambahnya, serta keterkaitan maju dan keterkaitan mundur industri kreatif. Industri kreatif mencakup berbagai bidang yang berbeda tetapi saling memengaruhi satu sama lain dalam kegiatannya. Menurut data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 subsektor industri kreatif di Indonesia.



Industri kreatif tidak hanya terfokus pada penciptaan nilai tambah secara ekonomi, tetapi juga pada penciptaan nilai tambah dalam aspek-aspek sosial, budaya, dan lingkungan. Terdapat 17 subfaktor dalam industri kreatif yang dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu:

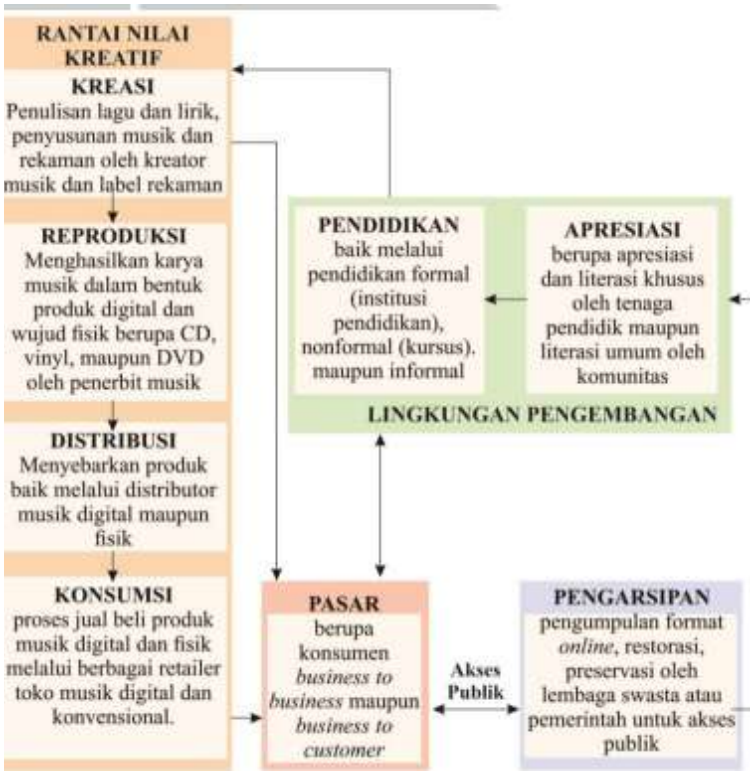
1. Subsektor yang tidak memerlukan peralatan khusus biasanya beroperasi menggunakan perangkat lunak dan tidak membutuhkan fasilitas ruang khusus. Beberapa contoh subsektor tersebut meliputi aplikasi dan permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, industri mode, dan periklanan.
2. Subsektor yang memerlukan penggunaan peralatan khusus atau sering kali melibatkan tidak hanya perangkat lunak tetapi juga perlengkapan khusus lainnya. Mereka memiliki persyaratan program dan kebutuhan ruang yang berbeda. Contohnya termasuk desain produk, produksi film, animasi, dan video; fotografi, kerajinan, kuliner, musik, penerbitan, pertunjukan seni, seni rupa, serta industri televisi dan radio.



Gambar 2.4 Subsektor Eknomi Kreatif
Sumber. Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

Tinjauan Subsektor Industri Kreatif Kota Jambi

Musik



Gambar 2.5 Peta Ekosistem Subsektor Industri Musik
Sumber. Tandoyo, 2019

Industri kreatif, khususnya dalam subsektor musik, mencakup beragam jenis usaha dan aktivitas kreatif yang terkait dengan aspek pendidikan, pembuatan/komposisi, perekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik. Subsektor musik melibatkan kontribusi aktif dari para seniman, produser musik, perusahaan rekaman, penyiaran, promotor acara, platform streaming, serta berbagai pihak lain yang terlibat dalam mendukung ekosistem musik.

Kegiatan dalam Industri Kreatif Musik

Produksi

Produksi adalah suatu proses di mana pelaku kreatif mewujudkan ide-ide kreatifnya menjadi karya musik yang lengkap. Dalam pelaksanaannya, pelaku kreatif dapat terlibat dalam kegiatan seperti menulis lirik lagu, menciptakan melodi, merancang aransemen lagu, hingga mencapai tahap perekaman. Untuk menjalankan proses produksi ini, seorang pelaku kreatif memerlukan berbagai jenis studio, termasuk studio rekaman, studio latihan, studio editing & mixing, mastering, dan studio pembuatan video klip

Distribusi

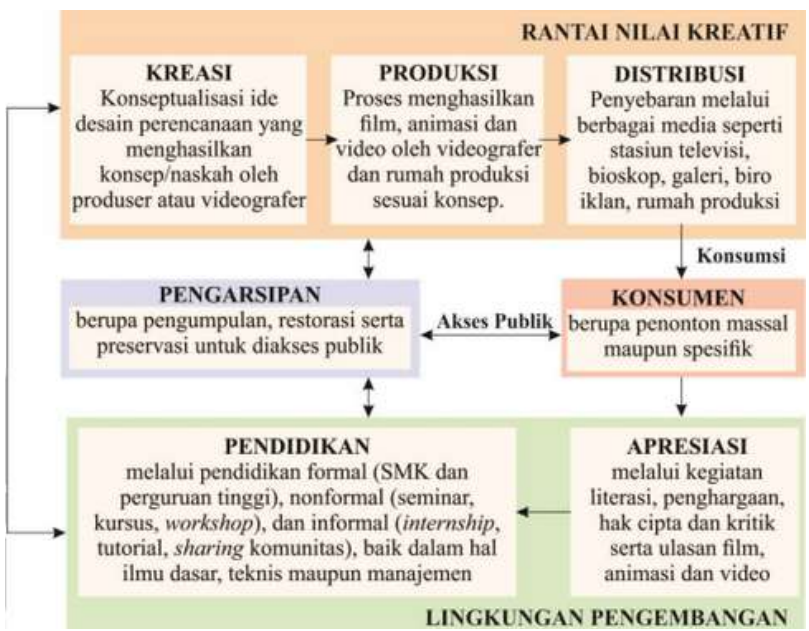
Distribusi : Menyalurkan musik ke berbagai saluran penjualan produk musik. Bagian ini berisi rak untuk menyimpan produk-produk studio musik, seperti kaset, CD, serta merchandise seperti kaos dan poster band.

Promosi

Promosi adalah usaha untuk menginformasikan atau menawarkan produk atau jasa dengan maksud menarik minat calon konsumen, baik secara langsung membawakan lagu secara langsung dihadapan konsumen ataupun tidak langsung. Bagian promosi melibatkan studio broadcasting dan mini concert hall

Tinjauan Subsektor Industri Kreatif Kota Jambi

Film



Gambar 2.6 Peta Ekosistem Subsektor Film
Sumber. Tandoyo, 2019

Industri kreatif dalam subsektor film merupakan bagian dari industri hiburan yang meliputi pembuatan, penyebaran, dan pemanfaatan karya-karya audiovisual serta konten video lainnya. Subsektor ini mencakup kegiatan ekonomi terkait dengan penciptaan, produksi, dan distribusi konten audiovisual. Beragam aspek tercakup di dalamnya, mulai dari pembuatan film panjang hingga animasi pendek, serta dari program televisi hingga konten video digital yang tersedia di berbagai platform. Selain film dan animasi, video masih memiliki produk-produk kreatif lainnya seperti video komersial (iklan), video dokumentasi dan seni video lainnya seperti web series (vlog).

Kegiatan dalam Industri Kreatif Film

Pra-Produksi

Dalam pra produksi terdapat beberapa kegiatan yang umum dilakukan oleh filmmaker, yaitu :

- Penyusunan naskah
- Persiapan film ke tahap produksi
- Rapat pra produksi
- Rehearsal

Produksi

Pada produksi, kegiatan utamanya adalah merekam gambar bergerak dan suara. Peran kameramen dan sound mixer sangat penting dalam tahap ini

Pasca Poduksi

Pada tahap pasca produksi meliputi proses kegiatan, yaitu :

- Editing
- Post production sound recording
- Menyesuaikan film orisinal, workprint, dan optical sound track
- Proses laboratorium

Tinjauan Subsektor Industri Kreatif Kota Jambi

Fotografi



Gambar 2.7 Peta Ekosistem Subsektor Fotografi
Sumber. Tandoyo, 2019

Industri kreatif dalam Subsektor di bidang fotografi menghasilkan karya berupa gambar benda atau objek khusus yang difoto oleh seorang fotografer. Dalam proses fotografi, objek yang difoto diolah terlebih dahulu untuk mengkomunikasikan ekspresi dan pesan tertentu sesuai dengan konsep yang dibuat oleh pengarah kreatif. Setelah difoto, objek tersebut kemudian diedit oleh seorang editor foto atau seniman digital imaging untuk memperkuat ekspresi dan pesan yang ingin disampaikan dalam karya tersebut.

Kegiatan dalam Industri Kreatif Film

Pra-Produksi

Para pra-produksi kegiatan utamanya adalah mencetuskan atau mencari konsep dan perencanaan oleh pelaku industri fotografi melalui proses ide dan perencanaan.

Produksi

Pada produksi, kegiatan utamanya adalah menghasilkan produk berupa foto melalui proses pemotretan, penyuntingan dan percetakan.

Distribusi

Pada tahap distribusi fotografer melakukan pengemasan hasil karya dalam bentuk cetakan atau digital untuk dijual atau diserahkan kepada consumer.

Tinjauan Subsektor Industri Kreatif Kota Jambi

Fashion/Mode



Gambar 2.8 Peta Ekosistem Subsektor Fashion
Sumber. Tandoyo, 2019

Subsektor mode merupakan evolusi dari subsektor fesyen. Fesyen, yang diambil dari bahasa Inggris fashion, awalnya merujuk pada pakaian atau busana. Namun, seiring waktu, konsep fesyen berkembang menjadi mode, yang tidak hanya mencakup produk pakaian saja, tetapi juga mencakup gaya berpakaian dan perilaku yang berkaitan. Secara umum, mode didefinisikan sebagai gaya hidup yang tercermin dalam penampilan seseorang atau kelompok, dan melibatkan kegiatan kreatif seperti desain pakaian, alas kaki, dan aksesori mode, produksi pakaian dan aksesori mode, konsultasi produk mode, serta distribusi produk mode.

Kegiatan dalam Industri Fashion

Kreasi

Dalam kreasi desainer fashion membuat konsep produk

- Inovasi
- Interprestasi
- Eksplorasi desain

Produksi

Dalam tahap produksi desainer melakukan pembuatan produk seperti menenun, menjahit, dan melukis yang dibuat secara massal.

Distribusi

Menyalurkan hasil olah fashion ke berbagai saluran penjualan produk. Bagian ini berisi rak dan display untuk menyimpan dan menampilkan produk-produk fashion, seperti pakaian, batik, serta accesoris seperti handbag dan sepatu.

Tinjauan Subsektor Industri Kreatif Kota Jambi

Kuliner



Gambar 2.9 Peta Ekosistem Subsektor Kuliner
Sumber. Tandoyo, 2019

Kuliner merupakan hasil dari kebutuhan paling dasar manusia akan makanan dan minuman. Setiap daerah memiliki warisan tradisi yang diwariskan dari generasi ke generasi, yang kemudian menjadi kearifan lokal atau identitas khas daerah tersebut. Tradisi ini termanifestasikan dalam berbagai hidangan dan minuman khas daerah. Secara umum, kuliner dapat didefinisikan sebagai kegiatan mempersiapkan, mengolah, dan menyajikan makanan dan minuman dengan menekankan unsur kreativitas, estetika, tradisi, dan kearifan lokal sebagai elemen utama untuk meningkatkan cita rasa dan nilai produk tersebut, dengan tujuan menarik minat pembeli dan memberikan pengalaman yang berkesan bagi konsumen.

Kegiatan dalam Industri Kreatif Kuliner

Kreasi

Dalam kreasi pelaku usaha membuat dan mencari ide secara konseptual dan melakukan eksperimen resep, dan mencari cara pengolahan dan penyajian kuliner menurut riset pasar.

Produksi

Dalam tahap produksi pelaku usaha melakukan pembuatan produk seperti menyiapkan bahan, melakukan pembuatan makanan dan minuman berdasarkan resep yang sudah dimiliki.

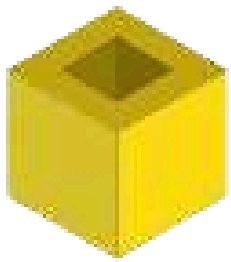
Penyajian

Menyajikan hasil olah pembuatan makanan dan minuman melalui sebuah tempat seperti restoran ataupun stand dan jasa catering yang lebih private.

RUANG KREATIF

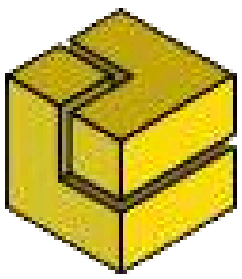
Menurut (Thoring et al., 2018) terdapat proses penerapan teori ‘Pattern Language of Creative Spaces’ dalam desain Space Type/Tipe Ruang digunakan untuk menentukan suasana untuk berbagai aktivitas dalam periode waktu yang ditentukan, seperti presentasi, kolaborasi tim, pengembangan model, dan sebagainya. Berikut adalah penjelasan untuk masing-masing jenis ruang.

Space Type digunakan untuk menentukan lingkungan untuk kegiatan tertentu dalam rentang waktu tertentu, seperti presentasi, kerja tim, pembuatan model, dan sebagainya. Berikut adalah deskripsi untuk setiap tipe ruang



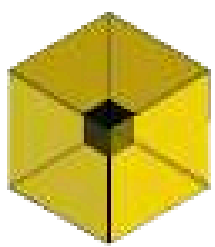
Personal space

Menyediakan ruang yang didesain untuk konsentrasi dan biasanya ditandai dengan ketenangan serta minim akan gangguan.



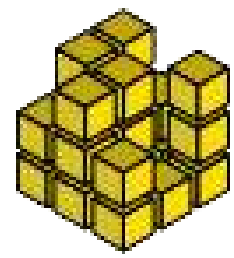
Collaboration space

Tempat yang mendorong orang untuk bekerja bersama, berbagi ide, dan berkomunikasi satu sama lain. Biasanya ditandai dengan kebisingan, keceriaan, dan interaksi yang aktif.



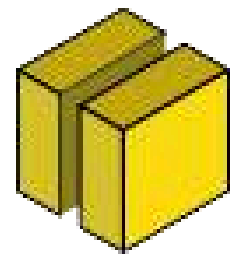
Presentation space

Suasana yang berfokus pada penyampaian informasi, entah itu melalui presentasi atau pembelajaran.



Making space

Ruang yang ditujukan untuk pembuatan dan eksperimen. Ruang ini didesain untuk menampung kegiatan yang memiliki kebisingan dan kekotoran karena sifat kreatif dan eksploratifnya.



Intermission space

Memiliki ciri-ciri yang memfasilitasi interaksi, berfungsi sebagai tempat untuk istirahat, sambil juga memperluas kreativitas ke luar area bangunan.

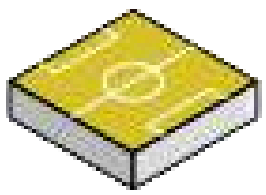
Gambar 2.10 Tipologi Creative Space
Sumber. Thoring, 2017

Spatial Qualities digunakan untuk menilai kapasitas ruang dalam mendukung tujuan tertentu tanpa mempertimbangkan jenis ruang. Berikut adalah deskripsi untuk setiap kualitas spasial:



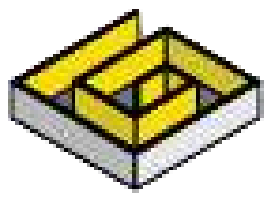
Space as a knowledge processor

Kemampuan ruang sebagai penyimpan informasi dan sebagai fasilitator untuk pertukaran pengetahuan



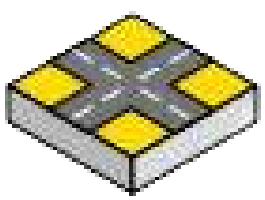
Space as an indicator of (organization) culture

Kemampuan ruang untuk mencerminkan budaya organisasi, menunjukkan bagaimana individu seharusnya berperilaku di dalamnya.



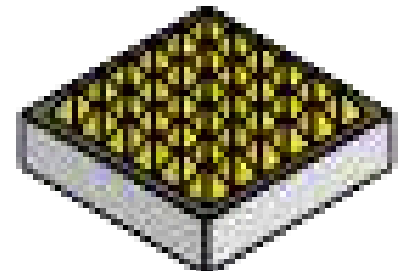
Space as a process enabler

Kemampuan ruang untuk mengatur perilaku prosedural tertentu, terutama yang terkait dengan infrastruktur.



Space as social dimension

Kemampuan ruang untuk mendorong interaksi sosial dan pertukaran informasi di antara individu yang berada di dalamnya.



Space as a source of stimulation

Kemampuan ruang untuk memberikan atau mengurangi rangsangan, termasuk aroma, pemandangan, warna, dan tekstur sebagai elemen-elemen yang memengaruhi pengalaman di dalamnya.

Gambar 2.11 Tipologi Creative Space
Sumber. Thoring, 2017

ARSITEKTUR KONTEMPORER

Kata “kontemporer” berasal dari gabungan kata ‘co’ yang berarti bersama dan ‘tempo’ yang berarti waktu. Dalam konteks ini, kontemporer mengacu pada waktu yang sama atau masa kini. Menurut Wibowo (2014), Istilah "kontemporer" mencerminkan perubahan waktu yang terus-menerus, menggambarkan sifat desain yang sedang tren atau sesuai dengan selera saat ini. Arsitektur kontemporer merupakan gaya arsitektur yang memberikan kebebasan ekspresi untuk menggabungkan berbagai aliran arsitektur yang ada, menciptakan gaya baru yang relevan dengan zaman ini. Arsitektur kontemporer menekankan pentingnya penampilan yang baru, inovatif, dan kompleks. Tujuannya adalah menciptakan desain yang unik, menarik, dan harmonis dengan lingkungan sekitarnya. Pendapat para ahli mengenai arsitektur kontemporer, sebagai berikut :

1. Konnemann, (World of Contemporary Architecture) Arsitektur Kontemporer merupakan gaya arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan kualitas tertentu, terutama dalam hal kemajuan teknologi dan kebebasan berekspresi dalam gaya arsitektur.
2. L. Hilberseimer (1964) “Arsitektur Kontemporer merupakan suatu gaya arsitektur pada era tertentu yang mencerminkan kebebasan dalam berkarya, menampilkan elemen-elemen yang unik, dan merupakan hasil pengembangan baru atau sintesis dari beberapa gaya arsitektur lainnya.
3. Y. Sumalyo (1996) Kontemporer adalah ragam arsitektur yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam satu aliran arsitektur tertentu atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya.

Menurut beberapa pandangan dari para pakar, dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontemporer adalah gaya arsitektur yang muncul pada akhir abad ke-20 hingga saat ini, yang menampilkan unsur-unsur yang berbeda dengan penekanan pada penggunaan teknologi dan kebebasan dalam ekspresi gaya arsitektur tertentu. Prinsip-prinsip desain arsitektur kontemporer menampilkan gaya yang memperlihatkan bentuk yang unik, menarik, dan kompleks. Pemilihan warna dan bentuk dianggap sebagai ide untuk menciptakan daya tarik. Pemanfaatan tekstur juga dianggap penting melalui pemilihan material dengan tekstur khas.
Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitekur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yakni :

1. Ekspresi bangunan yang subjektif
2. Kontras terhadap lingkungan sekitar
3. Bentuk sederhana namun berkesan kuat
4. Memiliki image, kesan, gambaran dan penghayatan yang kuat

Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Berikut ini adalah prinsip dari Arsitektur Kontemporer yang diterapkan menurut (Schirmbeck, 1988) :

NO	Prinsip Arsitektur Kontemporer
1	Bangunan yang Kokoh
2	Gubahan massa yang ekspresif
3	Konsep ruang terkesan terbuka
4	Harmonisasi ruang
5	Memiliki fasad terbuka
6	Kenyamanan
7	Eksplor elemen lansekap

Tabel 2.12 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer
Sumber. Schirmbeck, 1988

PRESEDEN

Bandung Creative Hub



Gambar 2.13 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Bandung Creative Hub terletak di Jalan Laswi No.7, Kacapiring, Kecamatan Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. Bangunan BCH memiliki luas sekitar 5000 meter persegi dan dirancang sebagai tempat untuk mengembangkan kreativitas, edukasi, dan sebagai laboratorium lengkap bagi berbagai sektor industri kreatif. Dibangun sebagai struktur permanen, BCH dilengkapi dengan basement dan rooftop yang berfungsi sebagai taman dan area komunal. Desain bangunan BCH mengusung bentuk asimetris dengan fasad yang mengadopsi gaya futuristik, dihiasi dengan sentuhan geometris yang menciptakan tekstur yang beragam dan warna-warni cerah dengan ornamen-ornamen yang menonjol. Lokasinya yang strategis, dilalui oleh angkutan umum dan bus kota, membuat BCH mudah diakses. Di dalamnya, BCH menyediakan fasilitas untuk 16 subsektor ekonomi kreatif.



Gambar 2.14 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Di BCH, terdapat lantai bawah sebagai tempat parkir dan untuk layanan seperti ruang genset, ruang kontrol, ruang panel, lift, dan tangga. Selain itu, studio musik juga ditempatkan di lantai bawah untuk menciptakan suasana rekaman yang tenang dan terisolasi akustik. Lantai dasar BCH digunakan untuk kegiatan publik seperti musholla, kafe outdoor, F&B, toko desain, penyimpanan, dan fasilitas pendukung lainnya.

Untuk fasilitas hiburan, lantai dasar juga dimanfaatkan untuk menggelar acara-acara seperti pertunjukan permainan dan pameran seni kontemporer. Selain itu, terdapat ruang kreatif yang digunakan untuk membuat prototipe produk dan mengembangkan ide-ide produk seperti pengerjaan kayu. BCH didesain dengan struktur bangunan di atas tiang yang menggunakan tangga sebagai amphitheater.

Amphitheater juga berfungsi sebagai tempat penyelenggaraan acara layar tancap, sementara foyer utama bangunan menjadi tempat pertemuan dan interaksi antara pengunjung dari berbagai latar belakang. Di lantai dua, terdapat kafe dan perpustakaan yang dikelompokkan berdasarkan jenis perabot, menciptakan area baca yang intim, area baca bersama, dan area baca pribadi.

Bandung Creative Hub

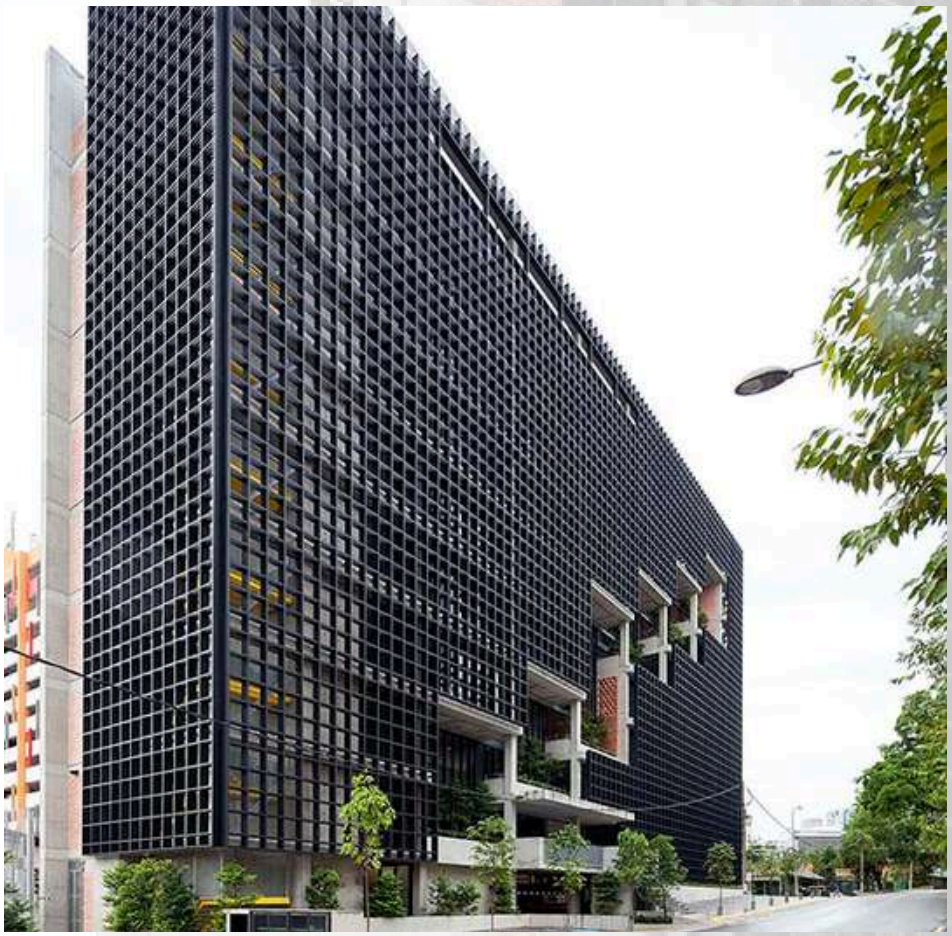


Gambar 2.15 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Lesson learnt

- Fasad bangunan memiliki ornamen-ornamen geometris yang mencuat dengan bentuk yang tidak teratur, dan menggunakan palet warna yang cerah seperti merah, kuning, biru, putih, dan hijau.
- Bangunan memiliki struktur yang tidak simetris dengan 6 lantai.

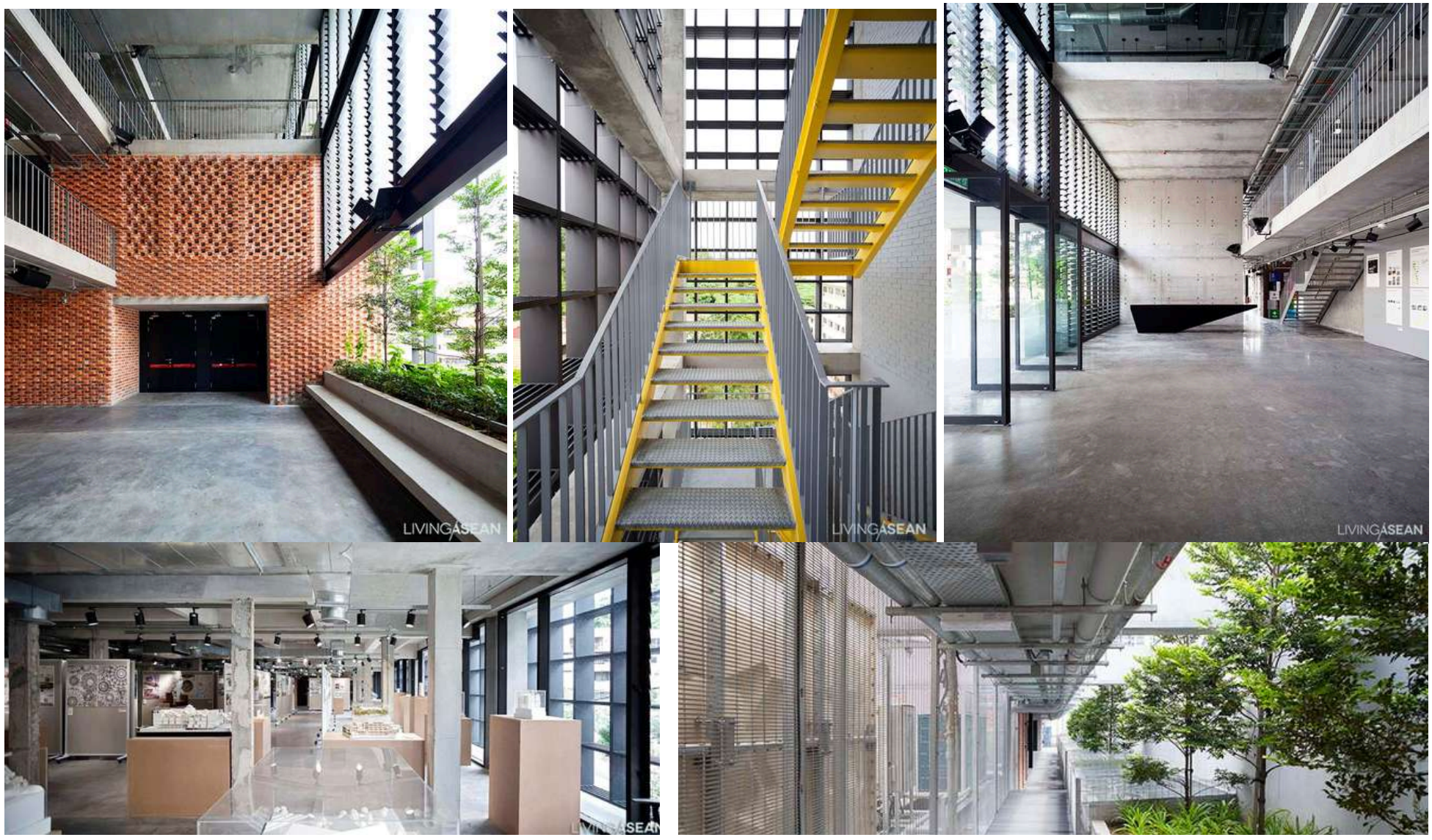
PAM CENTRE



Gambar 2.16 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Bandung Creative Hub terletak di Bangsal, Kuala Lumpur. Rancangan tersebut mengintegrasikan penggunaan traktor tanah sempit dan menawarkan sistem ventilasi unik sebagai solusi iklim. Akan tetapi, fasad aluminum hitam yang menonjol dari gedung ini telah menjadikan arsitektur baru sebagai ikon di Malaysia.

Gedung 10 lantai tersebut dilengkapi dengan pengamanan aluminum hitam, balok-balok beton, dinding bata, tangga besi, pipa ekspos, dan ruang hijau di dalam gedung untuk mengimbangkan ruang tersebut. Konsepnya adalah bagaimana mengintegrasikan ruang luar ke dalam bangunan. Dapat terlihat ruang hijau di beberapa area, seperti desain tangga. Karena keterbatasan ukuran, bangunan ini tidak memiliki ruang luar yang dibutuhkan.



Gambar 2.17 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Lesson learnt

- Bangunan memiliki kesan terbuka dari dalam namun seperti tertutup dari luar
- Terdapat bukaan kedalam bangunan sehingga dapat menjadi passive design
- Penggunaan material terbaru memberikan kesan modern dan sama dengan yang dimiliki dalam prinsip bangunan kontemporer

PRESEDEN

Bogor Creative Hub



Gambar 2.18 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Sebagai tempat untuk kegiatan bersama, Bogor Creative Hub berperan sebagai platform terbuka untuk pertukaran ide, pelatihan informal, dan sumber inspirasi. Bangunan ini didirikan di atas tanah seluas 1,3 hektar dan memiliki sejarah berusia 200 tahun. Dibangun pada masa penjajahan Belanda, bangunan ini menyisakan ruang terbuka untuk kegiatan santai dan rekreasi.

Fungsi ruangan di dalam, termasuk auditorium, ruang kelas, dan galeri, terletak di bawah atap melengkung yang mencerminkan estetika utama desain tropis. Terdapat teras terbuka yang mengelilingi semua area program, meningkatkan ruang sebagai tempat pertemuan dan meningkatkan aksesibilitas. Sensasi ruang terbuka yang mengalir melalui teras menciptakan lingkungan inklusif di mana pendidikan, hiburan, dan kegiatan luar ruangan dapat berinteraksi harmonis. Bangunan ini memperhitungkan ruang dalam desainnya, seperti halaman terbuka yang mengarah ke bangunan bersejarah, serta memberikan kesempatan untuk mengembangkan kreativitas melalui ruang sosial, informal, dan program-program khusus.

Bogor Creative Hub

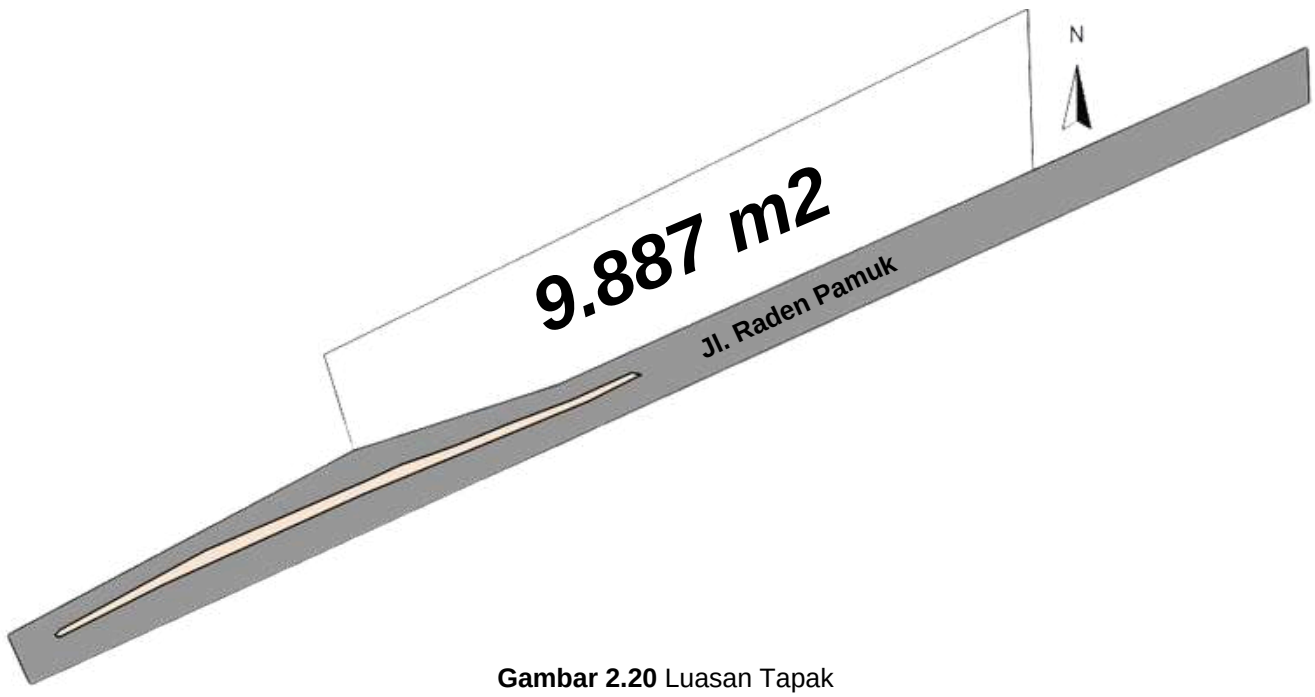


Gambar 2.19 Preseden
Sumber: Penulis, 2024

Lesson learnt

- Desain yang minimalis di beberapa bagian memastikan bahwa produk atau karya yang dihasilkan menjadi pusat perhatian atau fokus utama.
- Penggunaan ruang dalam dan luar secara optimal dengan memperhitungkan kelancaran visual yang memungkinkan aktivitas kreatif terlihat dengan jelas dari sudut pandang lengkungan bagian dalam.

Regulasi Kawasan



Gambar 2.20 Luasan Tapak
Sumber: Penulis, 2024

Luas Site : 0.99 ha

KDB : 70%
= 6.920 m2

KLB : 5.6
= 55.367 m2

KDH : 20%
= 1.977 m2

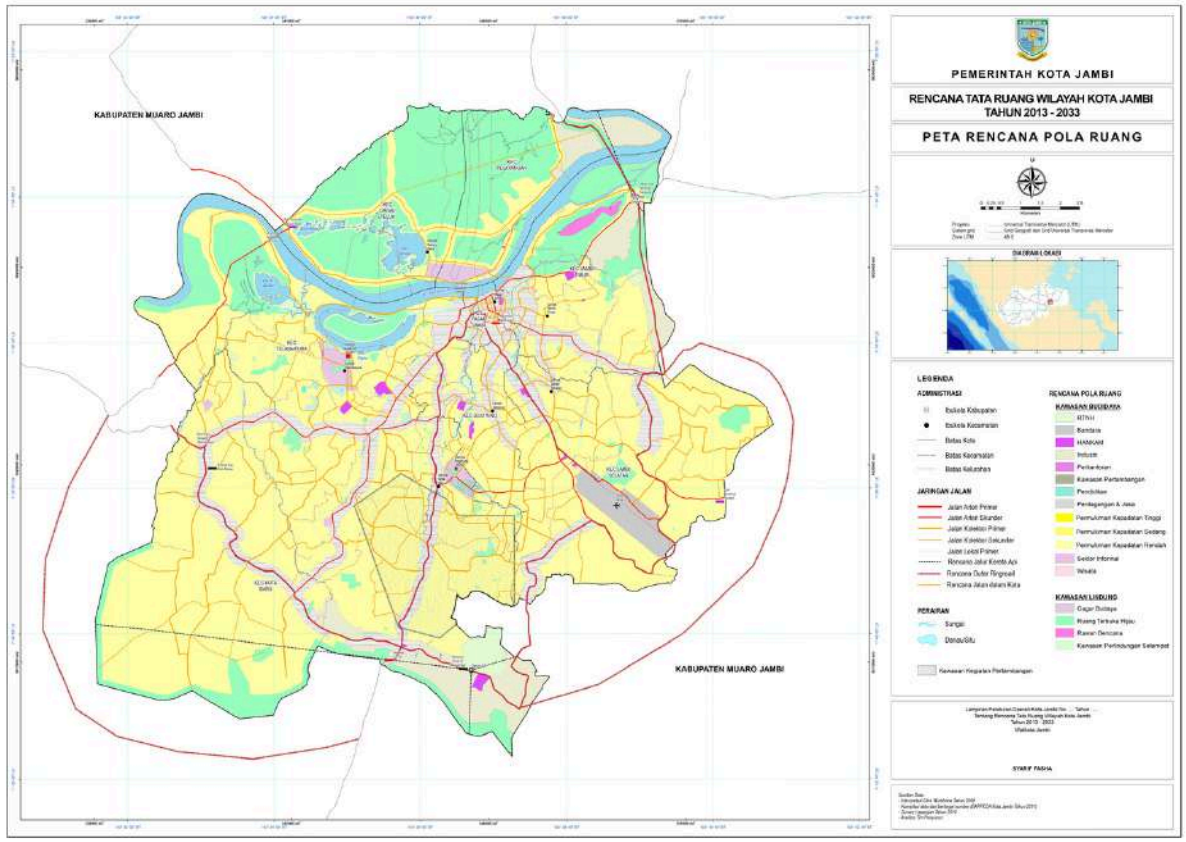
GSB : 1/2 RUMIJA +1m
= 6+1
= 7 m

Gambar 2.21 Regulasi Site
Sumber: Penulis, 2024

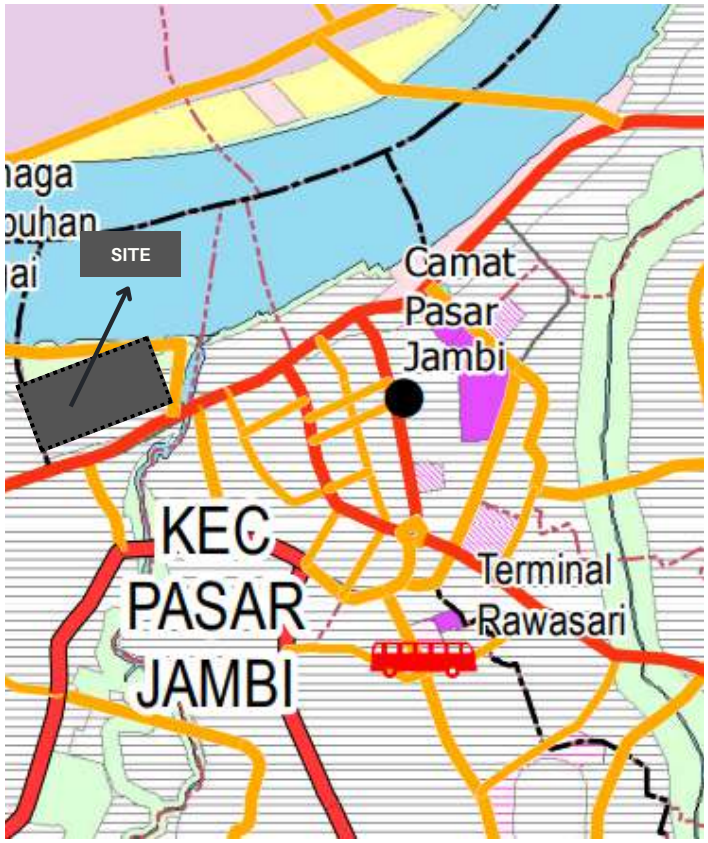


Lokasi yang akan dijadikan Jambi Creative Hub itu sendiri terletak di Putri Pinang Masak Park **Jl. Sultan Thaha No.87, Beringin, Kec. Ps. Jambi, Kota Jambi, Jambi**. Lokasi ini dipilih dikarenakan taman yang digadang-gadang akan menjadi Ruang Terbuka Hijau (RTH) terluas di Jambi.

Regulasi Kawasan



Gambar 2.22 Peta RTRW Kota Jambi
Sumber: RTRW Kota Jambi, 2024

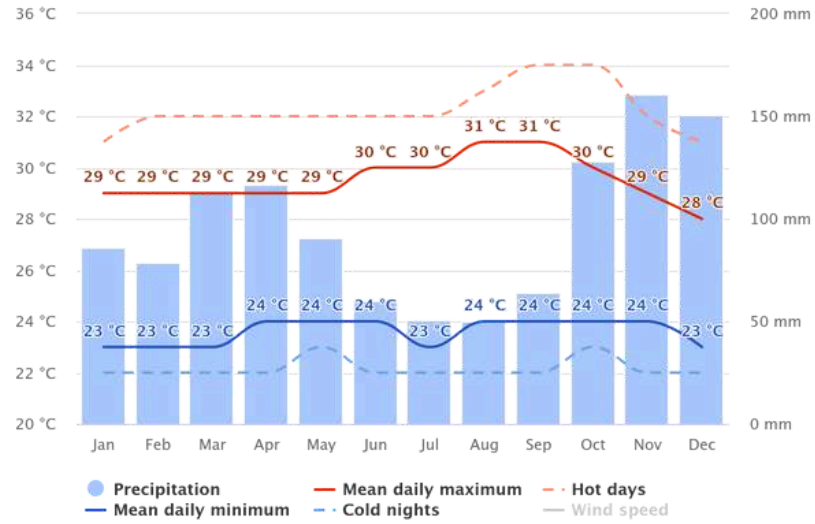




Gambar 2.23 Kondisi Tapak Site
Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan peta Rencana Tata Ruang Wilayah Pemerintah Kota Jambi Tahun 2013 - 2033 lokasi yang dipilih merupakan kawasan yang diperuntukan **perdagangan & jasa** dan juga merupakan kawasan pasar yang ramai sehingga merupakan tempat yang strategis untuk dibangun creative hub yang akan menjadi wadah UMKM untuk melakukan pelatihan dan juga perdaganan di tempat tersebut.

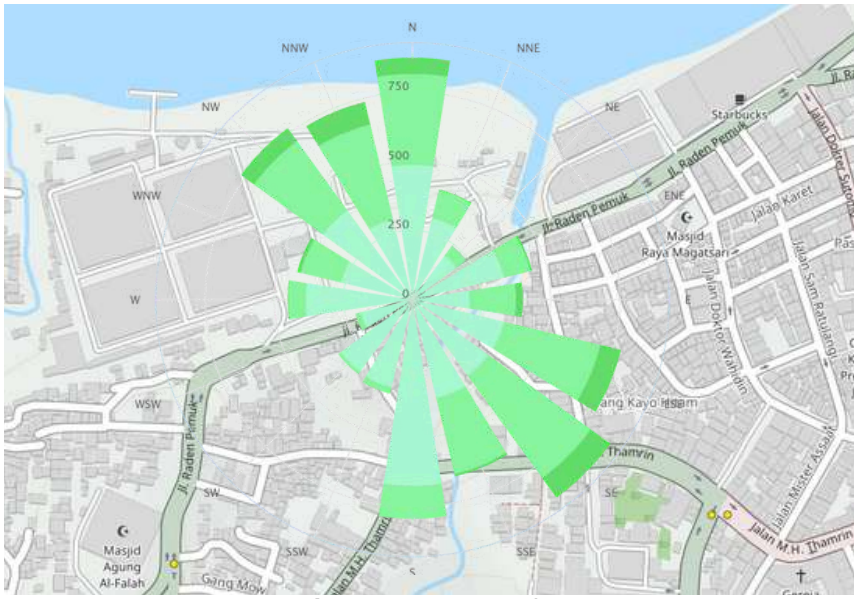
Suhu



Gambar 2.24 Data Suhu
Sumber: Penulis, 2024

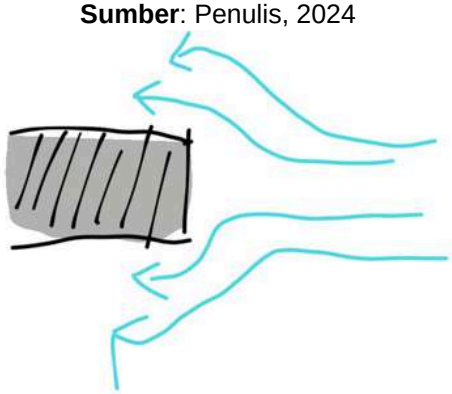
Grafik disebelah menunjukan rata rata suhu di kota jambi. Suhu tertinggi di kota jambi dapat mencapat 31°C dan pada periode terlamanya terdapat pada bulan Agustus dan September dan untuk suhu terendah diangka 23°C .

Angin

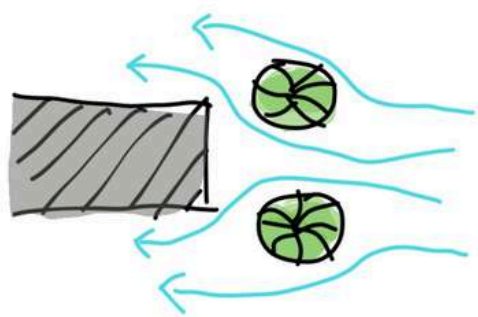


Gambar 2.25 Data Angin
Sumber: Penulis, 2024

Angin terkuat berada dari arah tenggara dan utara pada kecepatan antara 12-19 km/h. Angin akan dimanfaatkan untuk sirkulasi bangunan secara alami. Dari hasil analisis kecepatan dan arah angin maka perlu strategi pada sudut arah datangnya angin yang akan diterima melalui bentuk massa bangunan dan bukaan menyesuaikan fungsi ruang untuk mengalirkan angin dan mengeluarkan radiasi panas dari dalam bangunan sebagai peningkatan kenyamanan ruang seperti menambahkan barrier berupa vegetasi pada site.

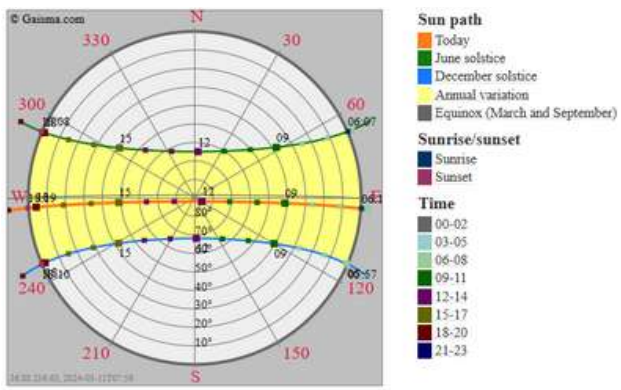


Gambar 2.26 Tanpa vegetasi atau barrier
Sumber: Penulis, 2024

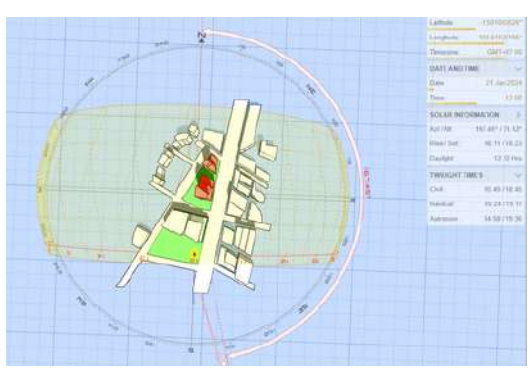


Gambar 2.27 Penambahan Vegetasi
Sumber: Penulis, 2024

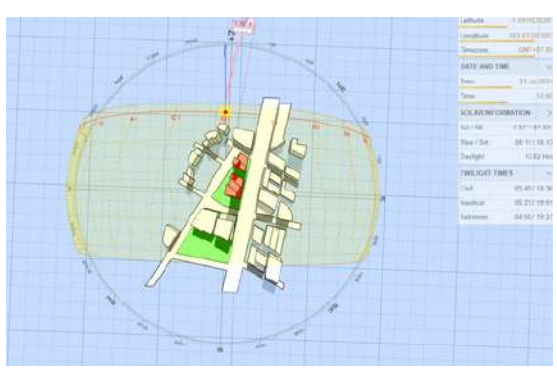
Pergerakan Matahari



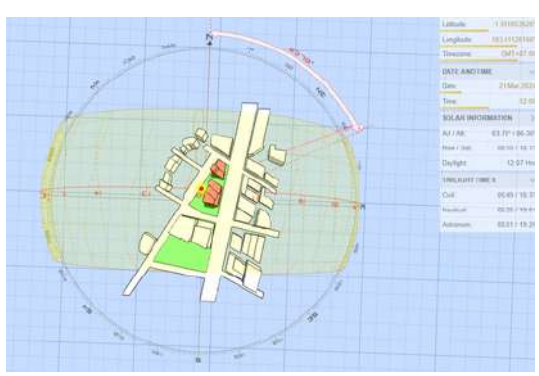
Grafik disebelah menunjukan data pergerakan matahari yang dimana titik krusial terdapat pada jam 12-14.



Pada sudut kritis 21 Januari bangunan lebih banyak menerima sinar matahari di sisi selatan.



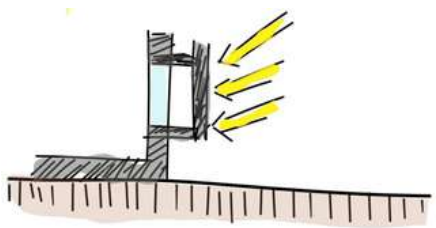
Pada sudut kritis 21 Juli bangunan lebih banyak menerima sinar matahari di sisi utara.



Pada sudut kritis 21 Maret matahari berada tegak lurus dengan bangunan.



Gambar 2.28 Arah Lintas Matahari
Sumber: Penulis, 2024





Berdasarkan analisis yang dilakukan pada sisi timur dan barat mempertimbangkan penambahan shading dan vegetasi pada bangunan untuk menghindari radiasi panas matahari namun cahayanya masih bisa masuk dan dimanfaatkan sebagai daylighting. Daylighting dimanfaatkan sebagai sumber pencahayaan alami.

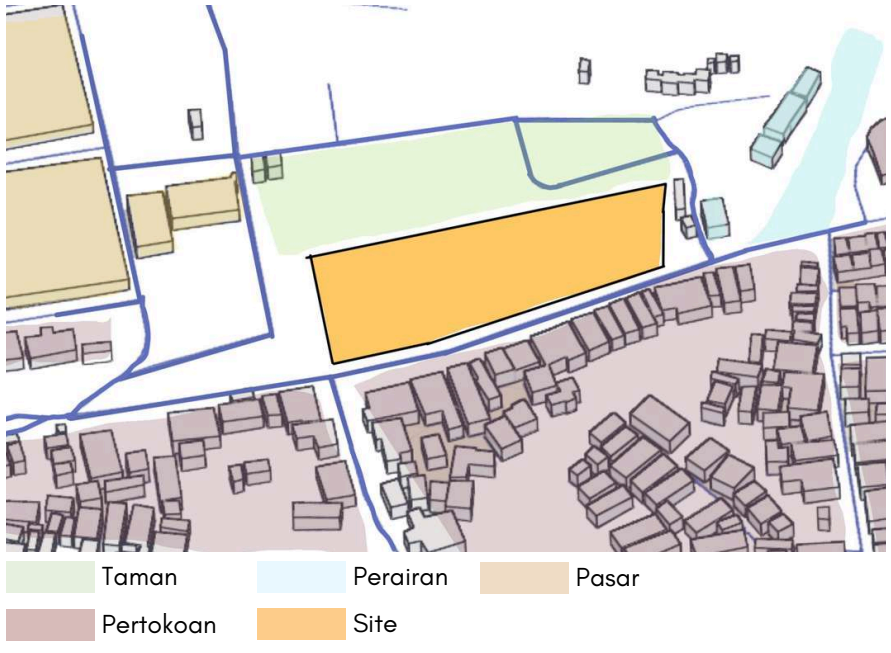
View Vista



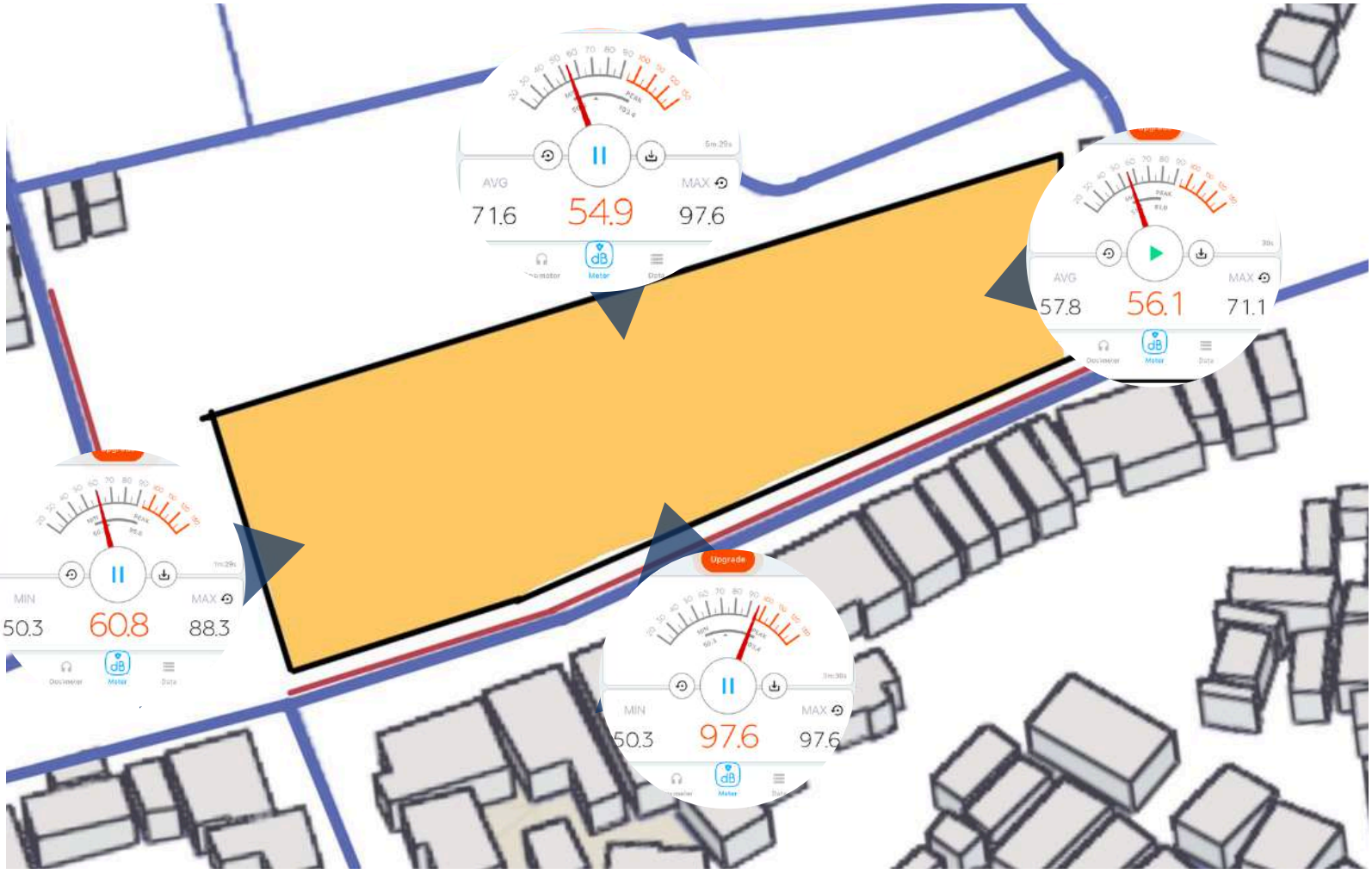
Gambar 2.29 View Site
Sumber: Penulis, 2024

Disekitar tapak terdapat area sungai, pertokoan, dan pasar tradisional yang dapat mendukung Creative Hub. Di sisi **selatan** lokasi site bersebrangan langsung dengan pertokoan, di sisi **barat** terdapat pasar tradisional dan di sisi **timur dan utara** terdapat view ke arah sungai dan jembatan penyebrangan ikon kota jambi yang menyambung dengan muaro jambi, di peruntukan pejalan kaki.

Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya pertimbangan orientasi dan fasad bangunan di 2 sisi muka bangunan karena dapat terlihat dari beberapa sudut.



Aksesibilitas



Gambar 2.30 Data Kebisingan
Sumber: Penulis, 2024

Kebisingan pada site terjadi dikarenakan lokasinya yang berada di Jalan utama dengan tingkat kepadatan dan keramaian cukup tinggi. Berdasarkan hasil analisis sisi selatan memiliki tingkat kebisingan tertinggi, bersumber dari jalan besar Raden Pamuk yang memiliki intensitas kendaraan tinggi dari berbagai jenis kendaraan dikarenakan jalan tersebut merupakan jalan menuju pusat pusat pasar. Kebisingan terendah berada di sisi utara karena area tersebut bersebelahan dengan taman dan juga area perairan sungai.

Aksesibilitas





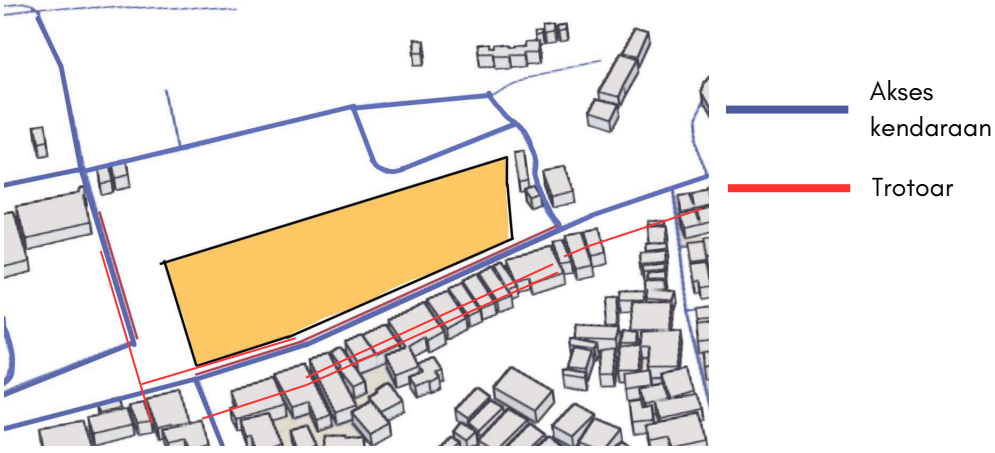
Aksesibilitas menuju tapak sangat leluasa karena dapat dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Selain itu juga di sekitar tapak terdapat trotoar yang memiliki lebar kurang lebih 2 meter dilengkapi dengan penerangan.

Pada bagian selatan site terdapat jalan utama yakni Jl. raden pamuk yang menghubungkan ke area utama pasar sehingga ramai kendaraan. Jalan memiliki lebar 12 meter tanpa pembatas jalan, selain itu, terdapat akses yang dekat dengan transportasi umum. Pada bagian barat site terdapat Jl. menuju pasar tradisonal angso duo memiliki lebar kurang lebih 9 meter dengan sirkulasi dua arah tanpa pembatas jalan. Jalan ini merupakan one way.

Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya Pertimbangan sirkulasi akses masuk, keluar, dan parkir untuk kendaraan publik, servis, pemadam kebakaran sesuai kenyamanan standar.







Gambar 2.31 Akses Pengguna Jalan
Sumber: Penulis, 2024

Analisis SWOT

S		**Strength** • Site berada di jalan utama • View kearah taman dan area sungai • Site bersebelahan dengan taman kota
W		**Weakness** • Site hanya bisa diakses melalui 1 jalur kendaraan • Lokasi dekat dengan jalan sehingga terdapat intensitas kebisingan yang cukup tinggi
O		**Opportunity** • Site berada di kawasan perdagangan utama kota • Jalur site dilewati oleh kendaraan umum • Kondisi Tapak site datar
T		**Threat** • Taman diperuntukan menjadi RTH namun kurangnya terdapat vegetasi yang mekar di taman

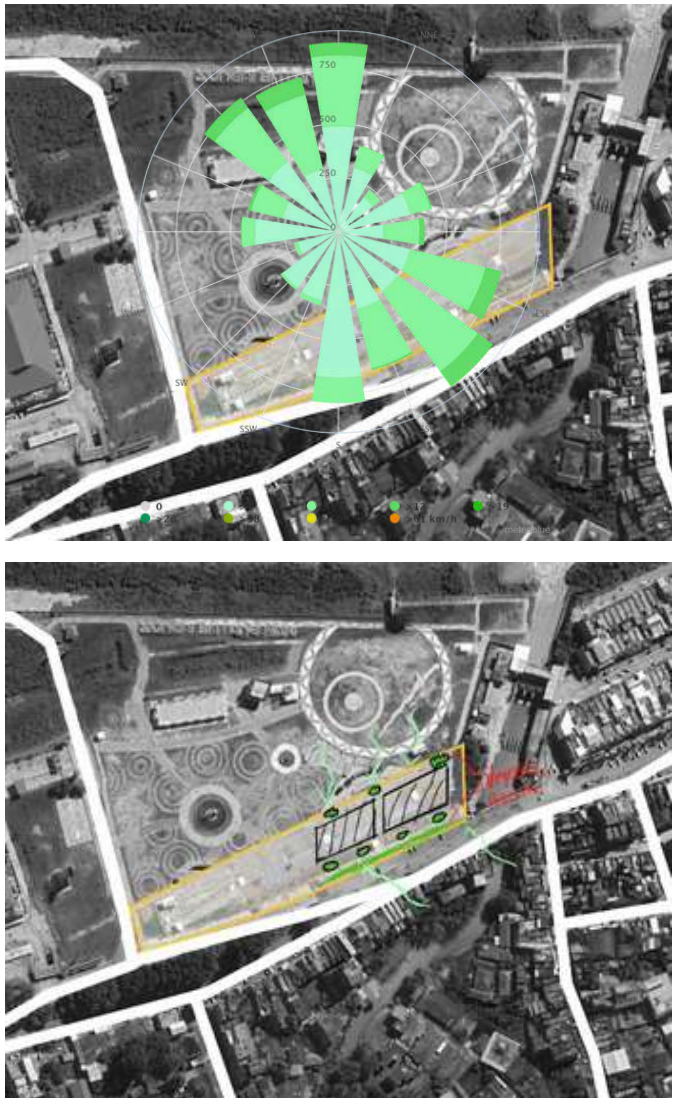
Gambar 2.32 Analisis SWOT
Sumber: Penulis, 2024



3 EKSPLORASI DAN RESPON RANCANGAN

ANALISIS SITE

Eksplorasi Tata Massa terhadap Respon Lingkungan





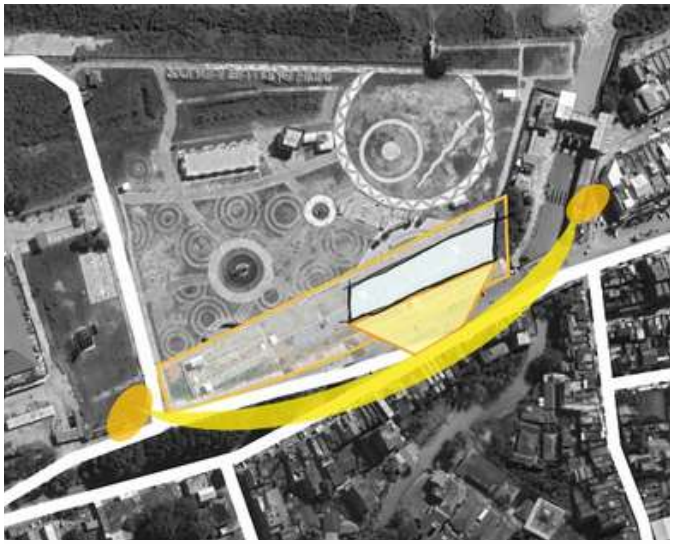


Gambar 3.1 Analisis SITE
Sumber: Penulis, 2024

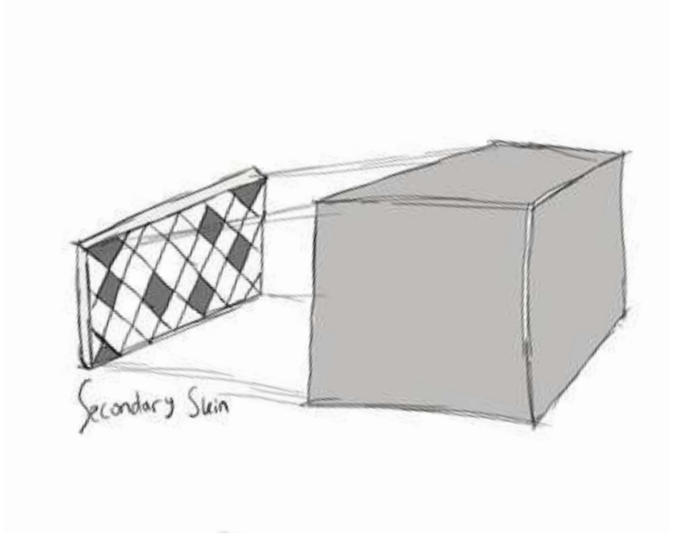
Dalam merespon arah datang angin terbesar dari tenggara dan utara , perlu bukaan pada sisi bangunan dengan membentuk massa bangunan yang dapat menangkap arah angin, sehingga potensi angin dapat dimaksimalkan. Dengan memberikan vegetasi pada bangunan diharapkan dapat memfilter udara yang masuk kedalam site.

Dalam merespon arah drainase bangunan diletakan kebelakang site atau utara sehingga dapat menimalisir runoff

Eksplorasi Tata Massa terhadap Respon Lingkungan







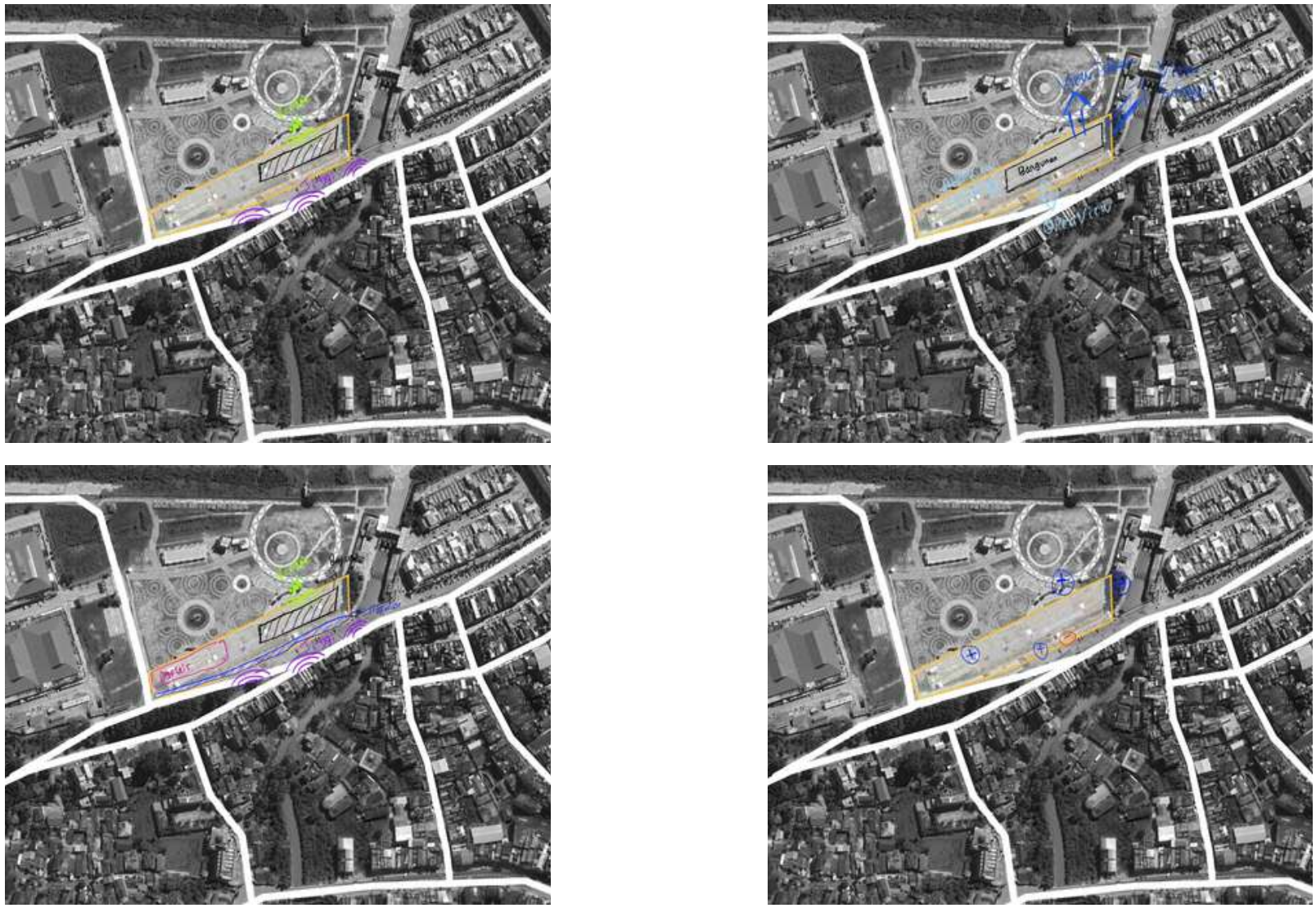


Gambar 3.2 Analisis SITE
Sumber: Penulis, 2024

Dalam merespon sinar matahari, bangunan dirancang dengan menghadap ke selatan secara sejajar dari timur ke barat. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan bukaan pada sisi utara dan timur untuk memaksimalkan pencahayaan alami. Sementara itu, sisi selatan dan barat menggunakan shading atau secondary skin, dan penempatan fungsi ruang mempertimbangkan kebutuhan akan pencahayaan alami. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan penggunaan cahaya matahari untuk meningkatkan kualitas pencahayaan alami di dalam bangunan.

Dalam merespon seatback site diberikan batasan seperti ruang parkir, plaza atau juga open space sehingga dapat memaksimalkan ruang terbuka yang ada.

Eksplorasi Tata Massa terhadap Respon Lingkungan



Gambar 3.3 Analisis SITE
Sumber: Penulis, 2024

Dalam merespon kebisingan bangunan di bangun dibelakang site atau sebelah utara sehingga tidak berdekatan dengan pusat kebisingan dari jalan utama. Diberikan pembagian zona berdasarkan fungsi ruang yang mempertimbangkan ketenangan yang diperlukan pada dalam ruangan sehingga diberikan elevasi yang tinggi pada beberapa ruangan tertentu.

Dalam merespon view bangunan, memberikan batasan pandangan view yang kurang menarik dan juga memaksimalkan pandangan pada view yang menarik seperti sungai , taman, dan jembatan gentala.

PETA PERSOALAN

Objek	Kajian	Aspek Arsitektural	Kriteria	Permasalahan	Konsep
Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM Dengan Pendekatan di Kota Jambi Arsitektur Kontemporer	**Tipologi bangunan** Creative Hub	**Tata ruang**	Penataan ruang yang dapat memicu kreativitas user	Bagaimana merancang bangunan yang dapat mengakomodasi setiap subsektor di dalamnya serta mampu menstimulasi kreativitas pengguna?	Merancang tata ruang dengan mempertimbangkan zona-zona kegiatan, pengaturan, dan penataan pola ruang guna menciptakan lingkungan yang mendukung, meningkatkan kreativitas, produktivitas, dan kenyamanan bagi penghuninya. Membuat rancangan bentuk massa bangunan yang ekspresif dengan adanya permainan bidang dan menciptakan ruang terbuka agar tidak terkesan monoton
		Selubung Bangunan	Selubung bangunan yang dapat menstimulus visual dari aktivitas pelaku kreatif dan meningkatkan kreativitas		
	Kegiatan Kreatif Space Type Spatial Qualities	**Tata Masa**	Bentuk massa bangunan yang mampu mendorong proses kerja untuk berkegiatan dan memberikan inspirasi		
		Material	Material bangunan yang dapat mendefinisikan ruang melalui pengalaman sensoris dan indera manusia		
	Pendekatan Arsitektur Kontemporer	**Tampilan Bangunan**	Tampilan bangunan yang dapat mencerminkan fungsi bangunan dan proporsi bentuk yang ideal bagi manusia	Bagaimana merancang bangunan yang dapat menampilkan citra bangunan kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer?	Material yang menggabungkan warna dan tekstur untuk menciptakan estetika inovatif dan atmosfer menarik, serta tampilan bangunan yang mengidentifikasi fungsi sebagai pusat industri atau ekonomi kreatif dengan suasana modern, edukatif, dan kreatif untuk memicu kreativitas pengguna bangunan, didukung oleh struktur kokoh dengan sistem grid beton dan kantilever yang estetis.
		Struktur dan Selubung bangunan	Struktur bangunan yang dapat menciptakan bentuk tidak konvensional untuk memberikan kesan inovatif dan menarik namun tetap kokoh		
	Site	**Aksesibilitas & Sirkulasi**	Aksesibilitas & sirkulasi yang jelas dan mencegah konflik antar berbagai aktivitas		

Tabel 3.4 Peta Persoalan
Sumber. Penulis, 2024

KLASIFIKASI STAKEHOLDER CREATIVE HUB

Komunitas Industri Kreatif Unggulan

Merupakan pelaku utama dalam creative hub terutama komunitas pengrajin dari subsektor ekonomi kreatif yang dipilih diantaranya musik, kuliner, film, fotografi dan fashion yang nantinya akan memproduksi produk-produk kreatif yang dipasarkan dengan pameran dan juga workshop.



Komunitas Industri Kreatif Lainnya

Subsektor lainnya dapat diwadahi dengan cara menyediakan ruang yang dapat disesuaikan untuk digunakan oleh komunitas, ruang untuk proses digitalisasi atau pemasaran produk, dan tempat untuk menampilkan produk kreatif yang dijual. Pelaku industri kreatif dapat menyewa dan memanfaatkan ruang yang disediakan untuk keperluan subsektor industri kreatif serta untuk ruang kerja bersama (co-working space).



Pengunjung

Pengunjung yang datang ke Creative Hub adalah masyarakat umum untuk melihat pameran inovasi, mengikuti pelatihan, melihat produk / karya dari industri kreatif, membeli produk, menghadiri event, rekreasi, dan lainnya. Pengunjung juga dapat menggunakan Creative Hub sebagai wisata edukatif bidang industri.



Pengelola



Pengelola adalah individu atau tim yang bertanggung jawab mengelola kegiatan-kegiatan di dalam creative hub. Mereka biasanya menjalankan tugas-tugas rutin dan tidak memerlukan lingkungan yang sangat memacu kreativitas. Meskipun demikian, lingkungan yang nyaman tetap penting untuk mendukung kenyamanan dan efisiensi dalam bekerja.

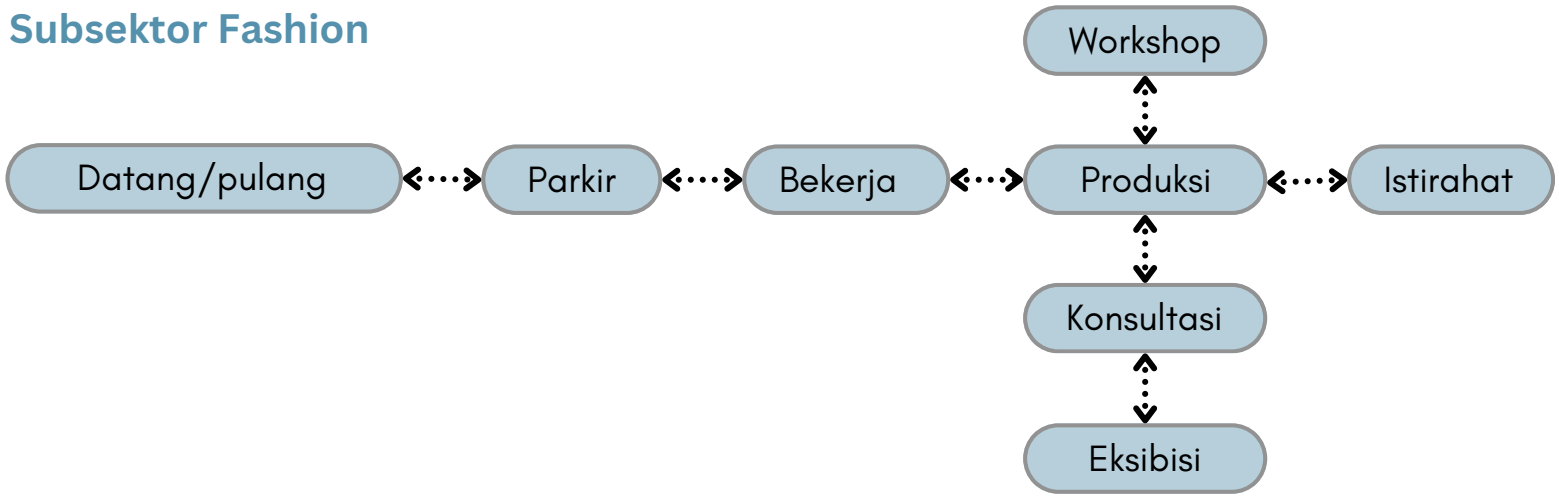
Pegawai/Servis

Petugas servis merupakan orang yang berada dalam perintah pengelola untuk membantu berjalannya aktivitas Creative Hub yang terdiri dari petugas kebersihan, petugas keamanan, dan mekanik.

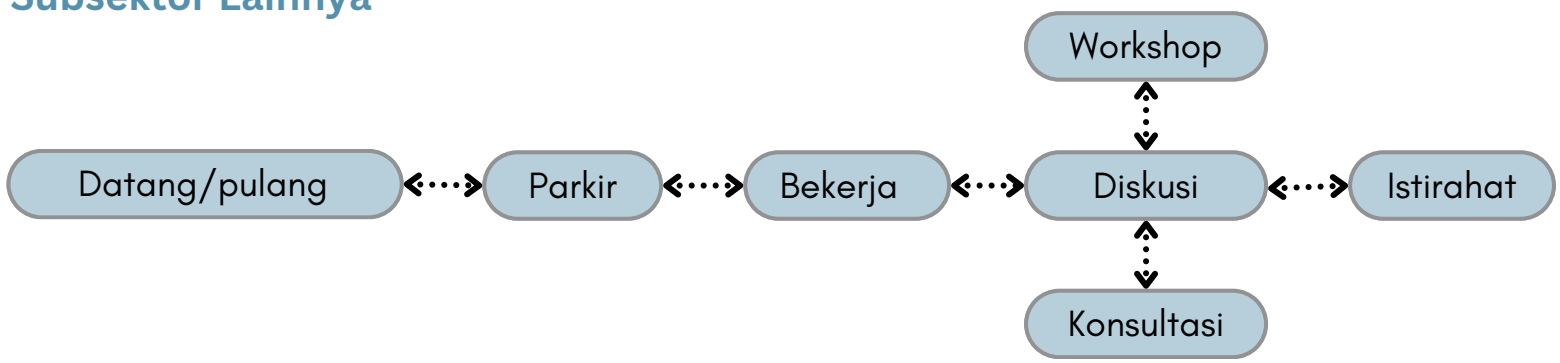


Analisis Kegiatan

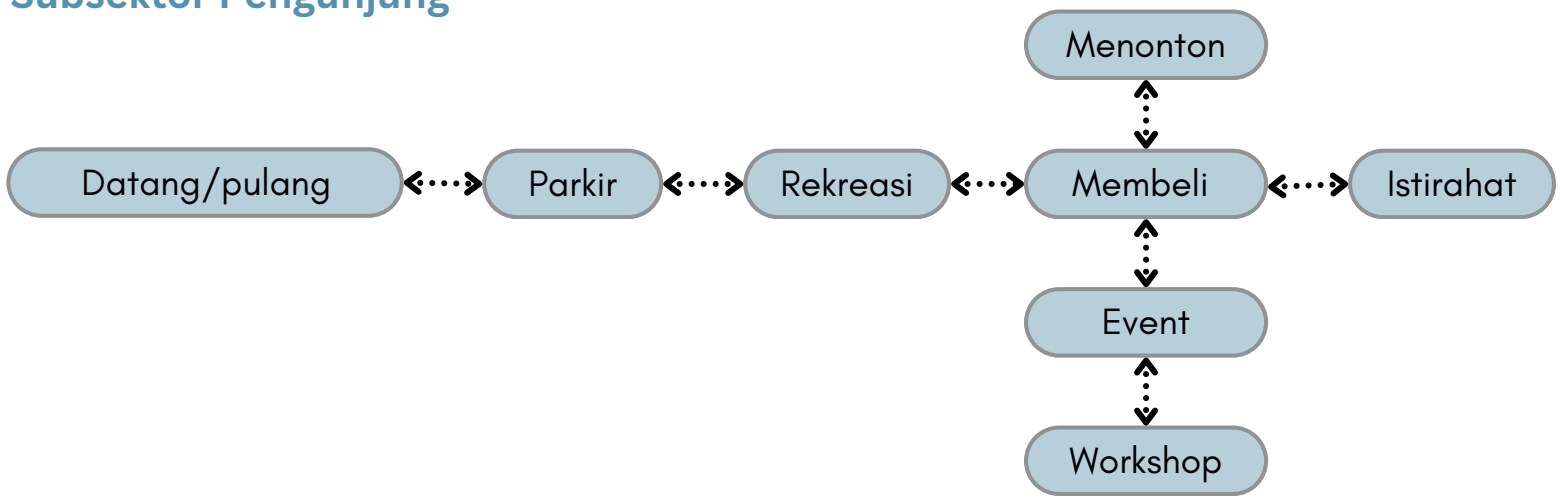
- **Subsektor Fashion**



- **Subsektor Lainnya**

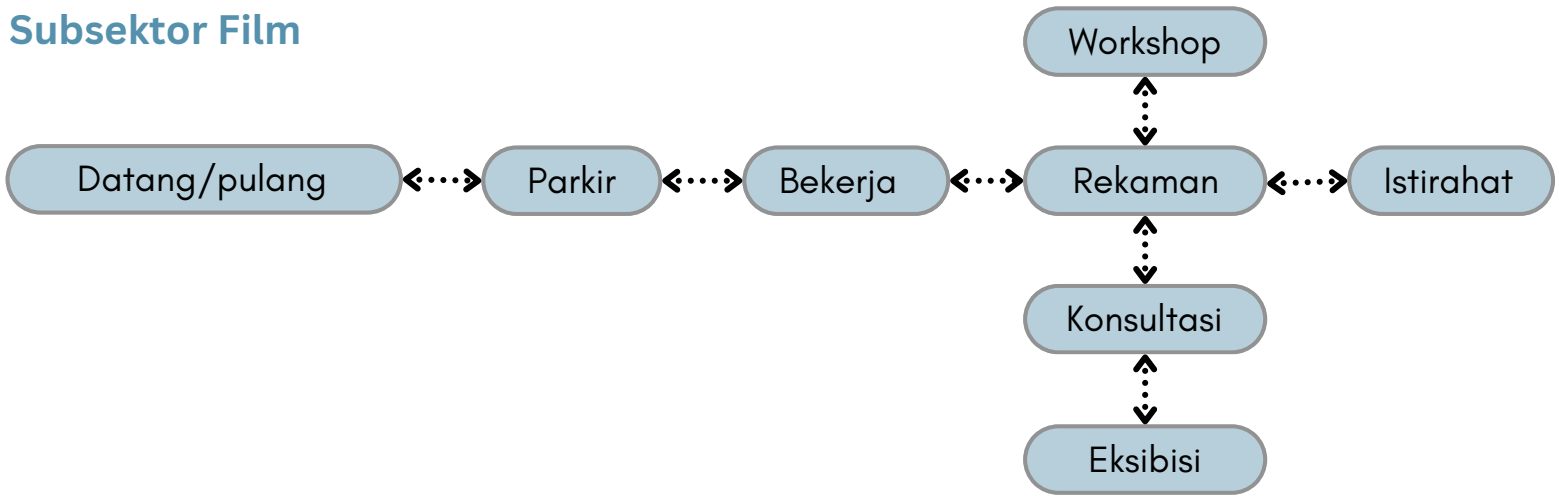


- **Subsektor Pengunjung**

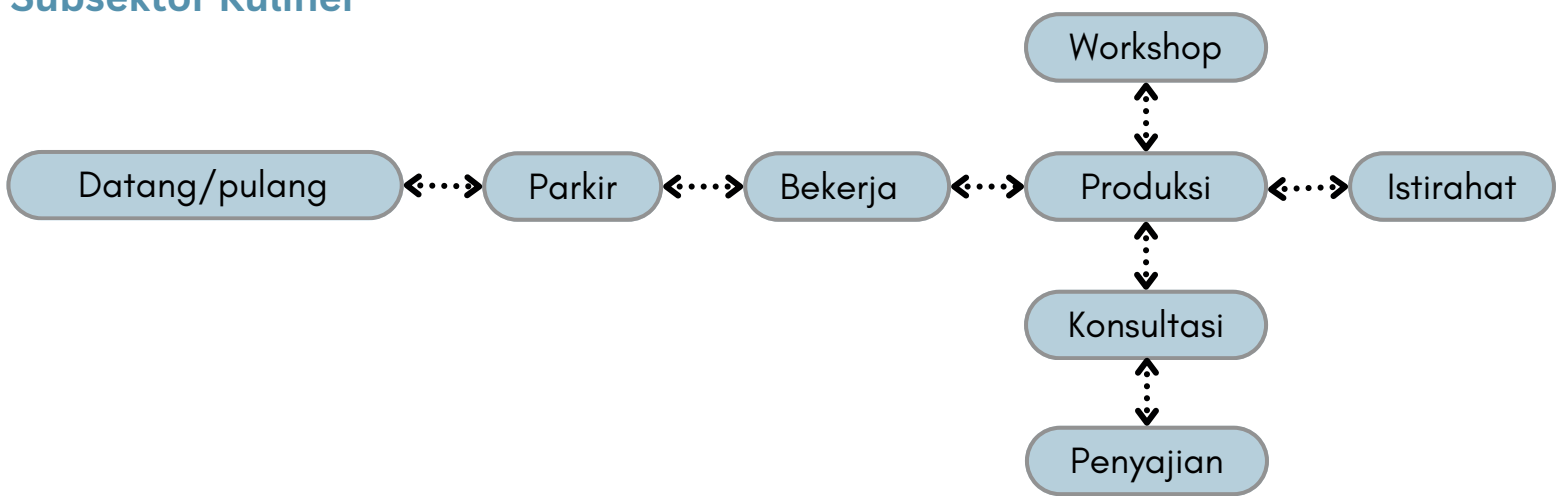


Analisis Kegiatan

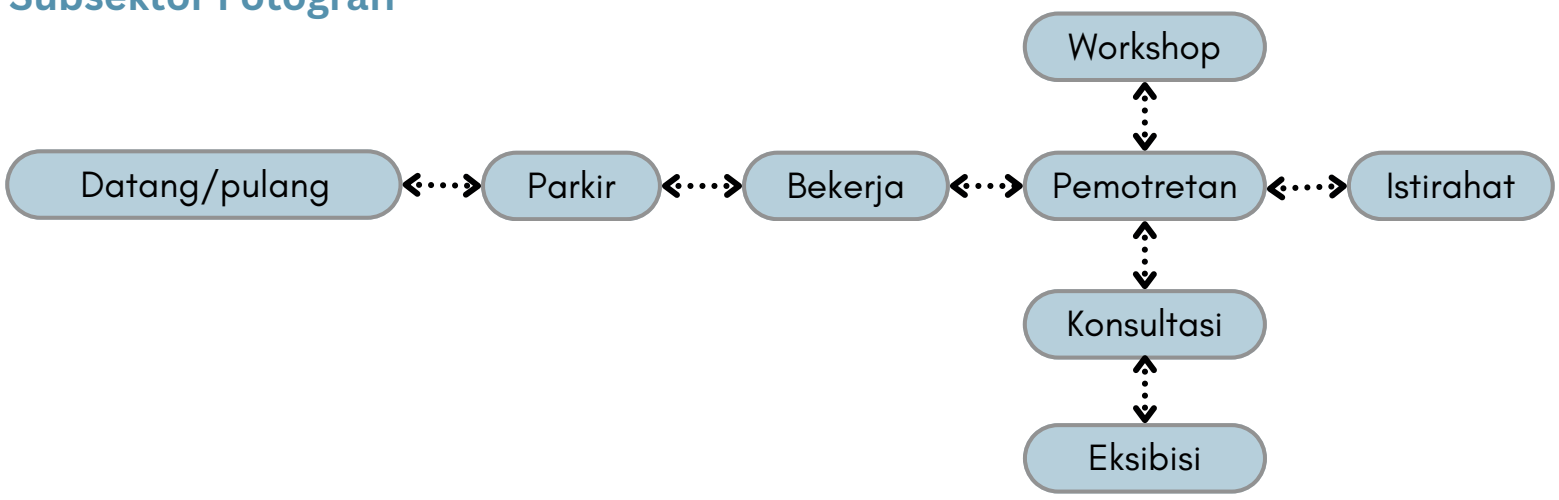
- **Subsektor Film**



- **Subsektor Kuliner**

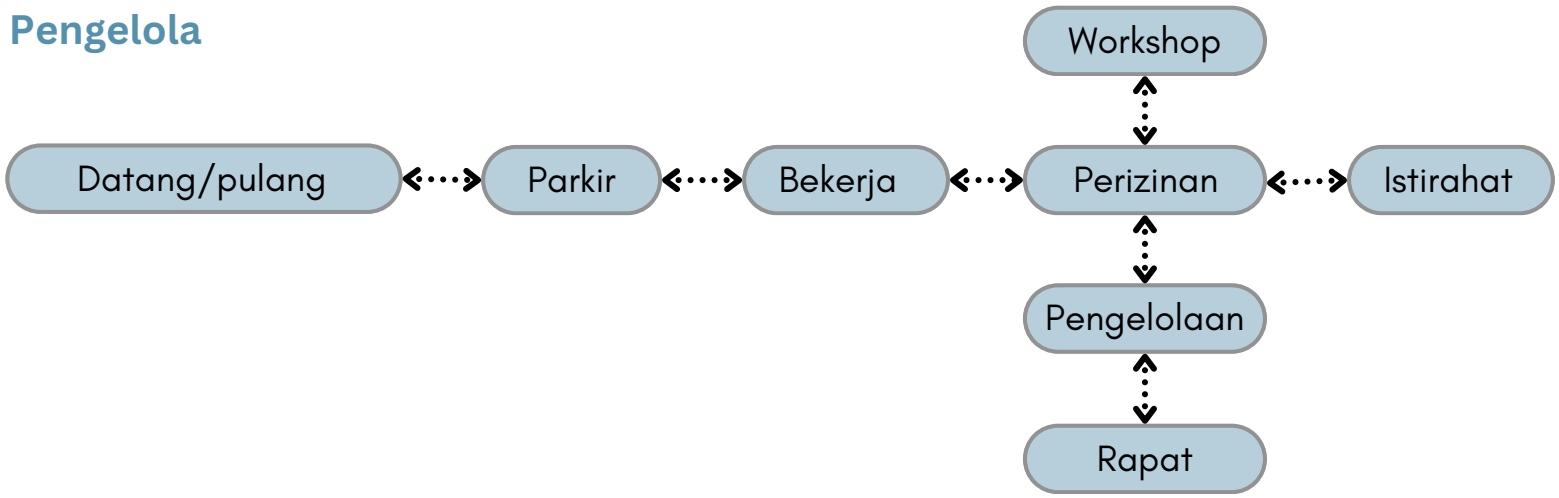


- **Subsektor Fotografi**

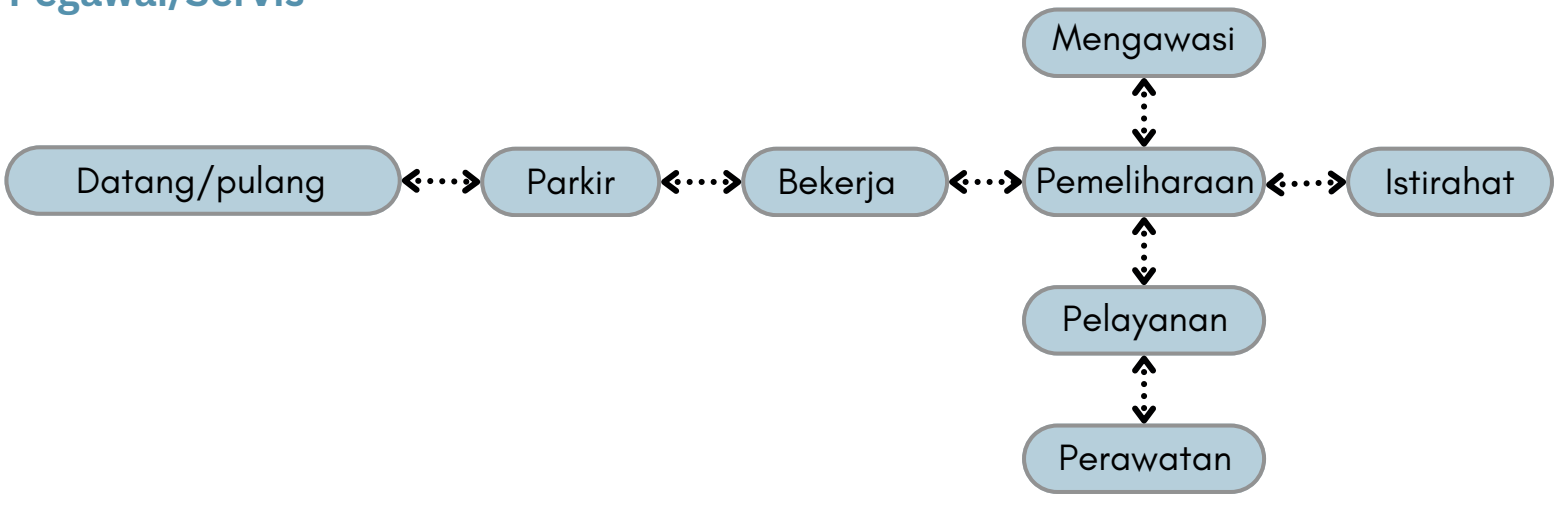


Analisis Kegiatan

- **Pengelola**



- **Pegawai/Servis**

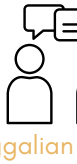


Gambar 3.5 Alur Kegiatan User
Sumber: Penulis, 2024

ANALISIS PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Proses Kreatif dalam Creative Hub

Aktivitas di dalam creative hub harus berdasarkan pada proses kreatif yang berjenjang untuk menghasilkan ide atau gagasan yang terstruktur dan berkembang secara alami. Oleh karena itu, desainnya harus dapat menampung proses kreatif yang mendukung perangsang ide atau gagasan kreatif. Menurut Graham Wallas dalam bukunya yang berjudul The Art of Thought, proses kreatif terdiri dari empat tahap, yaitu (1) persiapan, (2) inkubasi, (3) iluminasi atau pencerahan, dan (4) verifikasi.

Tahap	Persyaratan Arsitektural	Perwujudan Arsitektural
Persiapan  Penggalian informasi, diskusi, brainstorming	• Area komunal yang nyaman untuk berdiskusi, mendapatkan dan berbagi informasi. • Area yang mewadahi kegiatan kolaborasi	*Co-working Spaces*
Inkubasi  Proses berfikir, perenungan, pengalihan pikiran	• Area komunal memiliki area istirahat dan hiburan • Area yang interaktif dan terdapat aktivitas pengguna • Area open plan yang mestimulasi interaksi	*Creative Spaces*
Iluminasi  Penemuan ide atau gagasan kreatif	• Memiliki elemen yang tidak hanya fungsional, namun juga dekoratif • Elemen dinding yang memiliki tekstur yang bervariasi • Memiliki suasana ruang yang membangkitkan memori	*Elemen Arsitektural*
Verivikasi  menyampaikan ide, diskusi, perwujudan ide	• Ruang dan alat yang sesuai dengan kebutuhan proses prototyping atau eksperimen • Memiliki bonding visual dengan area publik untuk merangsang orang lain dalam mengembangkan ide	*Makerspace, Co-working Space*

Eksplorasi Fungsi Bangunan

Primer



Sebagai sarana pekerjaan pengembangan dan pelatihan industri kreatif

Co-Working Space

Ruang Meeting

Makerspace

Studio Musik, Film, Fotografi, Desain, Kuliner

Pelatihan & Edukasi

Ruang Kelas, Ruang Rapat

Sekunder



Sebagai sarana penunjang kebutuhan pekerjaan industri kreatif

Rekreasi

Auditorium
Pameran
Perpustakaan
Ruang Bersantai

Komersial

Tenant
Cafe dan Bar

Penunjang



Sebagai sarana penunjang kebutuhan primer dan sekunder

Penunjang

Restroom

Servis

Pelayanan Informasi
Parkir

Managerial

Kantor Pengelola

Dengan demikian, peran Creative Hub menjadi pusat pengembangan dan pelatihan bagi industri kreatif, menyediakan ruang dan fasilitas yang mendukung inovasi, riset, pengembangan produk, dan konten. Selain itu, Creative Hub juga menyediakan program dan kelas yang bertujuan untuk meningkatkan keterampilan anggota komunitas atau pelaku kreatif. Lebih dari sekadar memenuhi kebutuhan industri kreatif, Creative Hub berfungsi sebagai pasar bagi para pelaku kreatif untuk mempromosikan dan menjual karya mereka, serta menciptakan lingkungan yang mendukung kolaborasi dan pertumbuhan kreativitas.

Analisis potensi jumlah pengunjung UMKM & Ekraf untuk bangunan Creative Hub di Kecaman pasar, Jambi di dasarkan dari data jumlah tenaga kerja UMKM Kota Jambi. Dari data tersebut akan diperoleh jumlah pengunjung setiap hari pada rancangan bangunan dengan cara memproyeksikan jumlah tenaga kerja UMKM Kota Jambi dalam waktu 10 tahun.

Wilayah	Jumlah Tenaga Kerja UMKM			
	2020	2021	2022	2023
Kota Jambi	21613	143 439	149 629	149 629

Tabel 3.6 Jumlah Tenga Kerja UMKM
Sumber: Penulis, 2024

Px = 21.613+ (149.629 – 149.629) + (149.629– 143.439) + (143.439 – 21.613) / 3) x 10 (tahun)
Px = 21.613 + (42.672)x10
Px = 21.613 + 426.720
Px = 448.333 (dalam 10 tahun)

Dalam per tahun 448.333/ 12 (bulan) = 37.361 orang/per bulan
Dalam per hari 37.361 /30 (hari) = **1.245** orang/per hari
Dalam per jam 1.245/ 24 (jam) = **52** orang/per jam

Perhitungan Kebutuhan Parkir

Waktu yang dihabiskan pengunjung dalam sebuah Creative Hub diasumsikan 3 jam per orang, untuk itu jam operasional Creative Hub 12 Jam (08.00 - 20.00) dibagi dengan asumsi waktu rata-rata (3 jam) maka ditemukan dalam satu hari terdapat 4 gelombang kedatangan pengunjung. Untuk itu jumlah pengunjung dalam 1 gelombang adalah jumlah pengunjung dalam sehari 1.245 orang dibagi jumlah gelombang (4 gelombang), dan menghasilkan 312 pengunjung tiap tiga jam.

Asumsi :

- Jumlah pengunjung adalah 312 orang (dalam tiga jam)
- 30% pengunjung mengendarai mobil (50% berisi 2 orang, 50% berisi 4 orang)
- 40% pengunjung mengendarai motor
- 20% pengunjung mengendarai kendaraan umum / online
- 10% pengunjung menggunakan bus pariwisata

Parkir mobil pengunjung

30% x 312 orang = 94 orang
50% x 94 : 4 = **12** mobil berkapasitas 4 orang
50% x 94: 2 = **24** mobil berkapasitas 2 orang
Lp = n x Lm
Lp = 36 x 12,5 m2
Lp = 450 m2

Parkir motor pengunjung

40% x 312 orang = **125** orang
Lp = n x Lm
Lp = 125 x 2 m2
Lp = 250 m2

Parkir bus

Luas kebutuhan parkir bus = 48 m2
Kapasitas bus pariwisata = 50 orang
10% x 312 orang = 32 orang
32 : 50 = 1 bus

Parkir pengunjung acara (seminar dan workshop)

Perhitungan dihitung dengan asumsi Ketika semua ruangan untuk acara workshop dan serbaguna digunakan dalam satu waktu.

Kapasitas ruang serbaguna = 250 orang
Kapasitas ruang workshop = 100 orang
Total pengunjung acara = 300 orang

Asumsi : 30 % pengunjung mengendarai mobil (50% berisi 2 orang, 50% berisi 1 orang) 60 % pengunjung mengendarai motor 10 % pengunjung menggunakan transportasi umum / online

Parkir kendaraan pengunjung

30% x 300 orang = 90 orang
50% x 90 : 2 = **23 mobil** berkapasitas 2 orang
50% x 90 : 1 = **45 mobil** berkapasitas 1 orang
60% x 300 orang = 180 orang
10% x 300 orang = 30 orang

Mobil :

Lp = n x Lm
Lp = **68** x 12,5 m2
Lp = 850 m2

Motor :

Lp = n x Lm
Lp = **180** x 2,5m2
Lp = 450m2

Analisis Kebutuhan Ruang

Pelaku	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Sifat Ruang
Subsektor Musik			
Pelaku Sektor Musik	Datang	Entrance Gate	PUBLIK
	Parkir	Parkiran	PUBLIK
	Mencari ide dan menulis lagu	Studio Rekaman	PRIVAT
	Latihan Musik		
	Melakukan rekaman karya yang ditulis		
	Melakukan editing karya musik	Studio Editing Musik	PRIVAT
	Belajar kegiatan industri musik	Workshop	SEMI PUBLIK
	Berkumpul dengan komunitas	Meeting room	PRIVAT
	Mengadakan Event	Amphitheater	PUBLIK
	Menampilkan karya		
		Galeri pameran	PUBLIK
	Mencari refrensi musik	Perpustakaan	PUBLIK
	Menjual karya	Tenant Store	PUBLIK
	Menyimpan alat ,dokumen, rekaman musik	Gudang	PRIVAT
		Ruang Arsip	PRIVAT
	Mempromosikan karya	Ruang broadcast	PRIVAT
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	PUBLIK
	Makan dan minum	Café	PUBLIK
	BAB/BAK	Toilet	SEMI PUBLIK
	Beribadah	Musholla	PUBLIK
	Pulang	Exit gate	PUBLIK
Subsektor Fotografi			
Pelaku Sektor Fotografi	Datang	Entrance Gate	PUBLIK
	Parkir	Parkiran	PUBLIK
	Mencari ide konsep fotografi	Perpustakaan	PUBLIK
	Melakukan sesi pemotretan	Studio Foto	PRIVAT
	Melakukan editing foto	Studio Editing Foto	PRIVAT
	Belajar kegiatan industri fotografi	Workshop	SEMI PUBLIK
	Berkumpul dengan komunitas	Meeting room	PRIVAT
	Mengadakan Event	Ruang Serbaguna	PUBLIK
	Menampilkan karya	Galeri pameran	PUBLIK
	Menjual karya	Tenant Store	PUBLIK
	Menyimpan alat ,dokumen foto	Gudang	PRIVAT
		Ruang Arsip	PRIVAT
	Mempromosikan karya	Ruang broadcast	PRIVAT
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	PUBLIK
	Makan dan minum	Café	PUBLIK
	BAB/BAK	Toilet	SEMI PUBLIK
	Beribadah	Musholla	PUBLIK
	Pulang	Exit gate	PUBLIK

Subsektor Fashion			
Pelaku Sektor Fashion	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
	Mencari ide konsep fashion	Perpustakaan	**PUBLIK**
	Menggambar desain busana	Studio desain	**PRIVAT**
	Melakukan penjahitan busana	Studio Penjahitan	**PRIVAT**
	Melakukan pelukisan batik	Studio Batik	**PRIVAT**
	Belajar kegiatan industri fashion	Workshop	**SEMI PUBLIK**
	Berkumpul dengan komunitas	Meeting room	**PRIVAT**
	Mengadakan Event	Ruang Serbaguna	**PUBLIK**
	Menampilkan karya	Galeri pameran	**PUBLIK**
	Menjual karya	Tenant Store	**PUBLIK**
	Menyimpan alat ,dokumen foto	Gudang	**PRIVAT**
		Ruang Arsip	**PRIVAT**
	Mempromosikan karya	Ruang broadcast	**PRIVAT**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**
Subsektor Film			
Pelaku Sektor Film	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
	Mencari ide konsep naskah film	Perpustakaan	**PUBLIK**
	Melakukan penulisn naskah	Studio Film	**PRIVAT**
	Latihan naskah/script film		
	Melakukan editing film	Studio Editing Film	**PRIVAT**
	Melakukan sound recording	Studio Rekaman	**PRIVAT**
	Belajar kegiatan industri film	Workshop	**SEMI PUBLIK**
	Berkumpul dengan komunitas	meeting room	**PRIVAT**
	Mengadakan Event	Ruang Serbaguna	**PUBLIK**
	Menampilkan karya	Ruang Audio visual	**SEMI PUBLIK**
	Menjual karya	Tenant Store	**PUBLIK**
	Menyimpan alat ,dokumen foto	Gudang	**PRIVAT**
		Ruang Arsip	**PRIVAT**
	Mempromosikan karya	Ruang broadcast	**PRIVAT**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**
Subsektor Kuliner			
Pelaku Sektor Kuliner	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
	Mencari ide refrensi kuliner	Perpustakaan	**PUBLIK**
	Pembuatan masakan	Dapur	**PRIVAT**
	Belajar kegiatan industri kuliner	Workshop	**SEMI PUBLIK**
	Berkumpul dengan komunitas	meeting room	**PRIVAT**
	Mengadakan Event	Ruang Serbaguna	**PUBLIK**
	Menjual karya	Tenant Store	**PUBLIK**
	Menyimpan alat ,dan dokumen kuliner	Gudang	**PRIVAT**
		Ruang Arsip	**PRIVAT**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**

Subsektor Lainnya			
Pelaku Sektor Lainnya	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
	Mencari ide refrensi	Perpustakaan	**PUBLIK**
	Bekerja	Co working space	**PUBLIK**
		Kantor sewa	**PRIVAT**
	Berkumpul dengan komunitas	meeting room	**PRIVAT**
	Mengadakan Event	Ruang Serbaguna	**PUBLIK**
	Menampilkan karya	Galeri pameran	**PUBLIK**
	Menjual karya	Tenant Store	**PUBLIK**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**
Pengunjung			
Masyarakat Umum	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
	Bertanya perihal informasi	Resepsionis	**PUBLIK**
	Menunggu	Lobby	**PUBLIK**
	Melakukan tranksaksi	ATM	**PUBLIK**
	Melihat acara	Galeri pameran	**PUBLIK**
		Ruang Serbaguna	
	Mencari informasi dalam bidang minat	Perpustakaan	**PUBLIK**
	Menonton film	Ruang Audio visual	**PUBLIK**
	Melihat musik	Amphitheater	**PUBLIK**
	Mengikuti pelatihan	Workshop	**SEMI PUBLIK**
	Membeli hasil karya	Tenant Store	**PUBLIK**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**
Pengelola			
Manajer	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
Bagian keuangan	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
Administrasi	Bekerja	Ruang Pengelola	**PRIVAT**
Sekretaris	Mencetak dokumen	Ruang print	**PUBLIK**
Tutor	Mengadakan rapat	Meeting room	**PRIVAT**
	Bertemu tamu	Ruang tamu	**PRIVAT**
	Menyimpan dokumen	Ruang arsip	**PRIVAT**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**

Servis			
Janitor	Datang	Entrance Gate	**PUBLIK**
Keamanan	Parkir	Parkiran	**PUBLIK**
Teknisi	Persiapan	Ruang Loker	**PRIVAT**
	Bekerja	Ruang karyawan	**PRIVAT**
	Menyimpan peralatan pekerjaan	Gudang penyimpananan peralatan	**SERVIS**
	Menyimpan karya	Gudang penyimpananan karya	**SERVIS**
	Menyimpan bahan produksi	Gudang penyimpananan produksi	**SERVIS**
	Cleaning	Ruang janitor	**SERVIS**
	Menerima/mengirim barang logistik	Loading dock	**SERVIS**
	Pengawasan area	Monitoring room	**SERVIS**
		Pos security	**SERVIS**
	Pemeliharaan gedung	Ruang teknisi	**SERVIS**
		Ruang genset	**SERVIS**
		Ruang pompa air	**SERVIS**
		Ruang panel	**SERVIS**
		Penampungan limbah sampah	**SERVIS**
	Beristirahat	Ruang bersantai, games room, public area	**PUBLIK**
	Makan dan minum	Café	**PUBLIK**
	BAB/BAK	Toilet	**SEMI PUBLIK**
	Beribadah	Musholla	**PUBLIK**
	Pulang	Exit gate	**PUBLIK**

Tabel 3.7 Tabel Kebutuhan Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Persyaratan Ruang

Identitas Ruang	Persyaratan Ruang						
	AKSESIBILITAS	Pencahayaan		Penghawaan		View	Ketenangan
		Alami	Buatan	Alami	Buatan		
Lobby	3	3	3	3	3	3	1
Resepsionis	3	3	3	3	3	1	1
Galeri pameran	3	3	3	3	3	1	1
Tenant store	3	2	2	2	2	1	3
Atm	2	1	2	1	2	1	1
Toilet	2	1	2	1	2	1	2
Perpustakaan	3	2	3	2	3	2	3
Amphitheater	3	3	2	3	1	3	1
Ruang Serbaguna	3	2	2	2	3	1	1
Café	3	2	2	2	3	2	1
Musholla	2	2	2	2	2	1	3
Game Room	2	2	2	2	2	2	1
Ruang bersantai	2	3	2	2	2	1	2
Co working space	2	2	2	2	3	2	2
Workshop	3	2	2	2	3	1	3
Meeting Room	3	2	3	2	3	1	3
Ruang print	2	1	2	1	2	1	2
Ruang Broadcast	2	1	3	1	3	1	3
Ruang Audio Visual/bioskop	3	1	3	1	3	1	3
Subsektor Musik							
Studio Rekaman	3	1	3	1	3	1	3
Studio Editing Musik	2	2	2	2	2	1	3
Ruang kelas editing musik	2	1	3	1	3	1	3
Ruang kelas musik	3	2	2	2	2	1	3
Gudang alat musik	1	1	1	1	2	1	1
Subsektor Fotografi							
Studio Foto	3	1	3	1	3	1	3
Studio Editing Foto	2	2	2	2	2	1	3
Ruang Rias/Ruang Ganti	2	1	2	1	2	1	3
Ruang cetak	2	1	3	1	3	1	2
Ruang kelas fotografi	3	2	2	2	2	1	3
Ruang kelas editing foto	3	2	2	2	2	1	3
Gudang alat fotografi	1	1	1	1	2	1	1

Subsektor Film							
Studio film	3	1	3	2	3	1	2
Studio editing film	2	2	2	2	2	1	3
Studio rekaman suara/dubbing	2	1	3	1	3	1	3
Studio greenscreen	2	2	2	2	2	1	2
Ruang script writer	3	2	2	2	2	1	2
Ruang kelas editing film	3	2	2	2	2	1	3
Ruang kelas aktor/aktris	3	2	2	2	2	1	3
Gudang alat film	1	1	1	1	2	1	1
Subsektor Fashion							
Studio desain	3	2	3	2	3	1	3
Studio penjahitan	3	2	3	2	3	1	2
Studio batik	3	3	1	2	2	2	2
Ruang kelas fashion	3	2	2	2	2	1	3
Ruang kelas produksi batik	3	3	1	2	2	2	3
Gudang alat fashion	1	1	1	1	2	1	1
Subsektor Kuliner							
Studio masak	3	2	3	2	3	1	3
Gudang penyimpanan bahan	1	1	3	1	3	1	1
Ruang kelas kuliner	3	2	3	2	3	1	3
Pengelola							
Ruang manajer	1	2	2	2	2	1	2
Ruang bendahara	1	2	2	2	2	1	2
Ruang admin	1	2	2	2	2	1	2
Ruang TU	1	2	2	2	2	1	2
Ruang arsip	1	2	2	2	2	1	2
Service							
Monitoring room	1	1	2	1	3	1	2
Pos security	1	2	1	2	1	3	1
Ruang Loker	1	1	3	1	3	1	3
Ruang karyawan	1	1	2	1	2	1	2
Gudang penyimpananan peralatan	1	1	2	1	2	1	2
Gudang penyimpananan karya	1	1	2	1	2	1	2
Gudang penyimpananan produksi	1	1	2	1	2	1	2
Ruang janitor	1	1	1	1	1	1	1
Ruang teknisi	1	1	1	1	2	1	1
Ruang genset	1	1	1	1	2	1	1
Ruang pompa air	1	1	1	1	2	1	1
Ruang panel	1	1	1	1	2	1	1

Tabel 3.8 Tabel Persyaratan Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Program Ruang

Ruang	Program Ruang						
	Kapasistas Ruang (orang/unit)	Standar	Sumber	Jumlah Ruang	Luas (m2)	Sirkulasi	Luas Total (m2)
Lobby	200	2 m²/org	NAD	1	400	30%	520
Resepsionis	6	3 m²/org	NAD	1	12	30%	15,6
Galeri pameran	200	3,6 m²/org	TSS	1	720	30%	936
Tenant store	4	2 m²/org	NAD	16	64	30%	83,2
Atm	6	3 m²/org	SK	1	18	30%	23,4
Toilet	8	2 m²/org	NAD	40	640	30%	832
Perpustakaan	150	2 m²/org	NAD	1	300	30%	390
Amphitheater	70	1,5 m²/org	NAD	1	105	30%	136,5
Ruang Serbaguna	250	2 m²/org	NAD	1	500	30%	650
Café	50	1,3 m²/org	NAD	1	60	30%	78
Musholla	50	1,5 m²/org	NAD	1	75	30%	97,5
Game Room	8	5 m²/org	NAD	2	80	30%	104
Ruang bersantai	40	1,5 m²/org	NAD	1	60	30%	78
Co working space	150	1,5 m²/org	SK	2	450	30%	585
Workshop	25	3 m²/org	SK	4	300	30%	390
Meeting Room	25	2 m²/org	NAD	6	300	30%	390
Ruang print	3	4 m²/org	NAD	2	24	30%	31,2
Ruang Broadcast	5	5 m²/org	NAD	1	25	30%	32,5
Ruang Audio Visual/bioskop	25	3 m²/org	SK	2	150	30%	195
Subsektor Musik							
Studio Rekaman	5	5 m²/org	NAD	3	75	30%	97,5
Studio Editing Musik	10	5 m²/org	NAD	1	50	30%	65
Ruang kelas editing musik	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Ruang kelas musik	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Gudang alat musik	N/A	30 m²/unit	SK	1	30	30%	39
Subsektor Fotografi							
Studio Foto	10	24 m²/unit	SK	3	72	30%	93,6
Studio Editing Foto	10	5 m²/org	NAD	1	50	30%	65
Ruang Rias/Ruang Ganti	10	1,2 m²/org	AJ	10	12	30%	15,6
Ruang cetak	3	4 m²/org	NAD	2	24	30%	31,2
Ruang kelas fotografi	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Ruang kelas editing foto	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Gudang alat fotografi	N/A	12 m²/unit	AS	1	12	30%	15,6
Subsektor Film							
Studio film	15	96 m²/unit	PMPN	2	192	30%	249,6
Studio editing film	10	5 m²/org	NAD	1	50	30%	65
Studio rekaman suara/dubbing	5	5 m²/org	NAD	2	50	30%	65
Studio greenscreen	8	6 m²/org	AS	1	48	30%	62,4
Ruang script writer	6	2 m²/org	SK	1	12	30%	15,6
Ruang kelas editing film	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Ruang kelas aktor/aktris	15	5 m²/org	TSS	2	150	30%	195
Gudang alat film	N/A	12 m²/unit	AS	1	12	30%	15,6

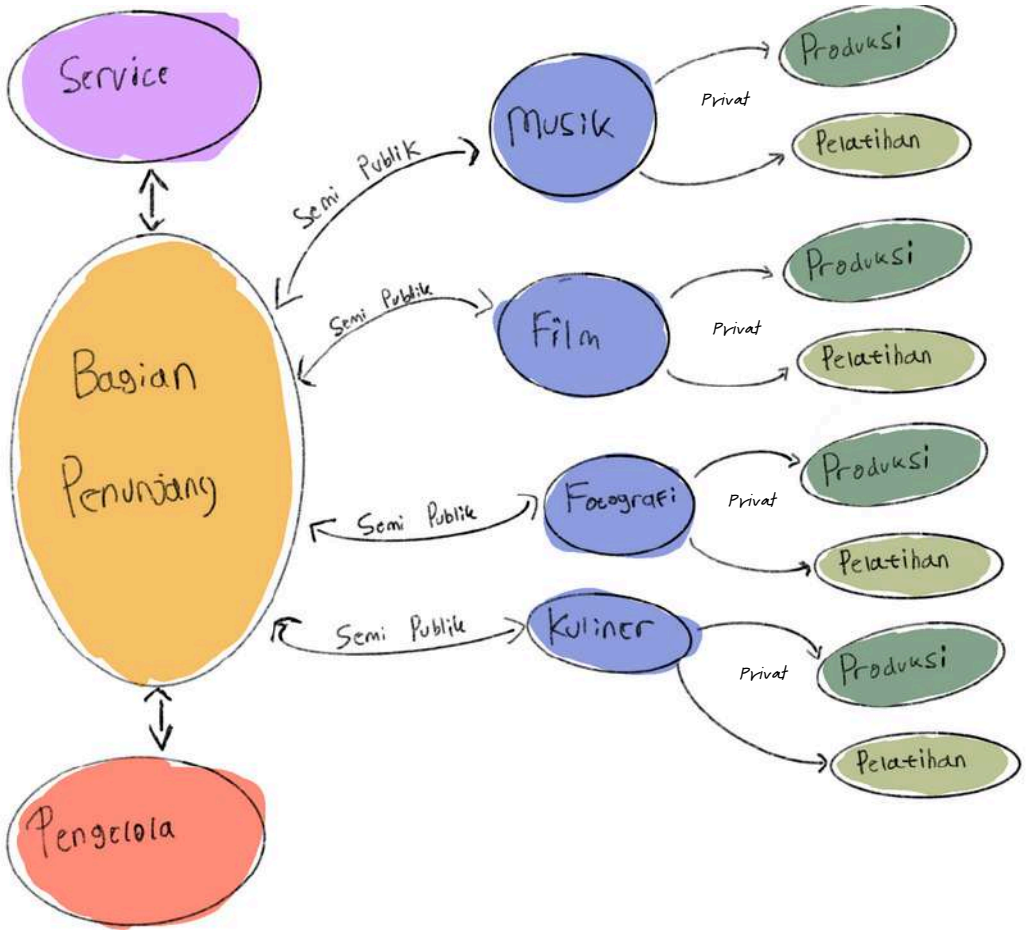
Program Ruang

Subsektor Fashion							
Studio desain	10	4 m^2/org	PMPN	3	120	30%	156
Studio penjahitan	15	4 m^2/org	PMPN	2	120	30%	156
Studio batik	10	6 m^2/org	PMPN	2	120	30%	156
Ruang kelas fashion	15	4 m^2/org	PMPN	2	120	30%	156
Ruang kelas produksi batik	15	6 m^2/org	PMPN	2	180	30%	234
Gudang alat fashion	N/A	12 m^2/unit	AS	1	12	30%	15,6
Subsektor Kuliner							
Studio masak	15	3 m^2/org	KPBD	2	90	30%	117
Gudang penyimpanan bahan	N/A	24 m^2/unit	AS	1	24	30%	31,2
Ruang kelas kuliner	15	3 m^2/org	KPBD	1	45	30%	58,5
Pengelola							
Ruang manajer	3	20 m^2/org	NAD	1	60	30%	78
Ruang bendahara	2	16 m^2/org	NAD	1	32	30%	41,6
Ruang admin	2	16 m^2/org	NAD	1	32	30%	41,6
Ruang tunggu	10	2 m^2/org	NAD	1	20	30%	26
Ruang arsip	8	2 m^2/org	NAD	1	16	30%	20,8
Service							
Monitoring room	3	6 m^2/org	NAD	1	18	30%	23,4
Pos security	2	2,5 m^2/org	NAD	2	10	30%	13
Ruang Loker	10	1,5 m^2/org	NAD	2	30	30%	39
Ruang karyawan	15	2 m^2/org	NAD	1	30	30%	39
Gudang penyimpananan peralatan	N/A	30 m^2/unit	SK	1	30	30%	39
Gudang penyimpananan karya	N/A	30 m^2/unit	SK	1	30	30%	39
Gudang penyimpananan produksi	N/A	30 m^2/unit	SK	1	30	30%	39
Ruang janitor	1	4 m^2/org	NAD	10	40	30%	52
Ruang teknisi	6	4 m^2/org	NAD	1	24	30%	31,2
Utilitas							
Ruang genset	1	16 m^2/unit	SNI	1	16	10%	17,6
Ruang pompa air	1	30 m^2/unit	AS	1	30	10%	33
Ruang panel	1	16 m^2/unit	SK	1	16	10%	17,6
Parkir							
Parkir Motor	180	2,5 m^2/unit	NAD	1	450		450
Parkir Mobil	68	12,5 m^2/unit	NAD	1	850		850
Parkir Bus	1	42,5/unit	SRP	1	42,5		42,5
TOTAL LUAS							**10647,2**

Tabel 3.9 Tabel Program Ruang
Sumber: Penulis, 2024

NAD = Neufert Architect Data
PMPN = Peratruran Mentri Pendidikan Nasional RI No. 40 Th.2008
SK = Studi Kasus
TSS = Time Saver Standards
AS = Asumsi Pribadi
SRP= Satuan Ruang Parkir
KPBD= Kementrian Pendidikan Kebudayaan
AJ= AJ Metric

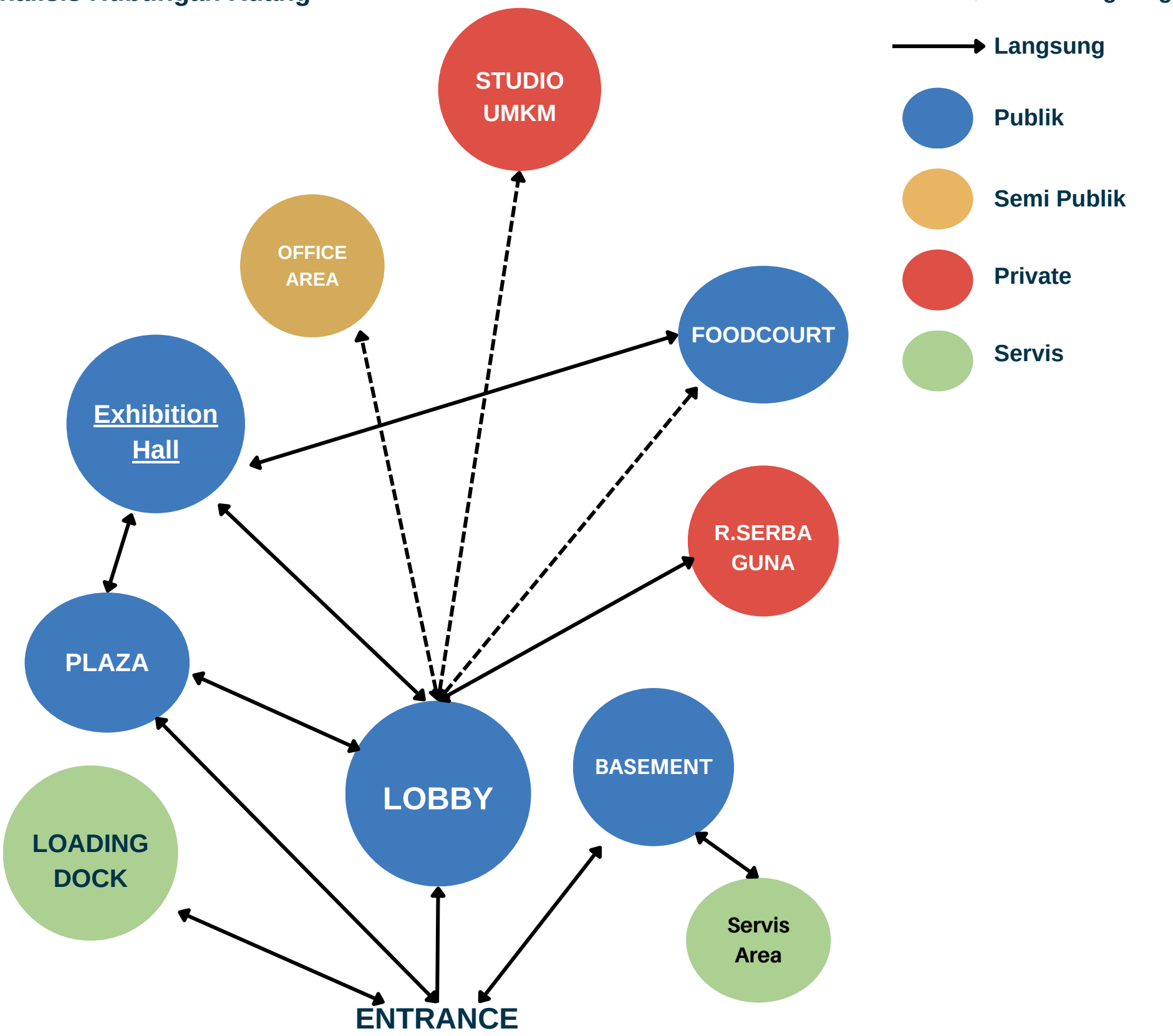
Pengelompokan Ruang



Gambar 3.10 Hubungan Antar Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Pengaturan ruang secara keseluruhan di Creative Hub **direncanakan dengan mempertimbangkan jenis dan karakteristik ruang, menerapkan prinsip-prinsip pendekatan ruang kreatif**. Tujuannya adalah untuk mencapai efisiensi dalam penggunaan ruang dengan memperhatikan tingkat privasi dan berbagai jenis aktivitas yang dapat dikelompokkan sebagai publik, semi-publik, dan privat. Dengan demikian, bidang penunjang berfungsi sebagai elemen penghubung yang merangsang kolaborasi dan interaksi antar individu. Di sisi lain, area kreatif dibagi menjadi zona bidang musik, zona bidang film, dan zona bidang fotografi, dan kuliner. Pembagian ini dilakukan berdasarkan space type, menggambarkan implementasi prinsip teori ruang kreatif. Hal ini menjaga keterhubungan yang baik sesuai dengan aktivitas masing-masing, sekaligus menjaga privasi, terutama dalam konteks kegiatan produksi dan pelatihan.

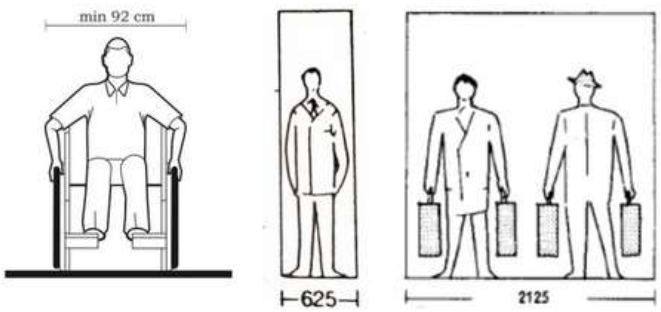
Analisis Hubungan Ruang



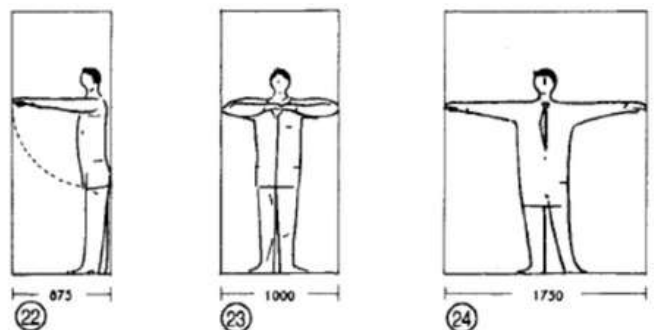
Gambar 3.11 Hubungan Antar Ruang
Sumber: Penulis, 2024

Analisis Ruang Gerak

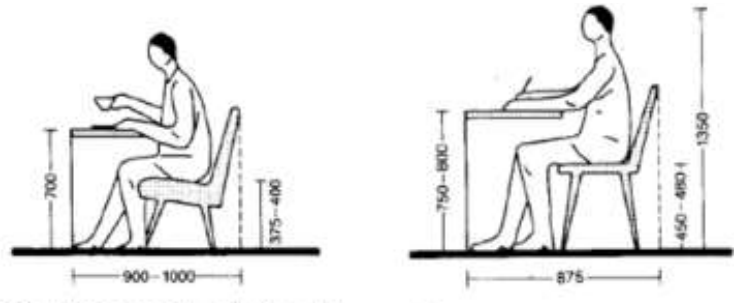
Ruang gerak adalah dimensi yang berhubungan dengan pergerakan tubuh manusia. Untuk mencapai kenyamanan dalam ruang gerak, perlu ada kesesuaian antara dimensi tubuh manusia dan ukuran standar ruang atau perabotan. Dalam perancangan ini, analisis terkait kenyamanan ruang gerak dilakukan dengan mempertimbangkan sirkulasi dan lingkungan kerja.



Berdasarkan dimensi standar orang dengan dan tanpa barang, ukuran koridor ditentukan sekitar 200 cm untuk memenuhi kebutuhan rata-rata. Ukuran ini dipilih agar koridor tetap nyaman ketika dua orang yang membawa barang di kedua tangan berpapasan, meskipun situasi ini jarang terjadi.



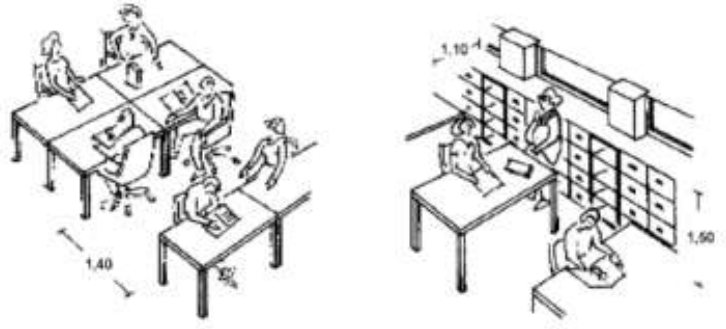
Dengan mempertimbangkan dimensi ruang tangan yang melebar dan ke depan, ruang yang membutuhkan gerakan tubuh seperti ruang tari harus disesuaikan dengan kapasitas ruang yang tersedia. Hal ini bertujuan agar kenyamanan dalam melakukan aktivitas dapat tercapai.



(15) Ukuran pada kursi kecil untuk meja jahit dan tempat teh

(13) Ukuran pada kursi kerja

Kegiatan kreatif yang beragam memerlukan dimensi area kerja yang fleksibel. Oleh karena itu, dimensi yang dipilih adalah yang terbesar, yaitu lebar 100 cm dan tinggi 80 cm per area kerja yang tersedia.

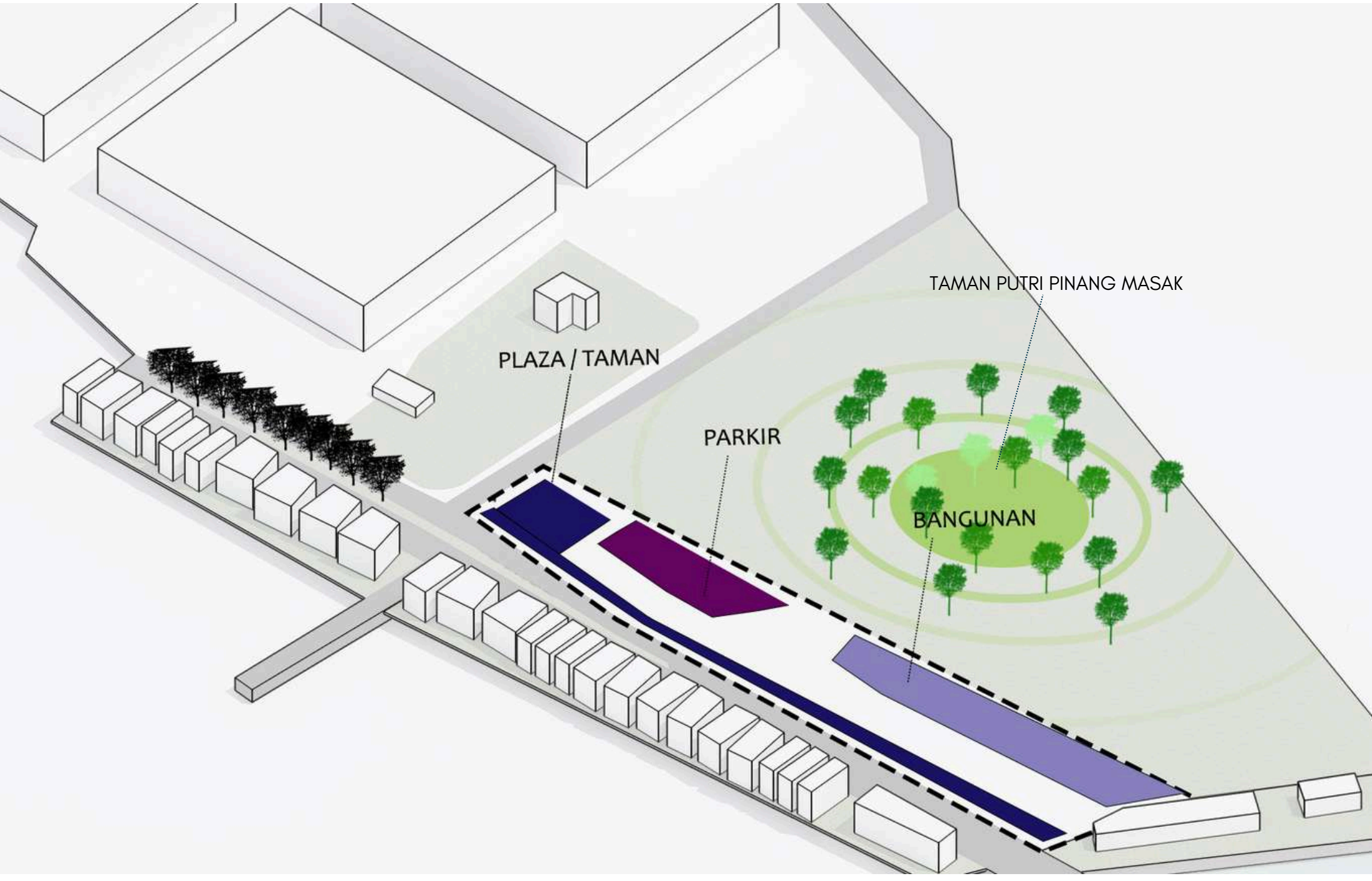


(12) Baris meja tulis tanpa tempat duduk yang letaknya dapat digeser

(18) Lemari arsip di bawah perapat (sepanjang bagian bawah) jendela.

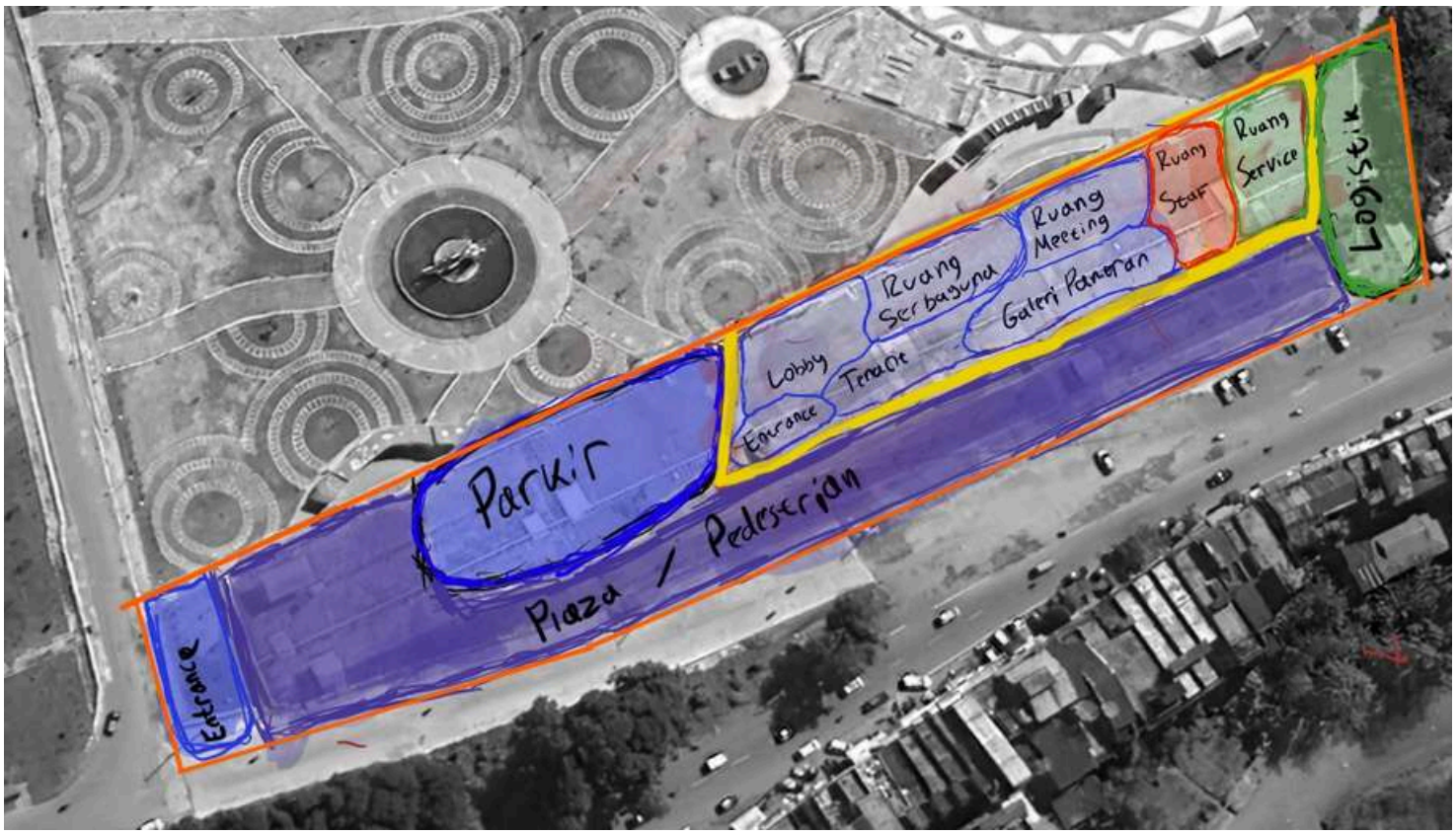
Jarak antar meja perlu diperhatikan agar aktivitas kerja tidak terganggu oleh orang yang berlalu lalang. Berdasarkan standar yang ada, jarak antar meja adalah 140 cm. Jika ada rak di samping meja, jaraknya menjadi 110 cm. Rak ini dapat digantikan dengan perabot lain yang mendukung aktivitas kerja.

Zoning Alternatif 1



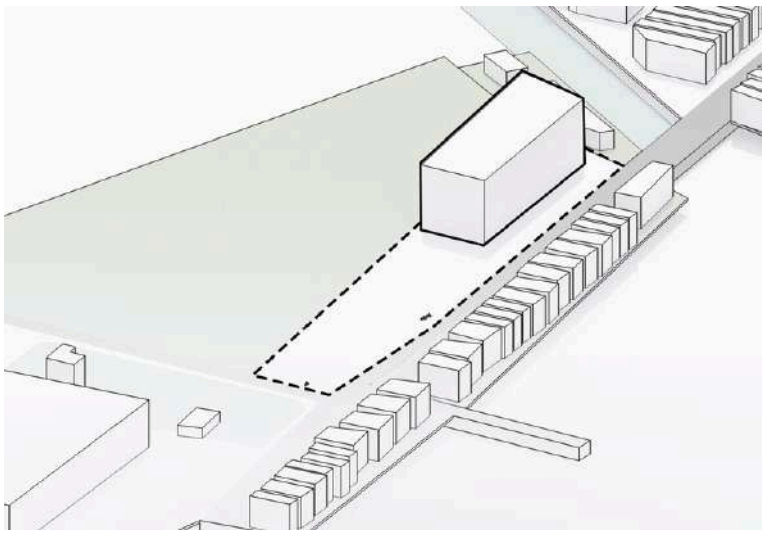
Gambar 3.12 Zoning Alternatif 1
Sumber: Penulis, 2024

Diagram Ruang Alternatif 1

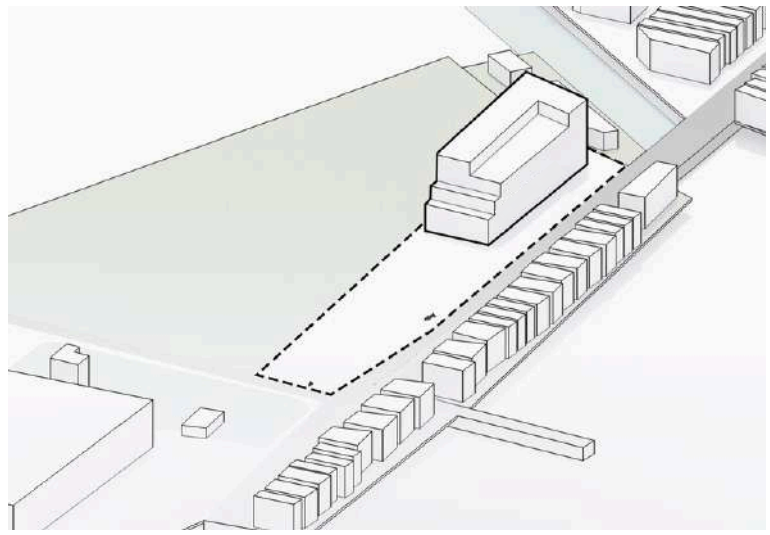


Gambar 3.13 Hubungan Antar Ruang
Sumber: Penulis, 2024

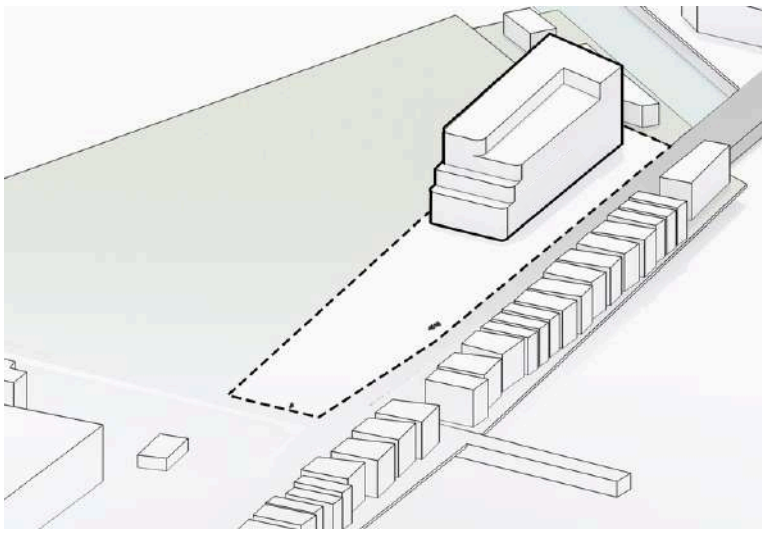
Transformasi Massa Bangunan Altenatif 1



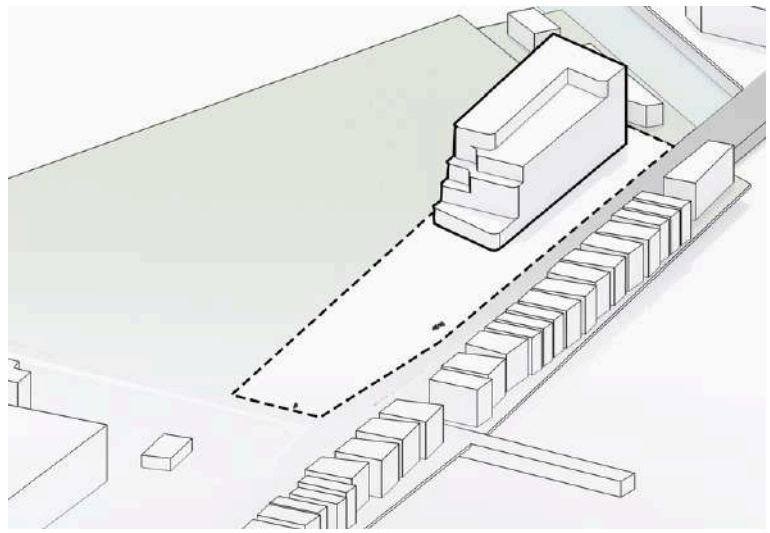
Bangunan ditempatkan sesuai dengan regulasi, kemudian dicocokan dengan potensi dan bentuk site. Susunan massa dioptimalkan untuk memaksimalkan penggunaan lahan sehingga bentuk lahan menjadi acuan proporsi dasar dengan bentuk dasar persegi panjang.



Bangunan diberikan pengurangan massa sesuai dengan aspek fungsi dan konteks ruang yang ada didalamnya. Sedangkan di area fasad pada selatan dan barat diberikan ruang terbuka untuk bertemu secara informal dan dari kejauhan terlihat adanya interaksi keramaian antar pengguna untuk mengundang pengunjung



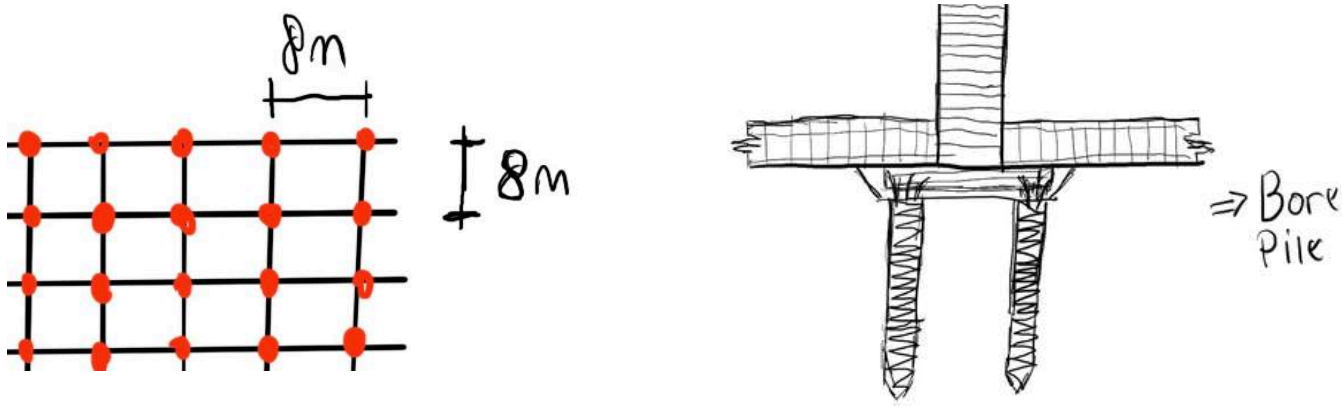
Massa bangunan dibuat smooth agar menjadi lebih variatif dan tidak kaku jika dilihat dari luar.



Bangunan diberikan massa yang berbeda yang ekspresif dimana menerapkan dari prinsip arsitektur kontemporer yang memiliki gubahan massa yang ekspresif.

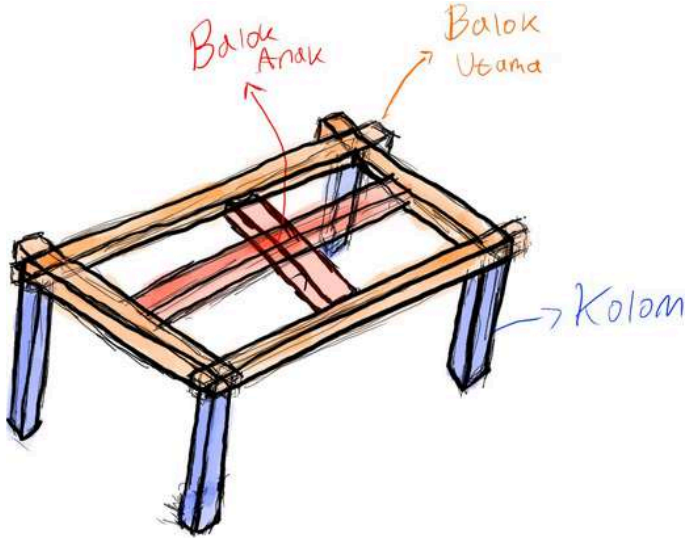
Gambar 3.14 Eksplorasi Bentuk Massa
Sumber: Penulis, 2024

Analisis Struktur Alternatif 1



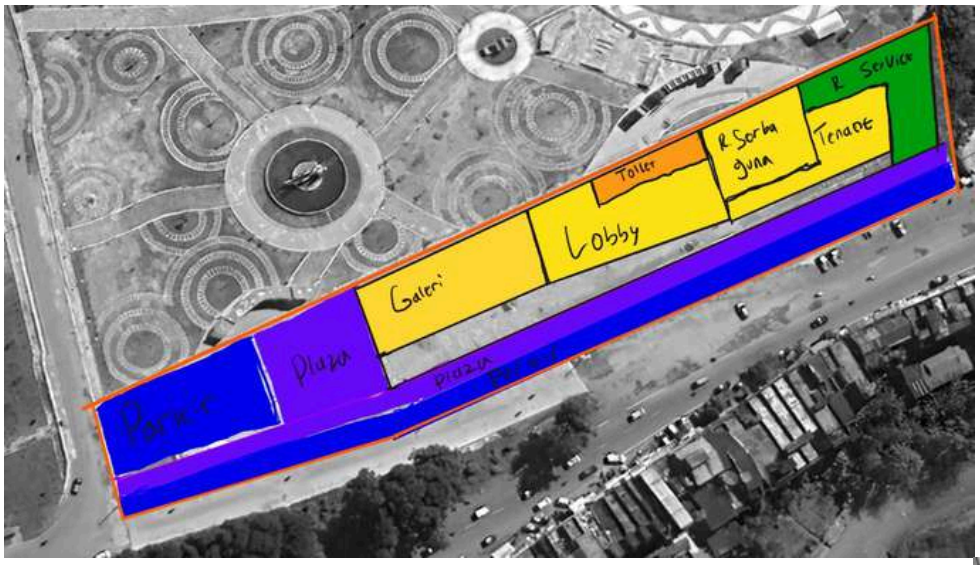
Gambar 3.15 Grid dan Pondasi
Sumber. Penulis, 2024

Prinsip dalam arsitektur kontemporer adalah bangunan yang kokoh. Dalam konteks ini, bangunan tersebut menampilkan bentuk massa yang ekspresif dan menunjukkan kekokohan melalui penggunaan sistem struktur dan material yang kuat. Desain Creative Hub untuk struktur bawah menggunakan pondasi bored pile. Pondasi ini dipilih karena bangunan memiliki lebih dari 4 lantai, yaitu 5 lantai.

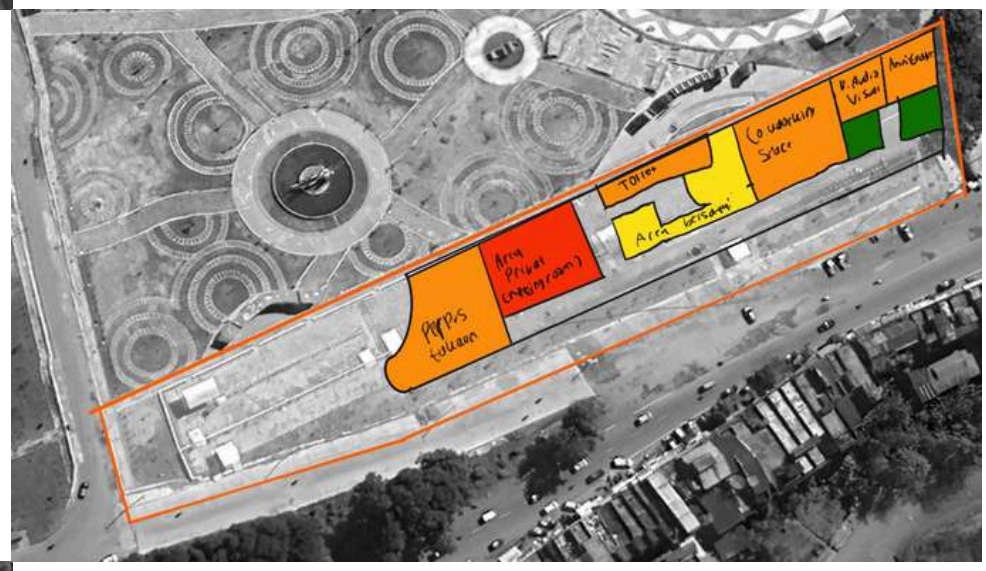


Struktur atas menggunakan plat lantai decking karena lebih kuat, sedangkan struktur utama bangunan menggunakan sistem rigid frame (rangka kaku) yang terdiri dari kolom dan balok beton. Kolom dan balok ini diatur dalam grid dengan memperhitungkan jarak antar kolom, memungkinkan ruang studio dan ruang pertemuan tanpa kolom sehingga kenyamanan dan aktivitas pengguna tidak terganggu.

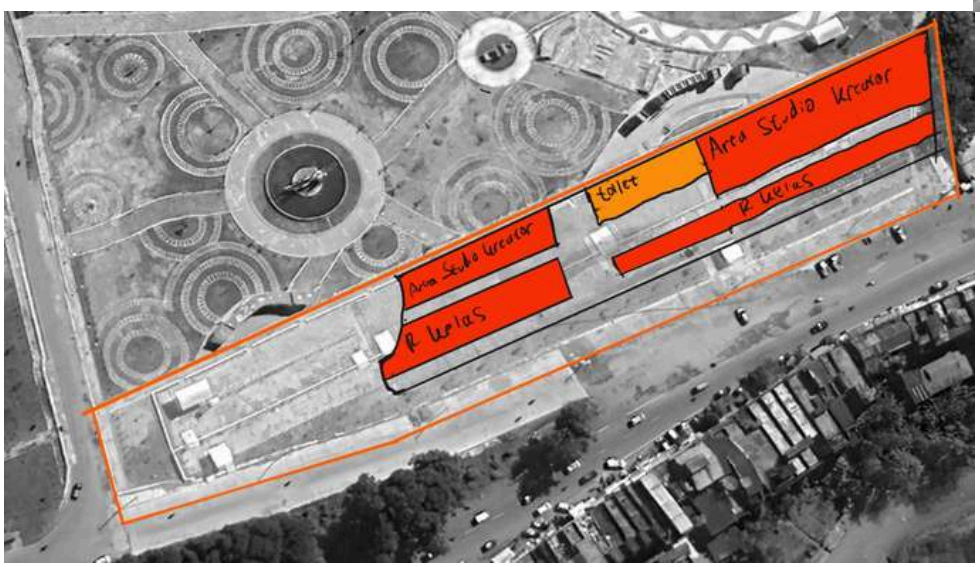
Diagram Ruang Alternatif 2



LANTAI GROUND FLOOR



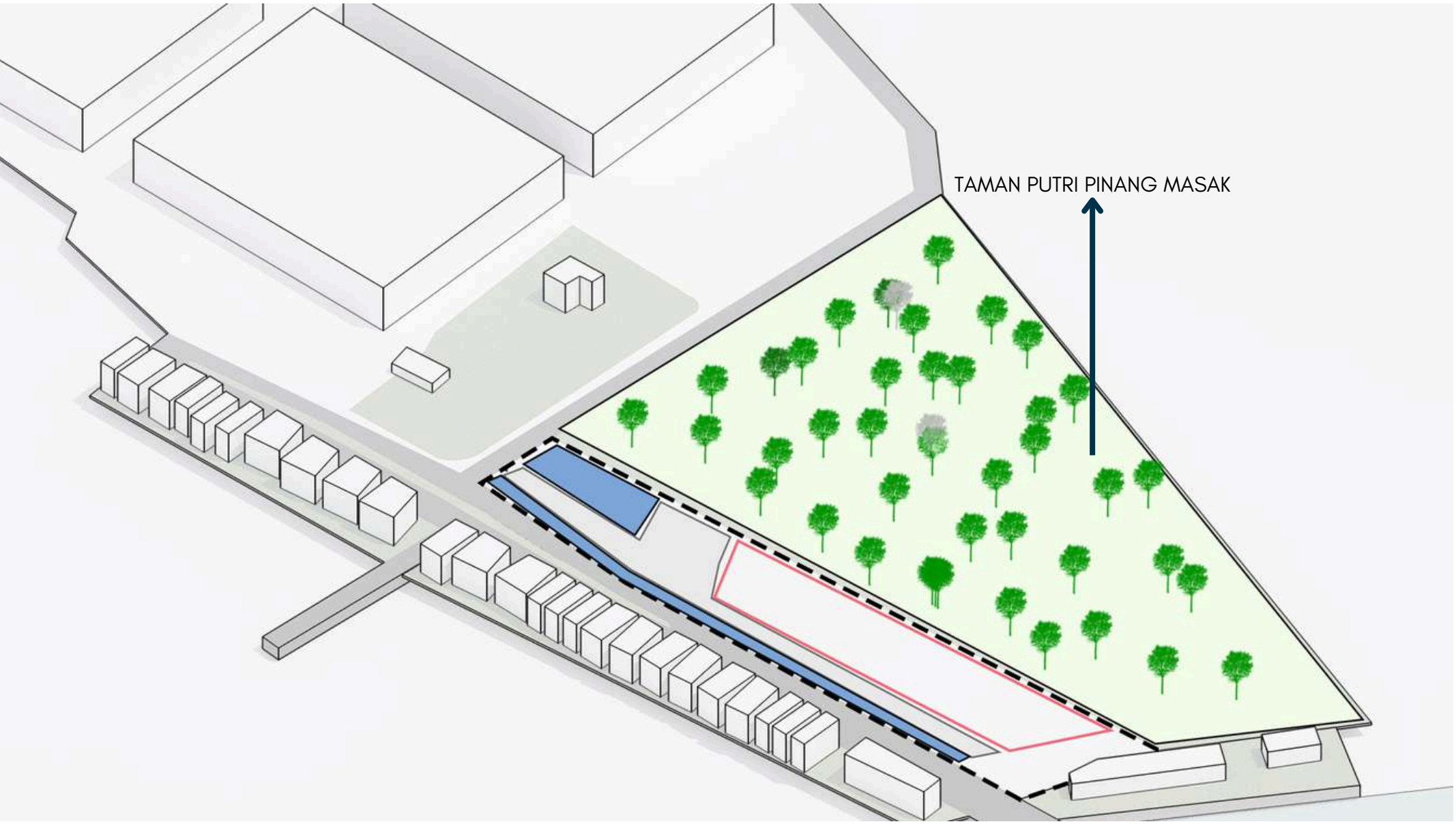
LANTAI 1



LANTAI 2

Gambar 3.16 Hubungan Antar Ruang
Sumber: Penulis, 2024

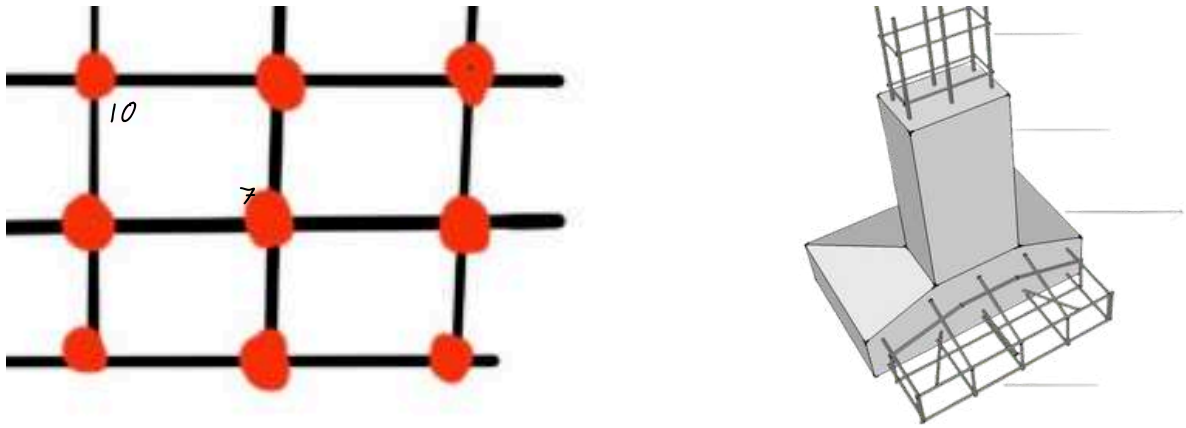
Zoning Alternatif 2



Bangunan
Parkir
Plaza

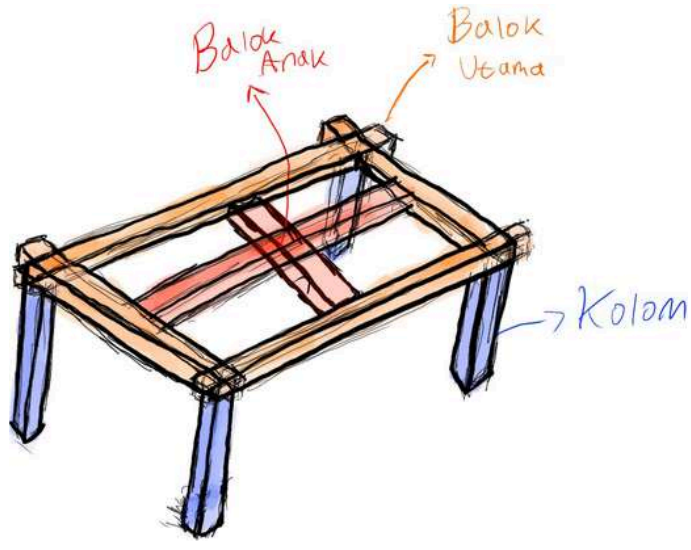
Gambar 3.17 Zoning Alternatif 2
Sumber: Penulis, 2024

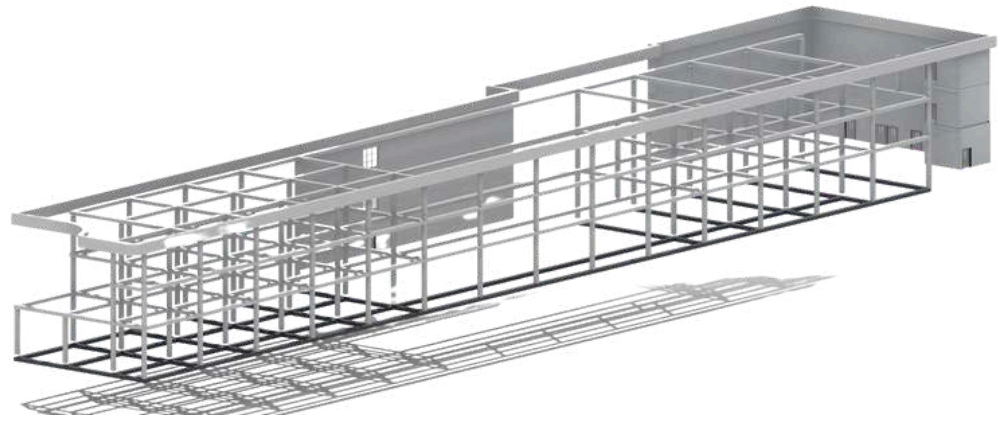
Analisis Struktur Alternatif 2



Gambar 3.18 Grid dan Pondasi
Sumber. Penulis, 2024

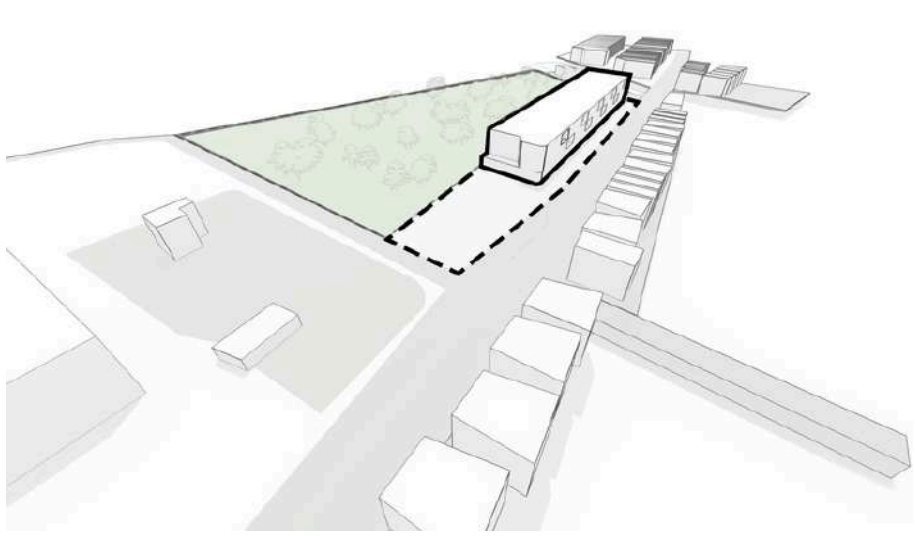
Prinsip dalam arsitektur kontemporer adalah bangunan yang kokoh. Dalam konteks ini, bangunan tersebut menampilkan bentuk massa yang ekspresif dan menunjukkan kekokohan melalui penggunaan sistem struktur dan material yang kuat. Desain Creative Hub untuk struktur bawah menggunakan pondasi foot plat. Pondasi ini dipilih karena bangunan memiliki banyak ruangan yang lebar sehingga lebih baik menggunakan struktur bangunan foot plat.



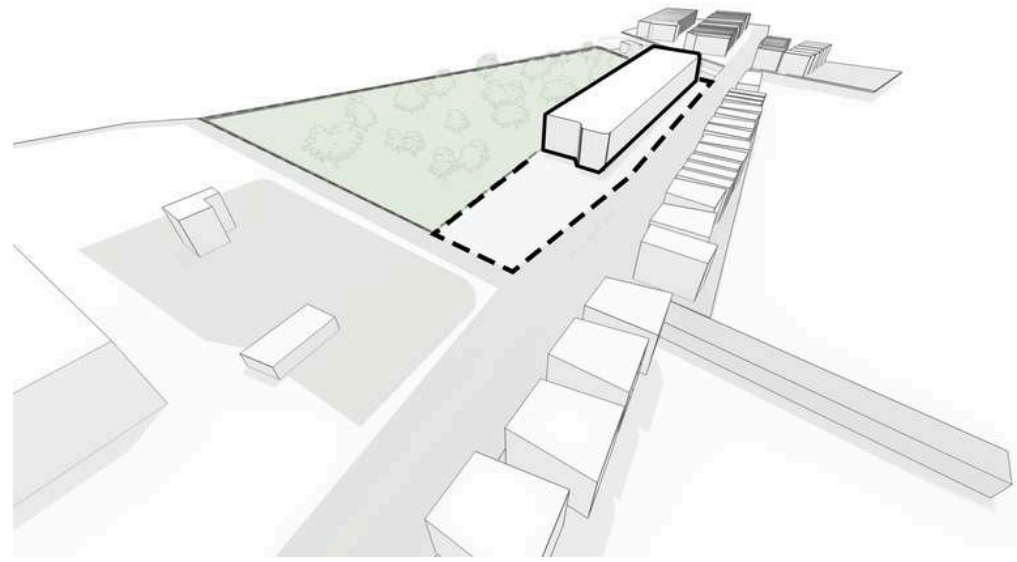


Struktur atas menggunakan plat lantai decking karena lebih kuat, sedangkan struktur utama bangunan menggunakan sistem rigid frame (rangka kaku) yang terdiri dari kolom dan balok beton. Kolom dan balok ini diatur dalam grid dengan memperhitungkan jarak antar kolom, memungkinkan ruang studio dan ruang pertemuan tanpa kolom sehingga kenyamanan dan aktivitas pengguna tidak terganggu.

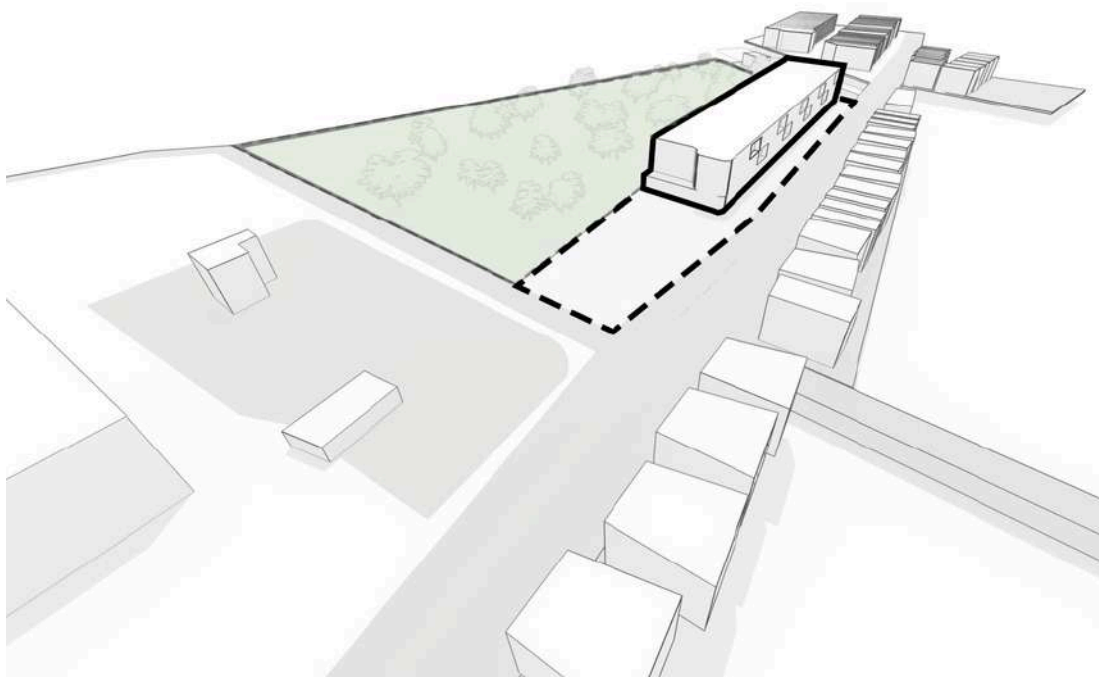
Transformasi Massa Bangunan Altenatif 2



Bangunan ditempatkan sesuai dengan regulasi, kemudian dicocokan dengan potensi dan bentuk site. Susunan massa dioptimalkan untuk memaksimalkan penggunaan lahan sehingga bentuk lahan menjadi acuan proporsi dasar dengan bentuk dasar persegi panjang.



Bangunan diberikan pengurangan massa sesuai dengan aspek fungsi dan konteks ruang yang ada didalamnya. Sedangkan di area fasad pada selatan dan barat diberikan ruang terbuka untuk bertemu secara informal dan dari kejauhan terlihat adanya interaksi keramaian antar pengguna untuk mengundang pengunjung

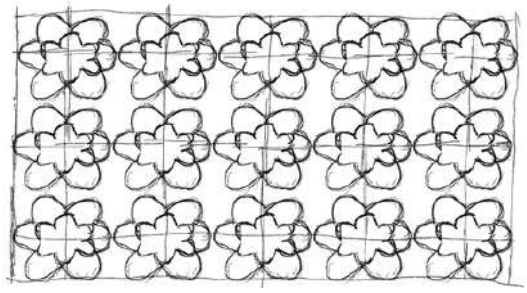
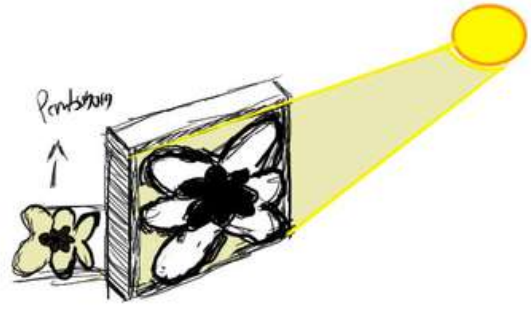


Bangunan diberikan massa yang berbeda ,memberikan bukaan pada bangunan sehingga menampilkan citra bangunan yang ekspresif dimana menerapkan dari prinsip arsitektur kontemporer yang memiliki gubahan massa yang ekspresif.

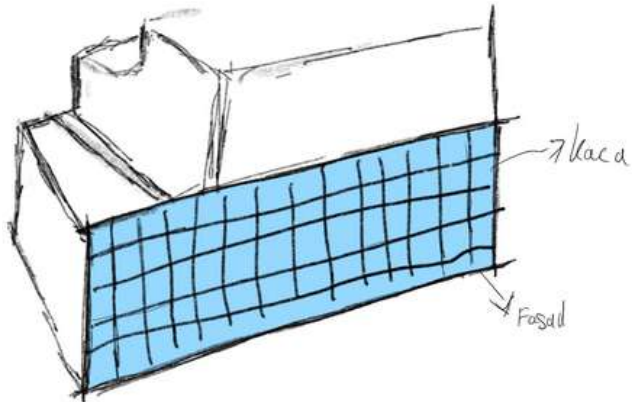
Gambar 3.19 EKslporasi Bentuk Massa 2
Sumber: Penulis, 2024

Analisis Pendekatan Kontemporer



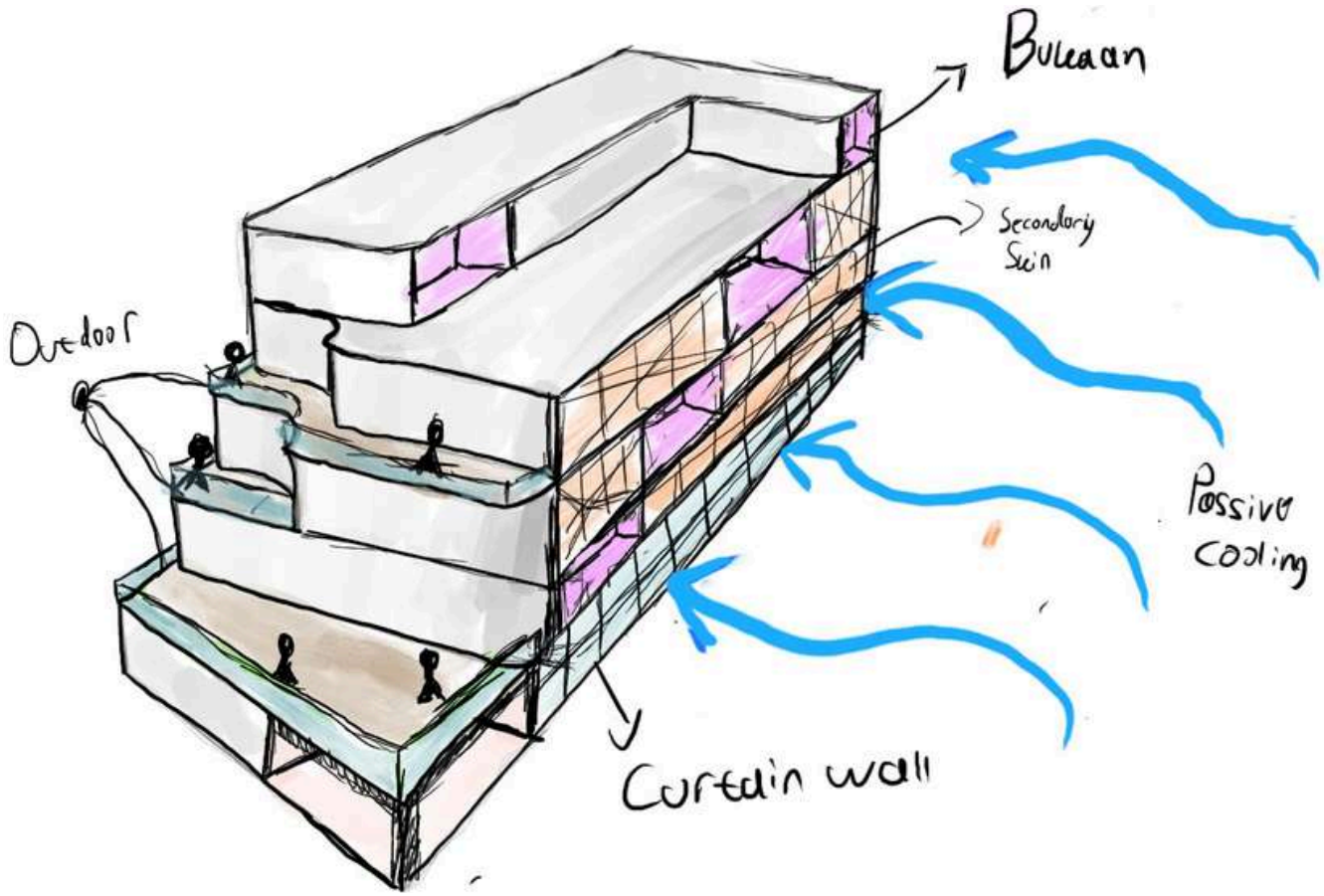
Perancangan fasad bangunan disesuaikan dengan bangunan Melayu Jambi yang telah ditransformasi pada bentukan massa meliputi pola dinding, ukiran dan material. Dengan pengaruh arsitektur kontemporer fasad bangunan akan terkesan lebih futuristik tanpa menghilangkan unsur Melayu seperti memberikan motif pada beberapa shading yang menggunakan material ACP nantinya akan dilaser membentuk bungo kaco yang mengambil unsur budaya melayu jambi. Dalam konsep fasad bungo kaco ini, arsitektur kontemporer diperlihatkan mampu menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan pendekatan inovatif, menciptakan harmonisasi yang seimbang antara warisan budaya lokal dan keunikan desain modern.



Prinsip dalam arsitektur kontemporer ruang terkesan terbuka, bangunan dapat menampilkan ruang yang terbuka dari dalam sehingga view keluar seakan terbuka. Diberikan view ke arah keluar secara lebar yaitu berupa kaca yang besar untuk optimalisasi cahaya yang masuk ke ruang sehingga bangunan dapat menampilkan citra terbuka dari dalam bangunan.

Gambar 3.20 Penyelesaian Desain Fasad
Sumber: Penulis, 2024

Fasad Bangunan Alternatif 1

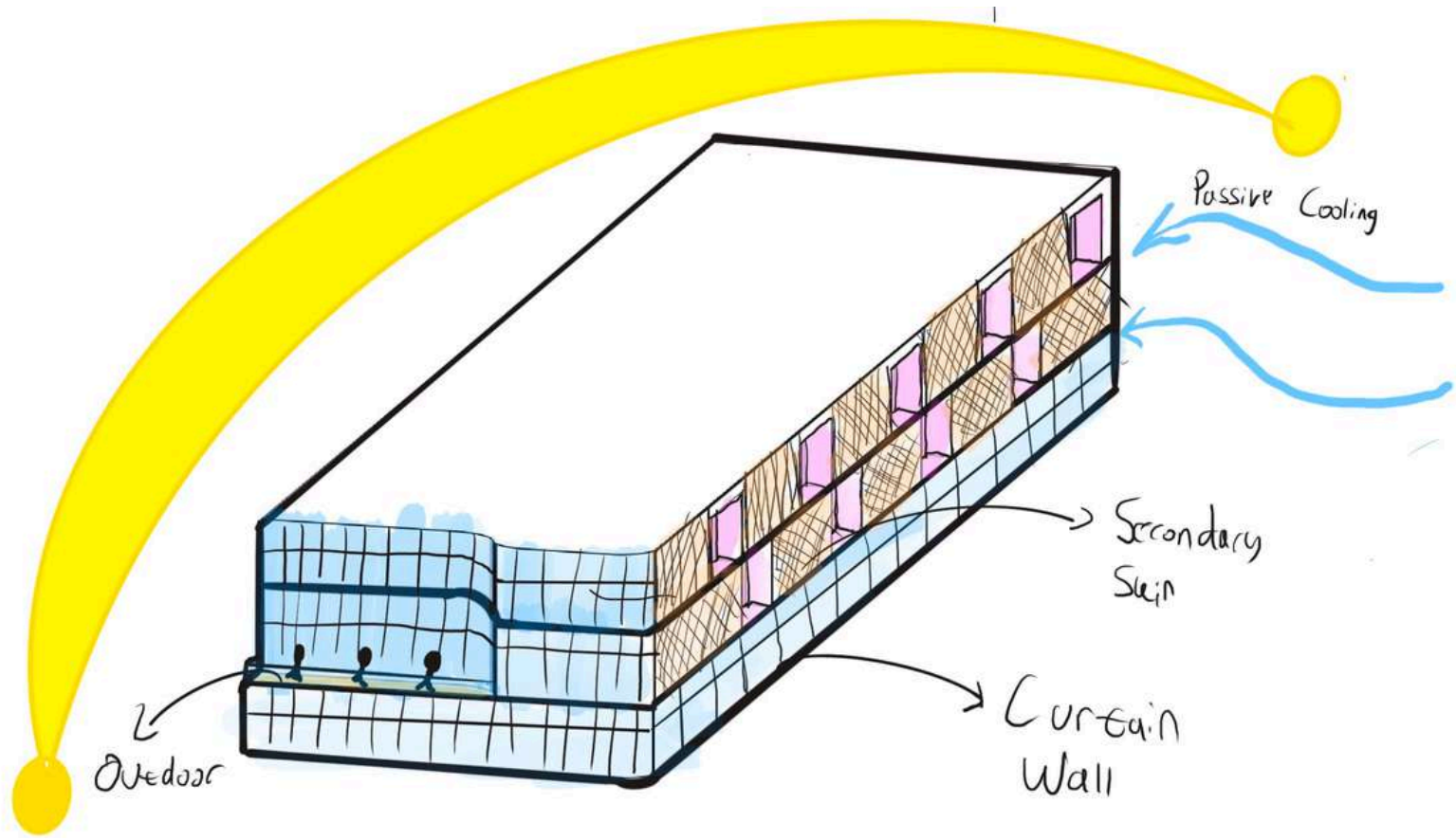


Gambar 3.21 Eksplorasi Fasad Bangunan
Sumber. Penulis, 2024

Fasad pada bagian bangunan yang berwarna ungu adalah bukaan yang dapat memberikan efek berupa passive cooling terhadap bangunan, bukaan tersebut diberikan dengan elevasi yang berbeda sehingga dapat menjadi daya tarik pada bangunan. Pada warna biru menggunakan curtain wall kaca yang dapat terlihat dari arah luar ke dalam.

Pada bagian oranye merupakan secondary skin yang berfungsi untuk membatasi pandangan keluar dikarenakan merupakan bukan sebagai strong view pada site. Di sisi lain pada bagian coklat merupakan area outdoor yang memiliki bentuk berbeda, outdoor diletakkan pada bagian arah datang pengunjung sehingga dapat memberikan kesan yang ramai dan menarik dari luar.

Fasad Bangunan Alternatif 2



Gambar 3.22 Eksplorasi Fasad Bangunan
Sumber. Penulis, 2024

Fasad pada bagian bangunan yang berwarna ungu adalah bukaan yang dapat memberikan efek berupa passive cooling terhadap bangunan, bukaan tersebut diberikan dengan elevasi yang berbeda sehingga dapat menjadi daya tarik pada bangunan. Pada warna biru menggunakan curtain wall kaca yang dapat terlihat dari arah luar ke dalam.

Pada bagian oranye merupakan secondary skin yang berfungsi untuk membatasi pandangan keluar dikarenakan merupakan bukan sebagai strong view pada site. Di sisi lain pada bagian coklat merupakan area outdoor outdoor diletakkan pada bagian arah datang pengunjung sehingga dapat memberikan kesan yang ramai dan menarik dari luar.

Analisis Bisnis Model Canvas

Key Partner

- Pemerintah Pusat
- Penggiat UMKM
- Vendor event
- Pemasok peralatan musik, film, fotografi, kuliner, fashion
- Mentor atau pelatih
- Kemenparekraf

Key Activities

- Pembinaan dan Pelatihan
- Pemasaran dan promosi
- Produksi
- Acara khusus

Key Resources

- Musisi
- Pelaku industri film
- Pelaku industri kuliner
- Pelaku industri fashion
- Pelaku industri fotografi
- Sponsor

Value Propositions

- Ruang pelatihan, mentoring, konsultasi serta aktivitas kreatif
- Pameran dan kegiatan kreatif
- Fasilitas ruang kerja yang menstimulus kreatifitas atau inspiratif
- Infrastruktur untuk kegiatan kreatif
- Pendampingan legalitas dan perizinan

Customer Relationship

Merupakan tempat berkumpul pelaku kreatif sehingga hubungan dengan pelanggan dapat secara longterm yang dapat berkolaborasi membentuk program pameran, workshop dll.

Channels

- Social Media
- Brosur

Customer Segment

- Pelaku UMKM
- Komunitas
- Masyarakat

Cost Structure

- **Biaya pemasaran** seperti promosi untuk menjangkau umkm dan masyarakat, spanduk dan material promosi lainnya
- **Biaya operasional** seperti gaji karyawan, utilitas, dll
- **Biaya konstruksi** seperti biaya pembangunan
- **Biaya perizinan**

Revenue Streams

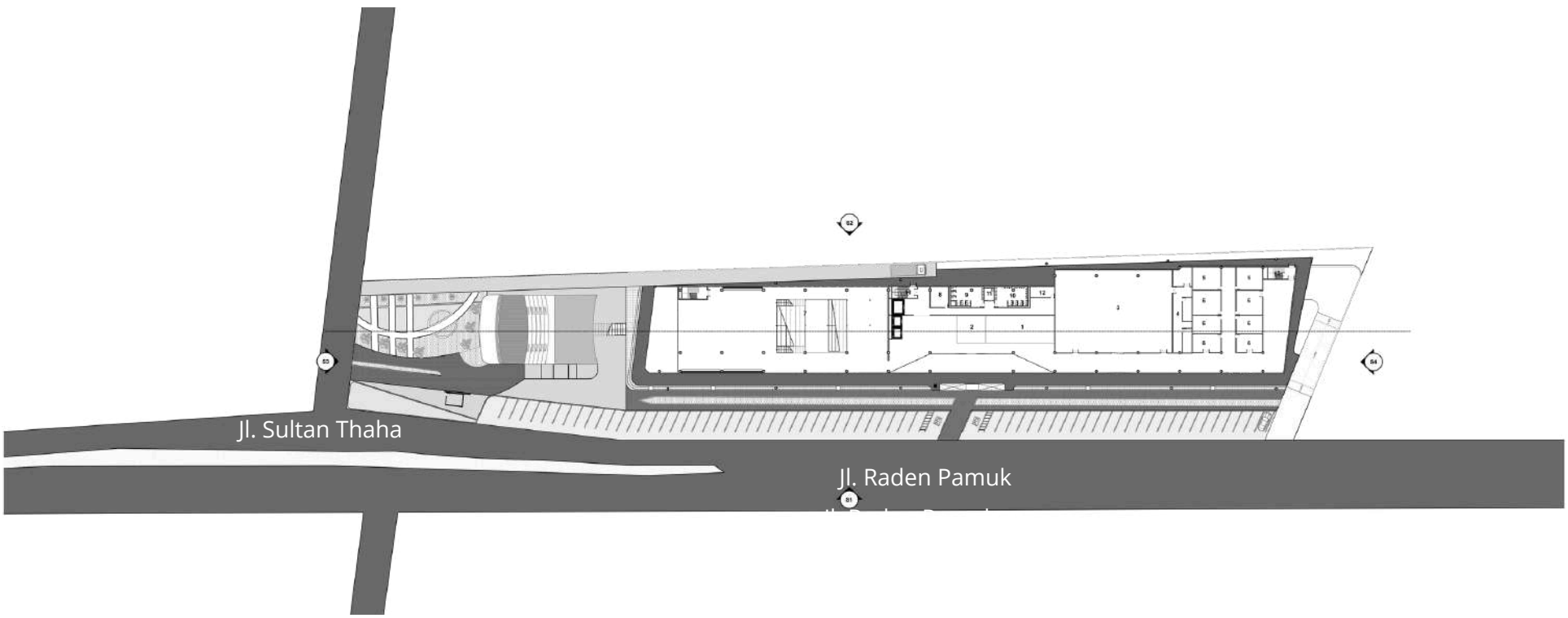
- **Penyewaan Tenant**
- **Penyewaan Studio sewa**
- **Penyewaan Meeting room**
- **Penyewaan Ruang serba guna**

Gambar 3.23 Bisnis Model Canvas
Sumber: Penulis, 2024

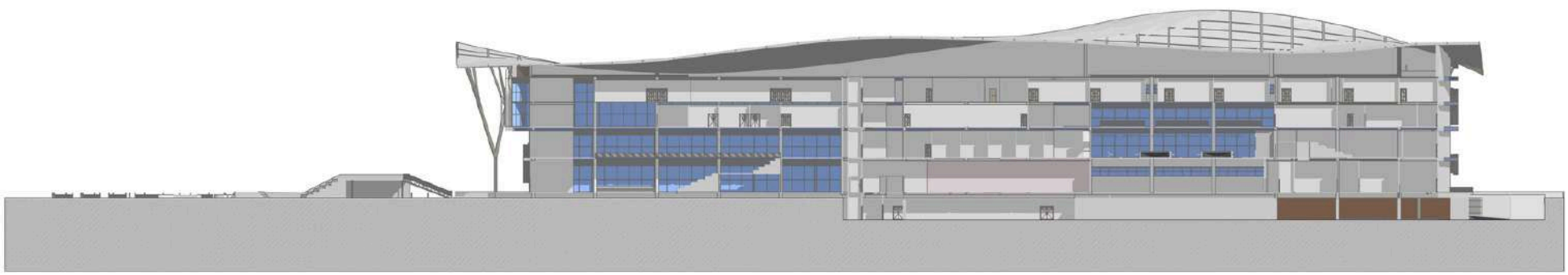
4 HASIL RANCANGAN



Gambar 4.1 SItuasi
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.2 Site Plan
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.3 Potongan Site
Sumber: Penulis, 2024

TAMPAK KAWASAN



Gambar 4.4 Tampak Barat
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.5 Tampak Timur
Sumber: Penulis, 2024

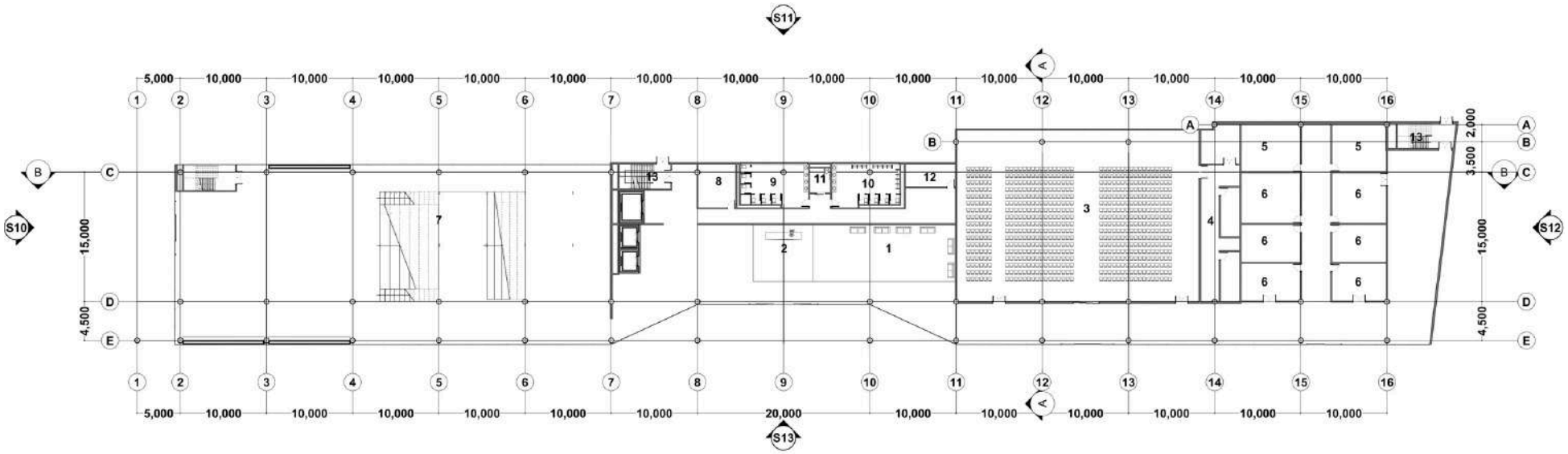


Gambar 4.6 Tampak Utara
Sumber: Penulis, 2024

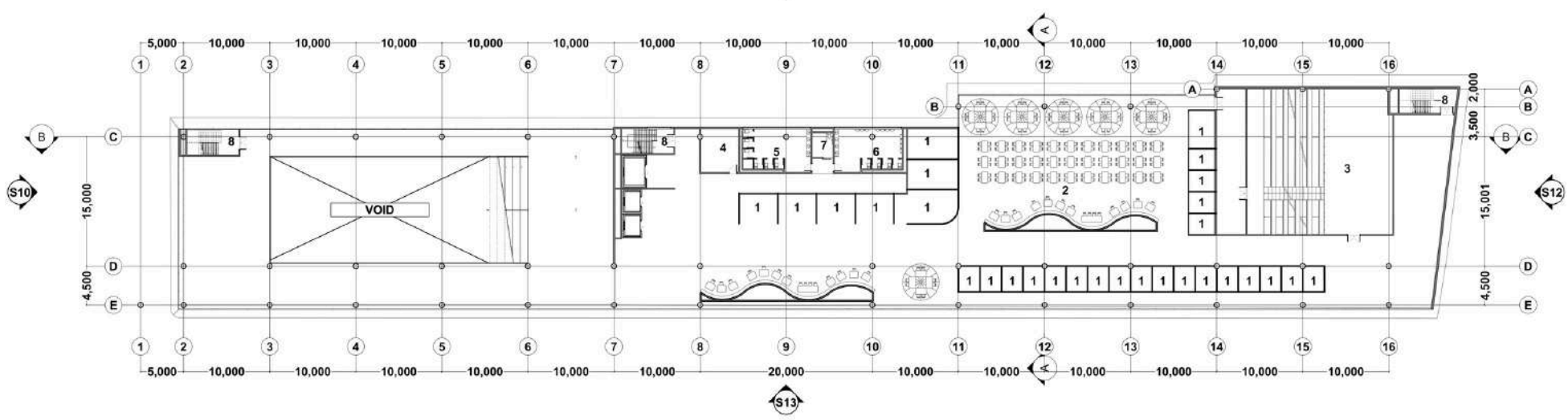


Gambar 4.7 Tampak Selatan
Sumber: Penulis, 2024

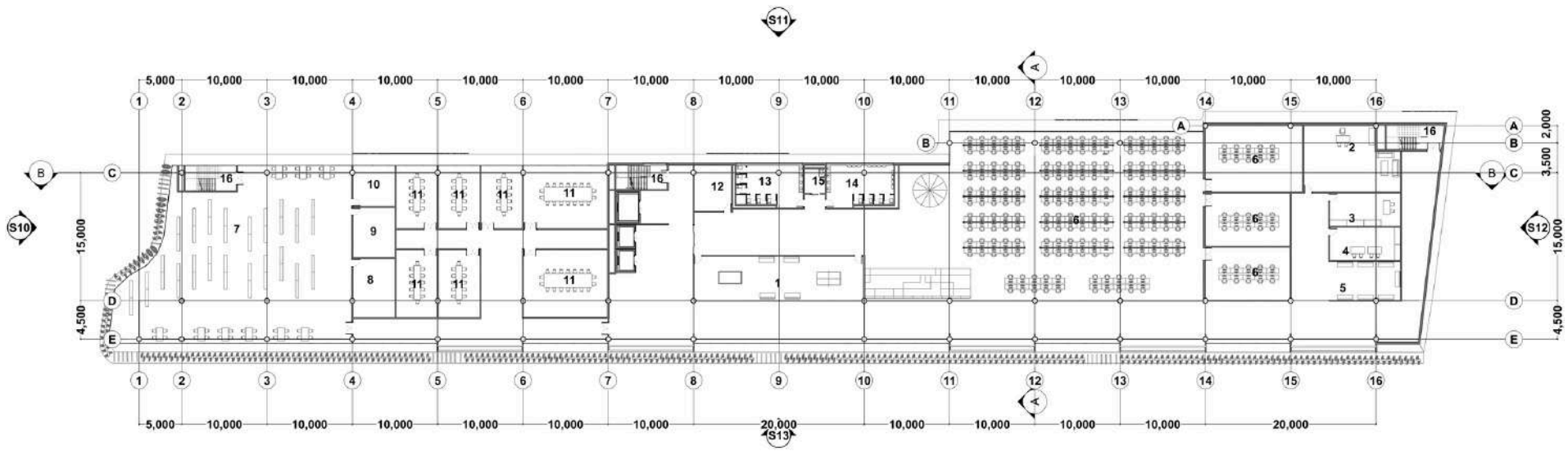
DENAH



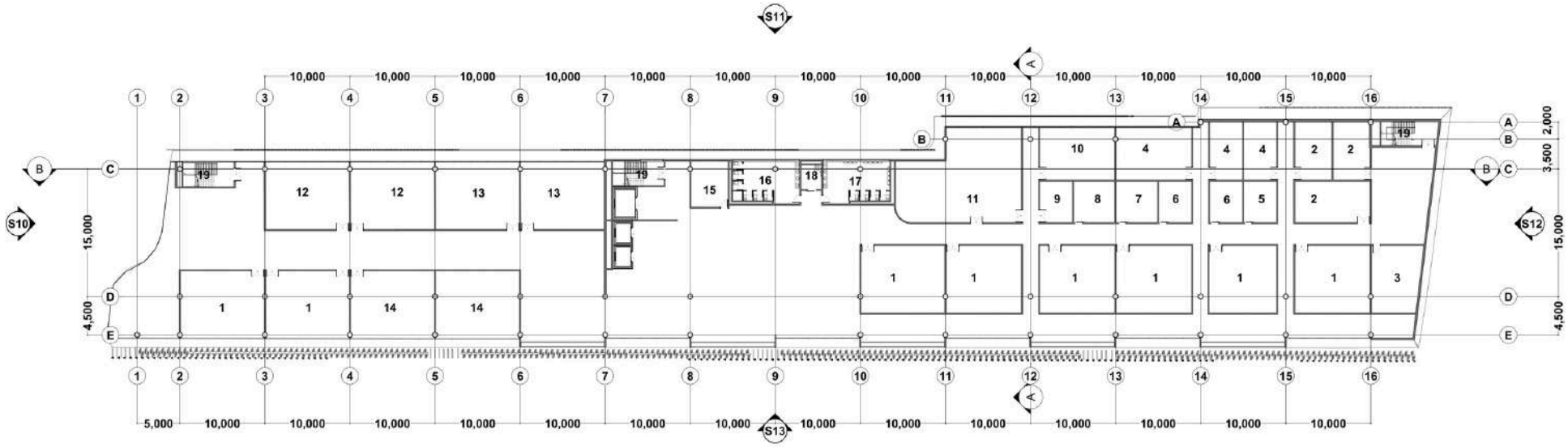
Gambar 4.8 Denah Ground Floor
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.9 Denah Upper Ground
Sumber: Penulis, 2024

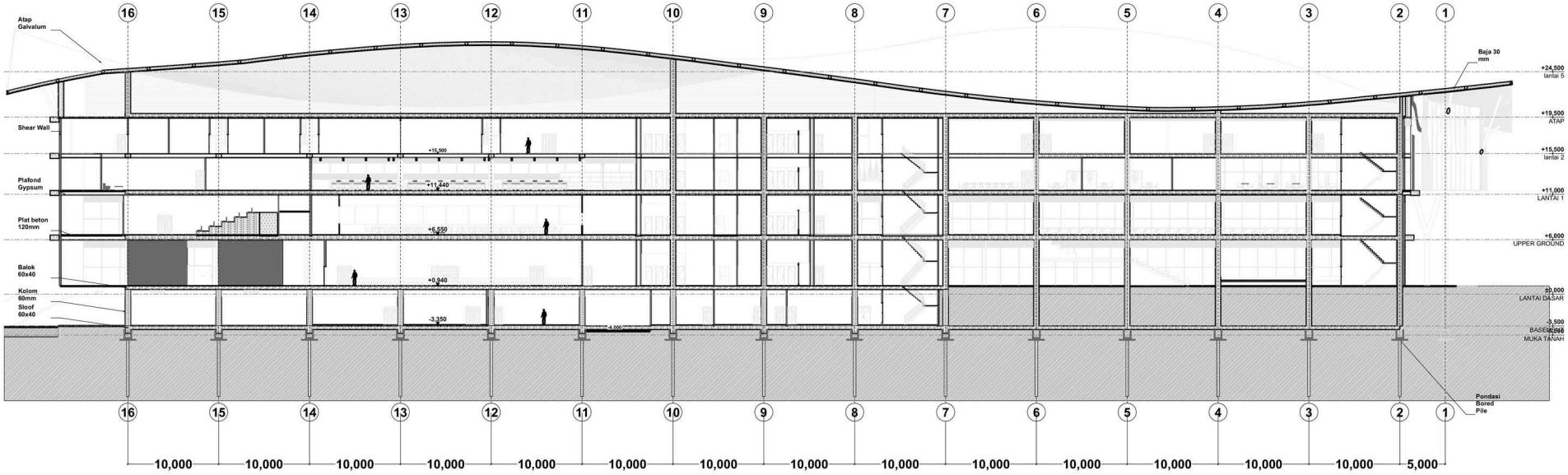


Gambar 4.10 Denah Lantai 1
Sumber: Penulis, 2024

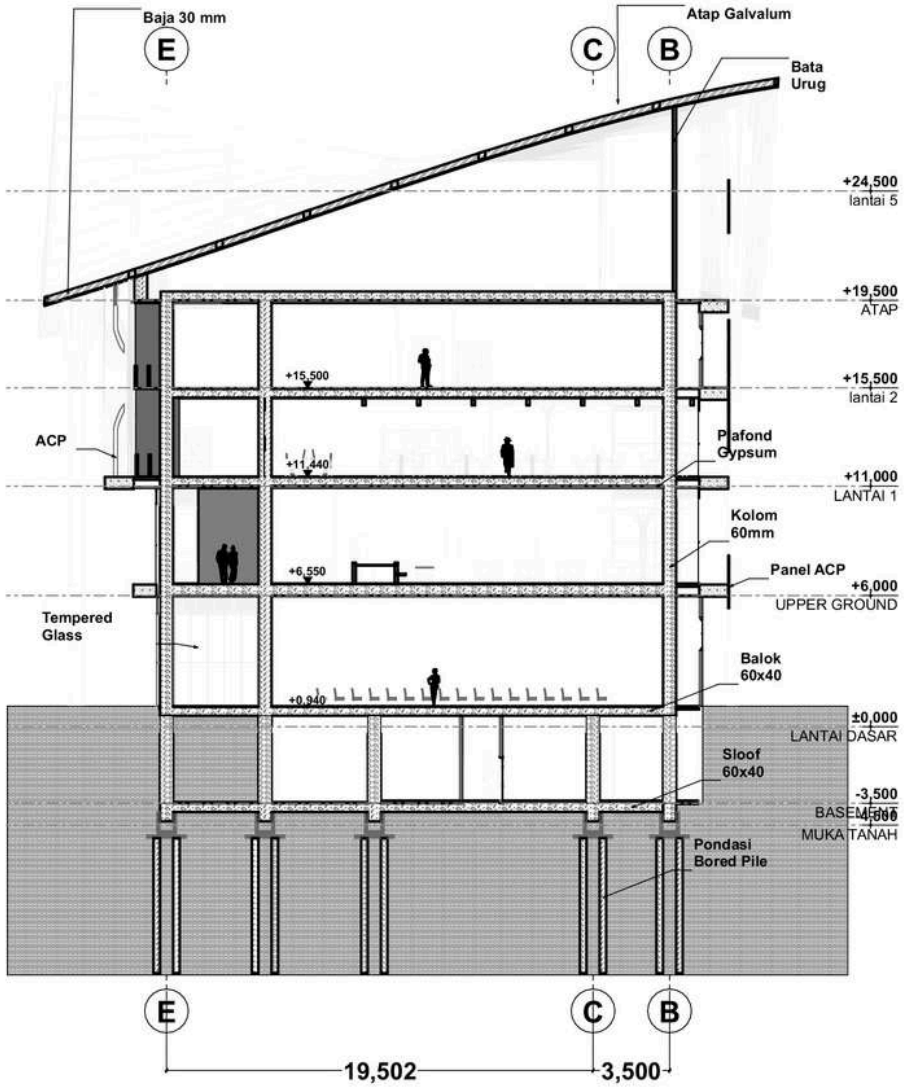


Gambar 4.11 Denah Lantai 2
Sumber: Penulis, 2024

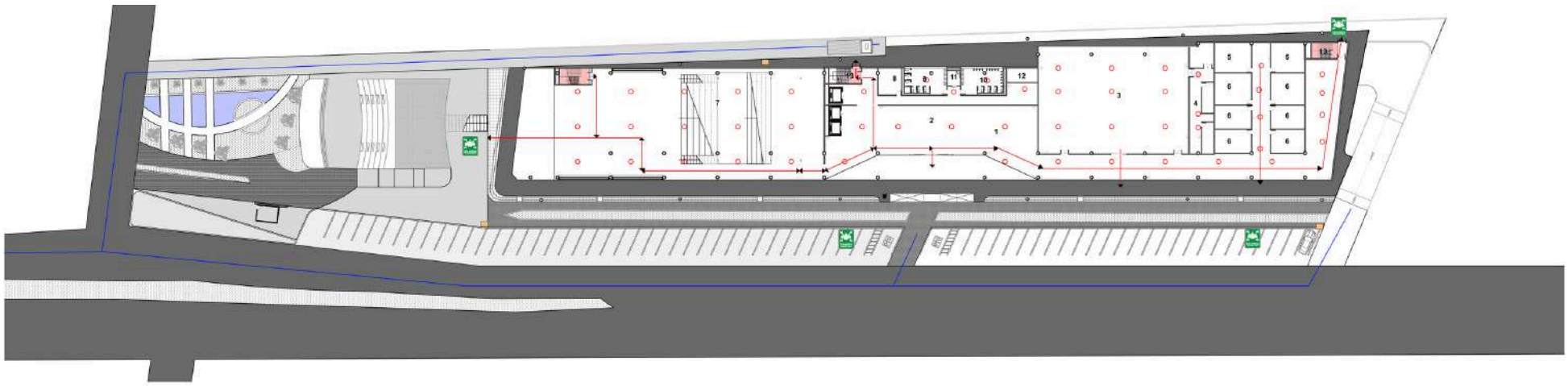
POTONGAN



Gambar 4.12 Potongan B,B
Sumber: Penulis, 2024

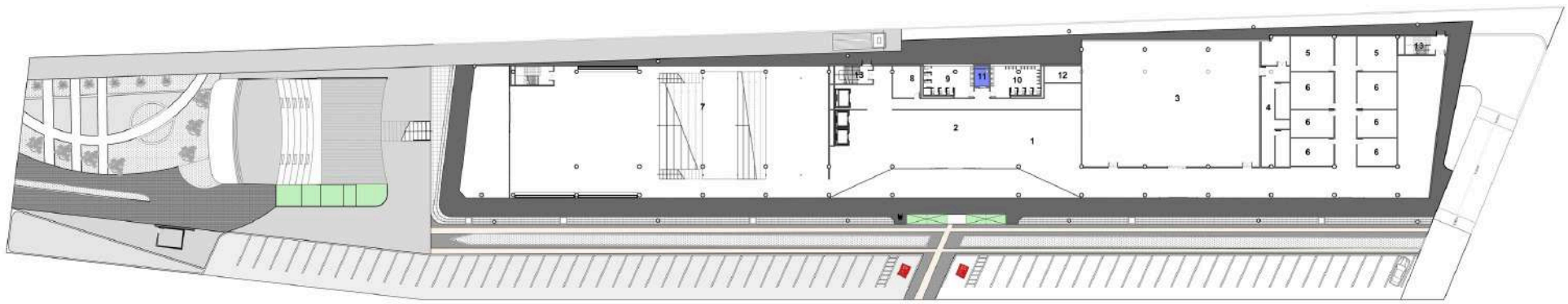


Gambar 4.13 Potongan A,A
Sumber: Penulis, 2024

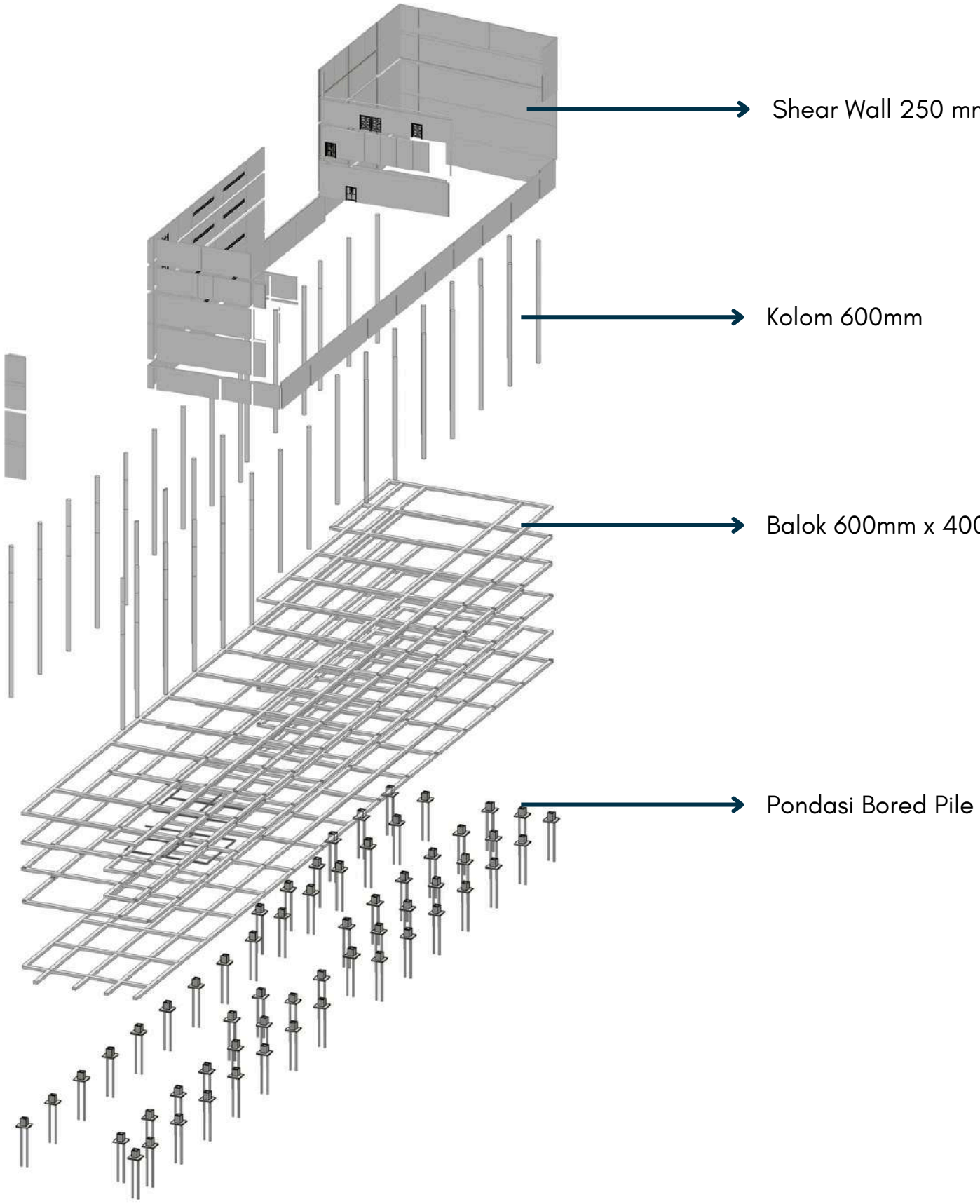


Gambar 4.14 Sistem Keselamatan
Sumber: Penulis, 2024

BARRIER FREE

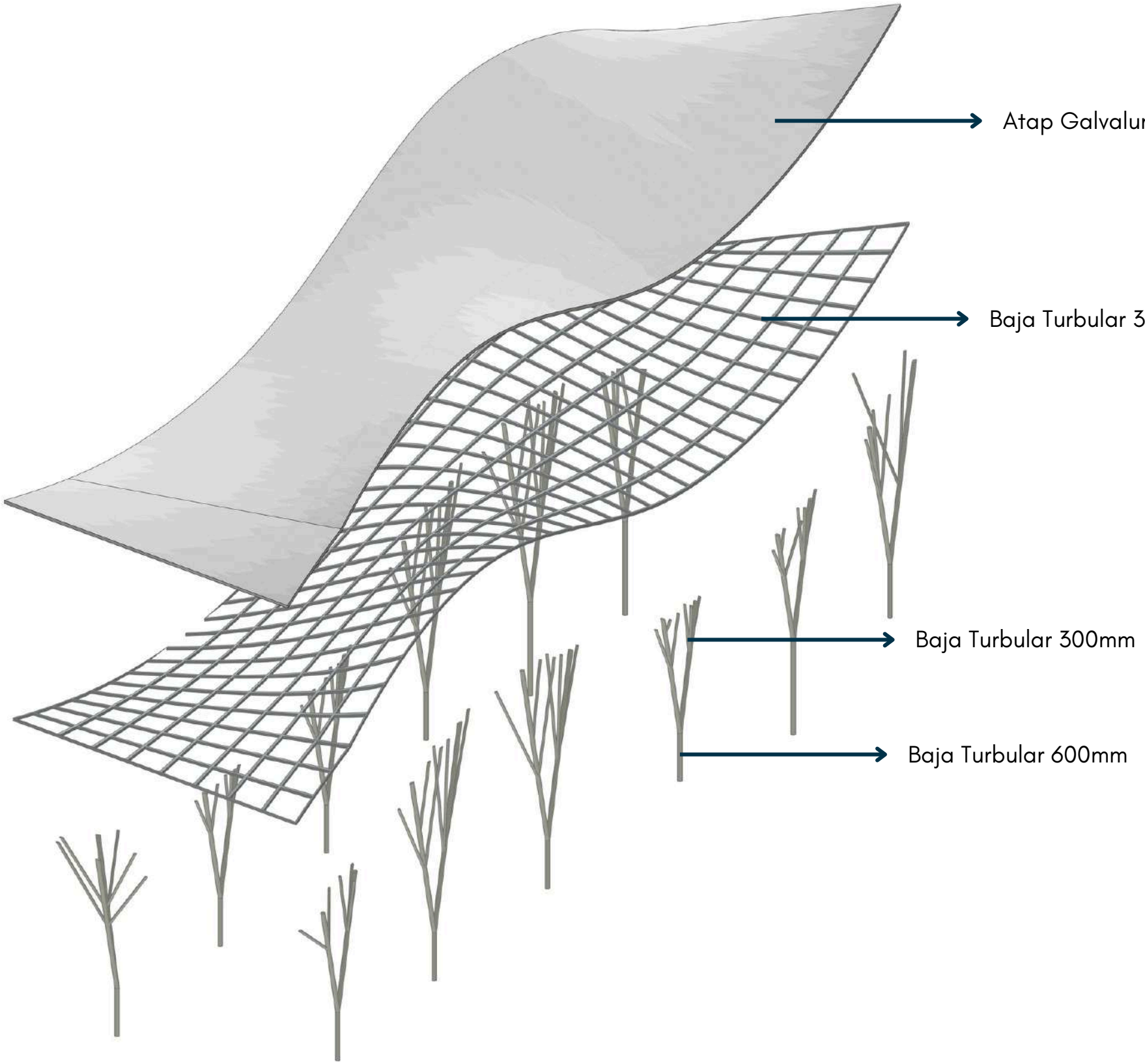


Gambar 4.15 Sistem Barrier Free
Sumber: Penulis, 2024

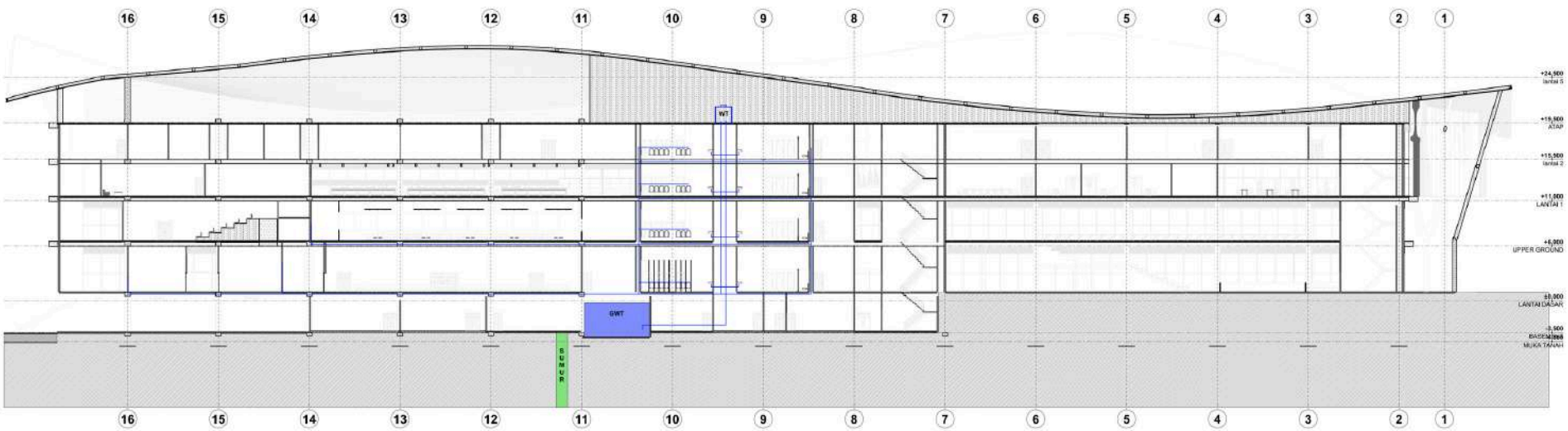


Gambar 4.16 Sistem Struktur
Sumber: Penulis, 2024

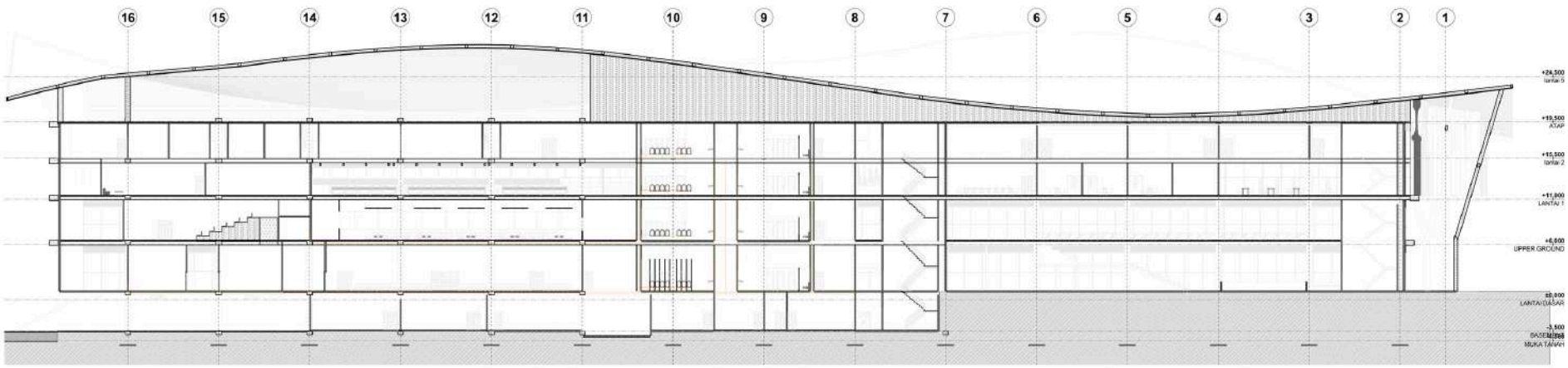
SISTEM STRUKTUR ATAP



Gambar 4.17 Sistem Struktur Atap
Sumber: Penulis, 2024

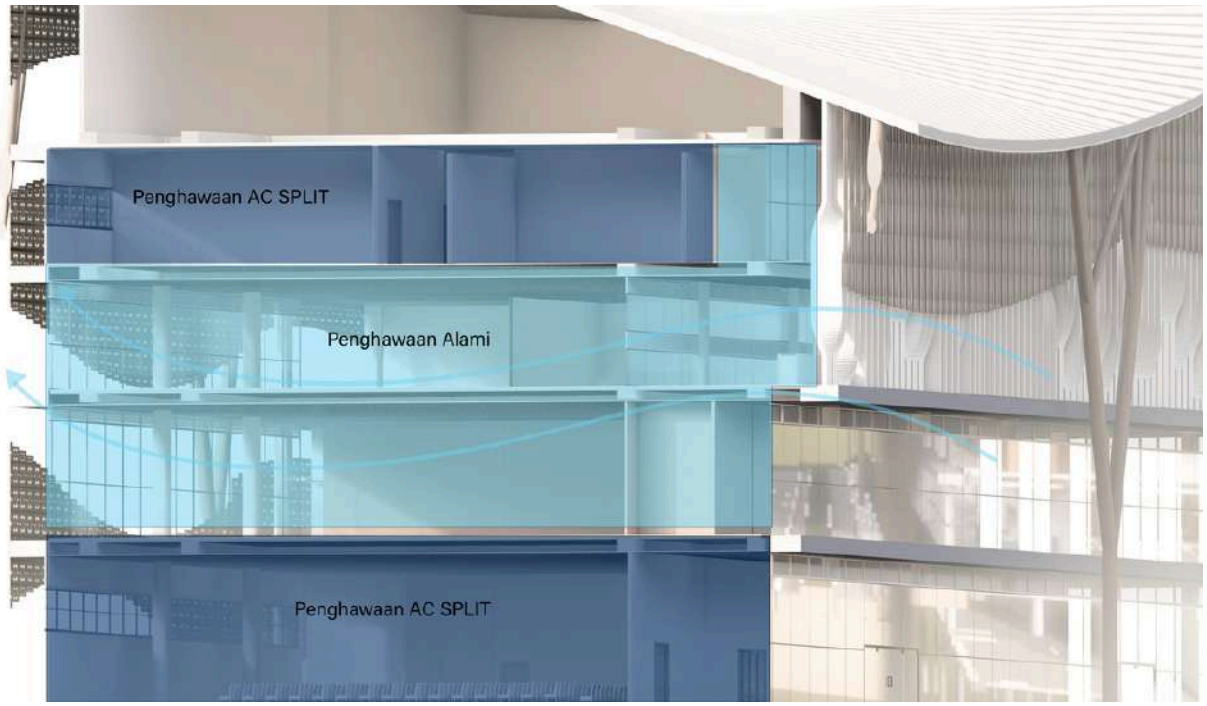


Gambar 4.18 Sistem Air Bersih
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 4.19 Sistem Air Kotor
Sumber: Penulis, 2024

SISTEM UTILITAS



Gambar 4.20 Penghawaan dan Pencahayaan Bangunan
Sumber: Penulis, 2024



ENTRANCE UTAMA

PLAZA



Gambar 4.22 Gambar Eksterior bangunan
Sumber: Penulis, 2024

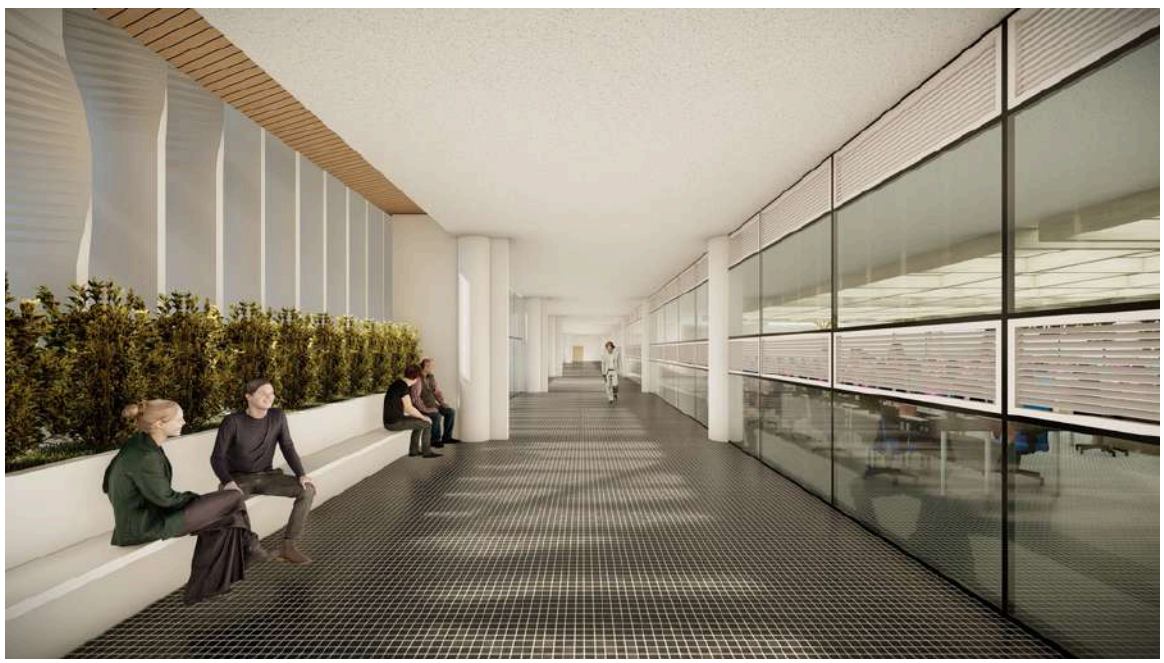


STAGE

ARAH
TAMAN



Gambar 4.23 Gambar Eksterior bangunan
Sumber: Penulis, 2024

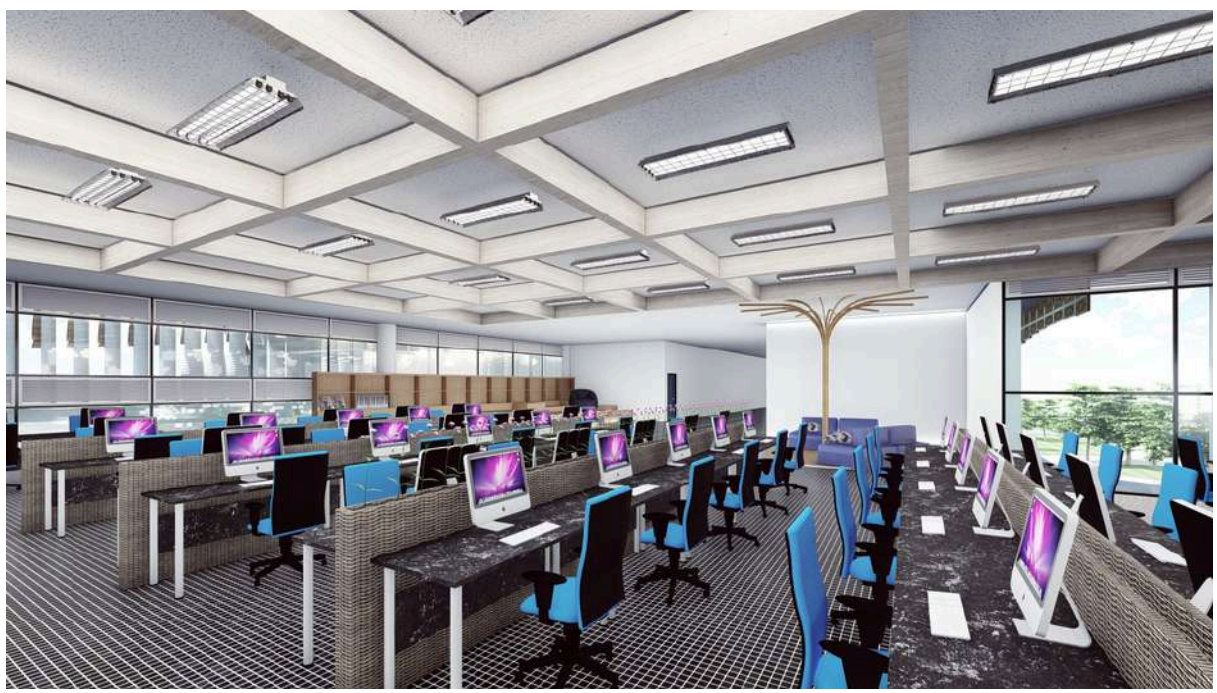


LANTAI 2

EKSIBISI HALL



Gambar 4.24 Gambar Interior bangunan
Sumber: Penulis, 2024



CO-WORKING SPACE

LOBBY UTAMA

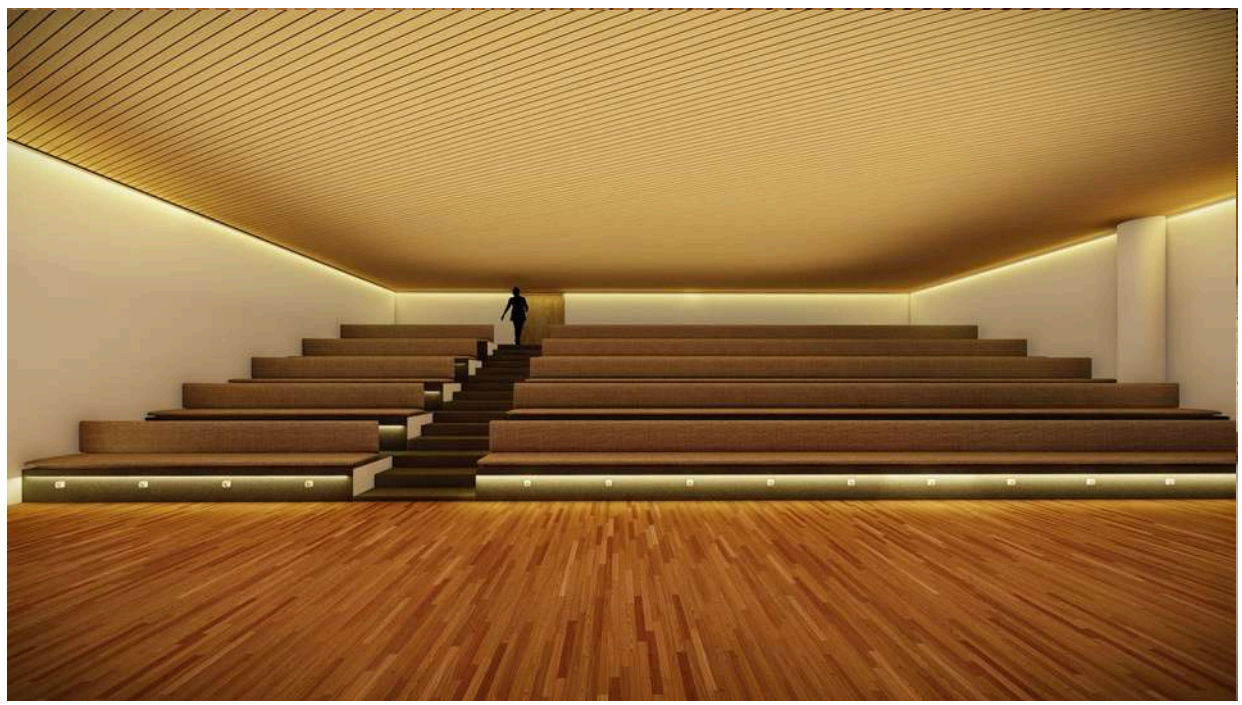


Gambar 4.25 Gambar Interior bangunan
Sumber: Penulis, 2024



TENANT
FOOD COURT

R. AUDIO
VISUAL



Gambar 4.26 Gambar Interior bangunan
Sumber: Penulis, 2024

PENERAPAN TEMA PERANCANGAN

Ruang Kreatif dan Arsitektur Kontemporer

Merancang fasad bangunan dengan memanfaatkan warna dan ornamen pada elemen eksterior dan interior bertujuan untuk merangsang kreativitas pelaku kreatif. Konsep ini diimplementasikan untuk menciptakan kesan visual yang menginspirasi, sehingga mendorong ekspresi kreatif dan memberikan identitas unik pada bangunan, baik di bagian luar maupun dalam.

Space type : Making Space, Collaboration Space
Spatial Quality : Space As a Process Enabler, Space As an Indicator Of (Organization) Culture

Pendekatan arsitektur kontemporer yang memanfaatkan ornamen dan warna pada elemen eksterior dan interior memperlihatkan nilai-nilai arsitektur kontemporer yang berorientasi pada inovasi, ekspresi kreatif, dan penciptaan citra unik ekspresif.



Merancang konsep arsitektur dengan menekankan transparansi antara eksterior dan interior bertujuan memberikan pengalaman langsung bagi user untuk merasakan dan terhubung dengan lingkungan sekitar. Ruang ini dapat difungsikan untuk pertunjukan, pameran, dan aktivitas kreatif lainnya yang memungkinkan pelaku kreatif untuk menampilkan karya mereka kepada pengunjung. Strategi desain ini bertujuan menciptakan keterbukaan visual antara dunia luar dan ruang interior, menciptakan atmosfer dinamis, serta memberikan pengalaman unik bagi pengunjung saat menyaksikan kreativitas pelaku di dalam ruang tersebut.

Space type : Intermission Space, Making Space
Spatial quality : Space As a Process Enabler, Space as Social Dimension

Strategi rancangan ini menekankan konsep transparansi yang memungkinkan cahaya dan pandangan terbuka antara eksterior dan interior, serta memberikan pengalaman unik dengan memperhatikan fungsionalitas sesuai prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.



Merancang konsep arsitektur dengan memanfaatkan ruang negatif, seperti koridor, bertujuan mengaktifkan dan mengoptimalkan penggunaan ruang tersebut. Pendekatan ini melibatkan penyesuaian desain untuk menambahkan fungsi tambahan ke dalam koridor, menjadikannya lebih dari sekadar jalur lalu lintas. Strategi ini bertujuan menciptakan ruang yang lebih fungsional dan bermanfaat, sehingga memberikan nilai tambah bagi pengguna dan memaksimalkan pemanfaatan setiap bagian bangunan.

Space type : Intermission Space
Spatial quality : Space as Social Dimension

Desain yang memanfaatkan ruang negatif, seperti koridor, menjadi tempat meeting point atau area berkumpul yang dapat beradaptasi dengan berbagai kebutuhan pengguna, memberikan kenyamanan melalui fleksibilitas ruang, dan mengoptimalkan pemanfaatan ruang sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer.



Merancang sebuah ruang yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan pelaku kreatif, di mana pengguna dapat mengamati dan mengapresiasi karya kreatif, sementara pelaku kreatif memiliki kesempatan untuk memamerkan karya mereka. Konsep desain arsitektur ini bertujuan menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran inspirasi dan ekspresi kreatif, memungkinkan pelaku kreatif berbagi dan memamerkan karya mereka secara terbuka, sekaligus memberikan pengalaman dinamis dan inspiratif bagi pengguna.

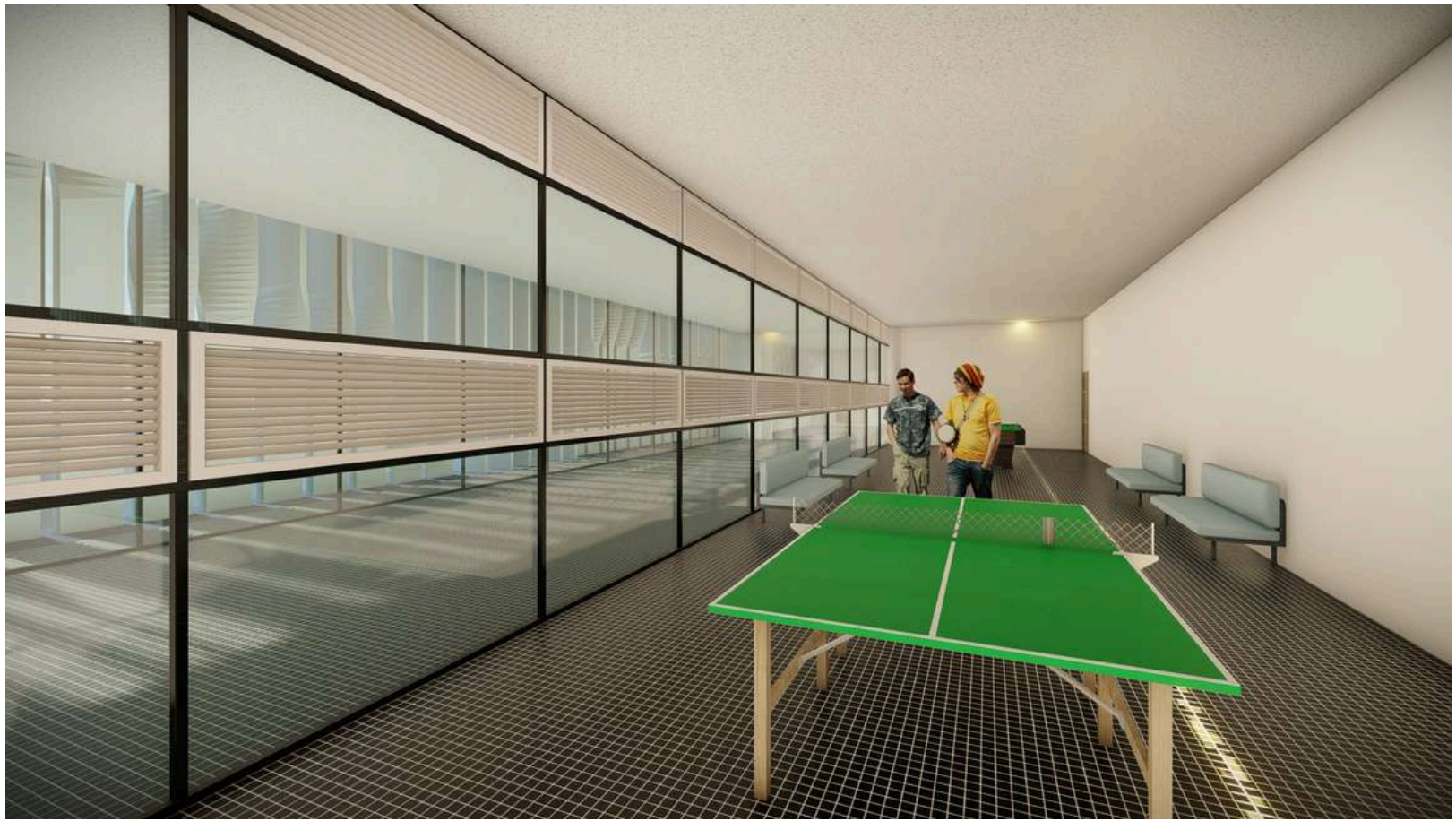
Space type : Intermission Space
Spatial quality : Space as Social Dimension

Arsitektur kontemporer sering kali menyoroti dinamika ruang untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik, dengan mengaplikasikan pendekatan yang memberikan pengalaman dinamis dan inspiratif melalui interaksi langsung dengan karya seni.



Merancang konsep arsitektur dengan strategi mengintegrasikan ruang untuk bermain dan beristirahat bertujuan mendorong inovasi, eksperimen, dan meningkatkan kebahagiaan seseorang guna meningkatkan kreativitas. Pendekatan desain ini berfokus pada penciptaan lingkungan yang mendukung relaksasi dan pemulihan, memberikan kesempatan bagi pengguna untuk melepaskan tekanan, dan membangkitkan suasana yang memacu ide-ide kreatif. Tujuannya adalah menciptakan ruang yang memotivasi individu untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan memperkaya pengalaman kreatif mereka melalui permainan dan istirahat yang positif.

Penciptaan lingkungan yang mendukung relaksasi dan pemulihan mencerminkan tren arsitektur kontemporer yang mengakui pentingnya kesejahteraan dan kenyamanan emosional pengguna.



Merancang konsep arsitektur dengan strategi menciptakan “core space” seperti kafetaria di dalam bangunan, yang difungsikan sebagai titik temu bagi pelaku kreatif dan pengguna di berbagai lantai atau tingkatan. Pendekatan desain ini bertujuan untuk memberikan ruang yang nyaman dan mengundang, di mana pertukaran ide dan interaksi antarindividu dapat terjadi secara alami. Fungsionalitas ruang ini diarahkan untuk mendukung kolaborasi, mempromosikan sinergi, dan menciptakan atmosfer yang memfasilitasi terjalinnya hubungan yang dinamis di antara pengguna bangunan

Space type : Intermission Space
Spatial quality : Space as Social Dimension

Strategi menciptakan core space sebagai pusat UMKM selaras dengan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang menekankan keterbukaan, fleksibilitas, dan kenyamanan bagi pengguna.



KELAYAKAN BISNIS

PROPERTY SIZE									
NO	RUANG	LANTAI						LUAS (m2)	TOTAL (m2)
			B1	GF	UG	1	2		
PUBLIC									
1	LOBBY			108,5				108,5	3429
2	RESEPSIONIS			46,5				46,5	
3	PERPUSTAKAAN					506		506	
4	TOILET UMUM			75	75	75	75	300	
5	TOILET DIFABEL			7	7	7	7	28	
6	EXHIBITION SPACE			1045	630,5			1675,5	
7	PRINT AREA					23,5		23,5	
8	FOODCOURT				400			400	
9	R.AUDIO VISUAL				341			341	
KOMERSIAL									
1	TENANT BESAR			192				192	3222
2	TENANT FOODCOURT				268			268	
3	R. SERBA GUNA			655				655	
4	MEETING ROOM					183		183	
5	MEETING ROOM VIP					150		150	
7	R.KELAS						588	588	
8	CO Working Space					945		945	
9	CO Working Space					212		212	
10	R.BROADCAST					29		29	
KULINER									
1	STUDIO KULINER			73				73	73
FOTOGRAFI									
1	STUDIO FOTO						110	110	147
2	R. EDITING FOTO						18,5	18,5	
3	R. RIAS						18,5	18,5	
FILM									
1	STUDIO FILM						140,5	140,5	261,5
2	STUDIO GREENSCREEN						55	55	
3	R. DUBBING						23,5	23,5	
4	R. EDITING FILM						23,5	23,5	
5	R. SCRIPT WRITER						19	19	

FASHION									
1	STUDIO JAHIT						156	156	468
2	STUDIO BATIK						156	156	
3	STUDIO DESAIN						156	156	
MUSIK									
1	STUDIO MUSIK						102	102	147
2	R. EDITING MUSIK						45	45	
PENGELOLA									
1	R. MANAJER					80		80	183,5
2	R. ADMIN					32		32	
3	R. BENDAHARA					32		32	
4	R. TUNGGU					39,5		39,5	
SERVICE									
1	R. KARYAWAN		64,5					64,5	404,5
2	R. LOKER		37					37	
3	R. TEKNISI		27					27	
4	R. PENYIMPANAN KARYA		91					91	
5	R. PENYIMPANAN PRODUKSI		87					87	
6	R. PENYIMPANAN PERALATAN		83					83	
7	JANITOR			15				15	
SIRKULASI									
1	PARKIR INDOOR MOTOR		580					580	1275
2	PARKIR INDOOR MOBIL		60					60	
3	KORIDOR							0	
4	LIFT SERVICE		11	11	11	11	11	55	
5	LIFT PENUMPANG		14	14	14	14	14	70	
6	TANGGA DARURAT		55,5	55,5	55,5	55,5	55,5	277,5	
7	TANGGA		18,5	214				232,5	
UTILITAS									
1	R. GENSET		37					37	227
2	GWT & POMPA		70					70	
3	R.MONITORING		20					20	
4	R.PANEL		12	22	22	22	22	100	
OUTDOOR									
1	AMPHITEATER			446				446	4700
2	SECURITY			22				22	
3	PLAZA			2467				2467	
4	PARKIR MOBIL			1287				1287	
5	LOADING DOCK			478				478	
TOTAL LUAS									**14537,5**

Tabel 4.27 Property Sized
Sumber: Penulis, 2024

Rencana Anggaran Biaya

NO	URAIAN	LUASAN(m2)	ESTIMASI HARGA / m2	FAKTOR PENGALI	BIAYA PEMBANGUNAN
1	Tanah	9887	Rp 4.500.000	1	Rp 44.491.500.000
2	**Pekerjaan Standar Gedung**				
	Ground Floor	3378	Rp 6.617.050	1	Rp 22.352.394.900
	Upper Ground	2712	Rp 6.617.050	1	Rp 17.945.439.600
	lt 1	3537	Rp 6.617.050	1	Rp 23.404.505.850
	lt 2	3526,5	Rp 6.617.050	1	Rp 23.335.026.825
	TOTAL BIAYA				**Rp 87.037.367.175**
3	**Pekerjaan Non Standar Gedung**				
	AC	[redacted]	Rp 178.127.368.175	10%	Rp 17.812.736.818
	LIFT		Rp 178.127.368.175	8%	Rp 14.250.189.454
	INSTALASI IT		Rp 178.127.368.175	7%	Rp 12.468.915.772
	ELEKTRIKAL		Rp 178.127.368.175	8%	Rp 14.250.189.454
	PROTEKSI KEBAKARAN		Rp 178.127.368.175	7%	Rp 12.468.915.772
	PENANGKAL PETIR		Rp 178.127.368.175	2%	Rp 3.562.547.364
	IPAL		Rp 178.127.368.175	2%	Rp 3.562.547.364
	PENCEGAHAN RAYAP		Rp 178.127.368.175	2%	Rp 3.562.547.364
	PONDASI		Rp 178.127.368.175	7%	Rp 12.468.915.772
	FASILITAS DIFABEL		Rp 178.127.368.175	3%	Rp 5.343.821.045
	BASEMENT		Rp 6.617.050	120%	Rp 7.940.460
	TOTAL BIAYA				**Rp 99.759.266.638**
4	**Pekerjaan Lansekap**				
	Pohon Kelapa		Rp 1.200.000	6	Rp 7.200.000
	Pohon Oak		Rp 600.000	7	Rp 4.200.000
	Pavement	1929	Rp 55.000		Rp 106.095.000
	Rumput Gajah	646	Rp 9.500		Rp 6.137.000
	TOTAL BIAYA				**Rp 123.632.000**
5	**Pekerjaan Arsitektural**				
	Secondary Skin	757	Rp 550.000		Rp 416.350.000
	Paramteric Skin	293	Rp 1.000.000		Rp 293.000.000
	TOTAL BIAYA				**Rp 709.350.000**
TOTAL BIAYA KONSTRUKSI					Rp 232.121.115.813
PPN 11%					Rp 25.533.322.739
TOTAL KESELURUHAN					**Rp 257.654.438.552**

Tabel 4.28 Perhitungan RAB
Sumber: Penulis, 2024

Break Even Point (BEP)

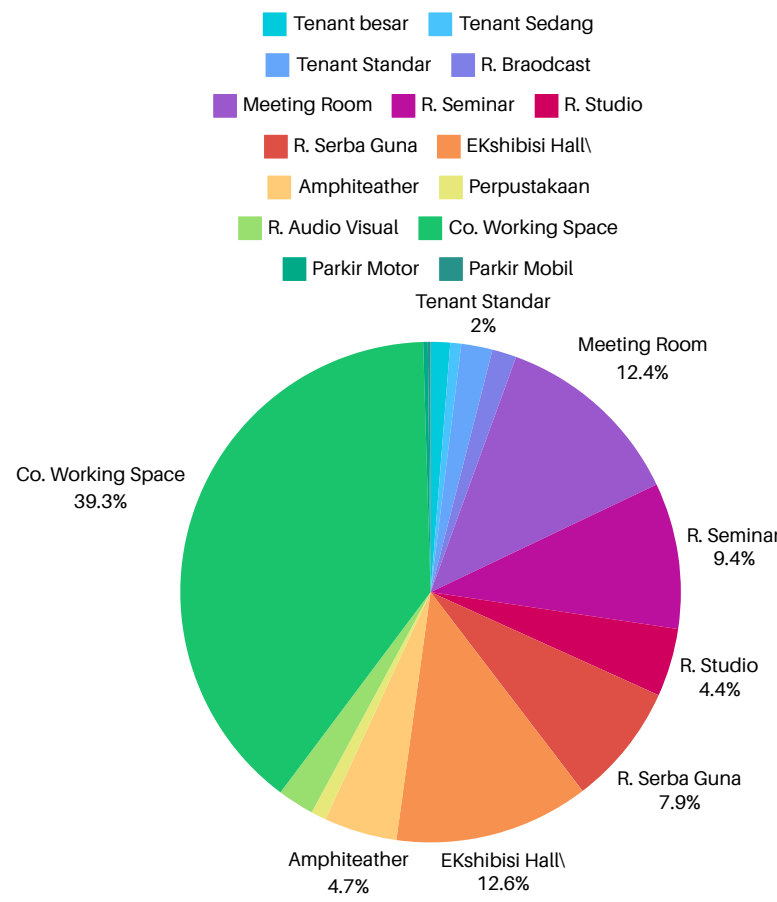
BIAYA INVESTASI						
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA		BIAYA TOTAL	
Lahan Perencanaan						
Harga Tanah	9887	m2	Rp	4.500.000	Rp	44.491.500.000
Pekerjaan Standar Gedung	[redacted]	m2	[redacted]		Rp	87.037.367.175
Pekerjaan Non Standar Gedung		m2			Rp	99.759.266.638
Pekerjaan Arsitektur		m2			Rp	709.350.000
Pekerjaan Lansekap		m2			Rp	123.632.000
Biaya Perizinan	9887	m2	Rp	25.000	Rp	247.175.000
Total Investasi					**Rp**	**232.368.290.813**

BIAYA OPERASIONAL / TAHUN						
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA		BIAYA TOTAL	
Maintance Gedung	1	thn	Rp	657.650.000	Rp	657.650.000
Internet	12	bln	Rp	1.100.000	Rp	13.200.000
Pemasaran	12	bln	Rp	35.000.000	Rp	420.000.000
Listrik	12	bln	Rp	70.000.000	Rp	840.000.000
Air	12	bln	Rp	50.000.000	Rp	600.000.000
Pengelola + Karyawan	28	Org/ bln	Rp	3.500.000	Rp	1.176.000.000
Total Investasi					**Rp**	**3.706.850.000**

PENDAPATAN / BULAN						
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA		BIAYA TOTAL	
Tenant Besar	8	unit/bln	Rp	6.000.000	Rp	48.000.000
Tenant Sedang	6	unit/bln	Rp	4.500.000	Rp	27.000.000
Tenant Standar	22	unit/bln	Rp	3.500.000	Rp	77.000.000
R. Broadcast	1	unit/bln	Rp	2.000.000	Rp	60.000.000
Meeting Room	9	unit/hari	Rp	1.750.000	Rp	472.500.000
R. Kelas/Seminar	8	unit/hari	Rp	1.500.000	Rp	360.000.000
R. Studio	16	unit/hari	Rp	350.000	Rp	168.000.000
R. Serba Guna	1	unit/hari	Rp	10.000.000	Rp	300.000.000
Ekshibisi Hall	1	unit/hari	Rp	16.000.000	Rp	480.000.000
Amphiteater	1	unit/hari	Rp	6.000.000	Rp	180.000.000
Perpustakaan	250	org/hari	Rp	5.000	Rp	37.500.000
R. Audio Visual	150	org/hari	Rp	20.000	Rp	90.000.000
Co Working Space	1	unit/bulan	Rp	130.000.000	Rp	1.560.000.000
Parkir Motor	190	unit/hari	Rp	2.000	Rp	11.400.000
Parkir Mobil	73	unit/hari	Rp	3.000	Rp	6.570.000
Total Investasi					**Rp**	**3.860.000.000**

Investment Analysis / tahun						
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA		BIAYA TOTAL	
Biaya Investasi	[redacted]				Rp	232.368.290.813
Biaya Operasional					Rp	3.706.850.000
Pendapatan		bln	Rp	3.860.000.000	Rp	46.320.000.000
Pajak		bln		11%	Rp	5.095.200.000
Pendapatan bersih	Pendapatan - Operasional		**Rp**			**42.613.150.000**
Payback Periode Opportunity	Biaya Investasi/ Pendapatan Bersih					5.45

Berdasarkan analisis perhitungan Break Even Point (BEP) yang dilakukan, dibutuhkan waktu 5 tahun 6 bulan untuk mengembalikan biaya investasi dengan asumsi pendapatan mencapai 100%.

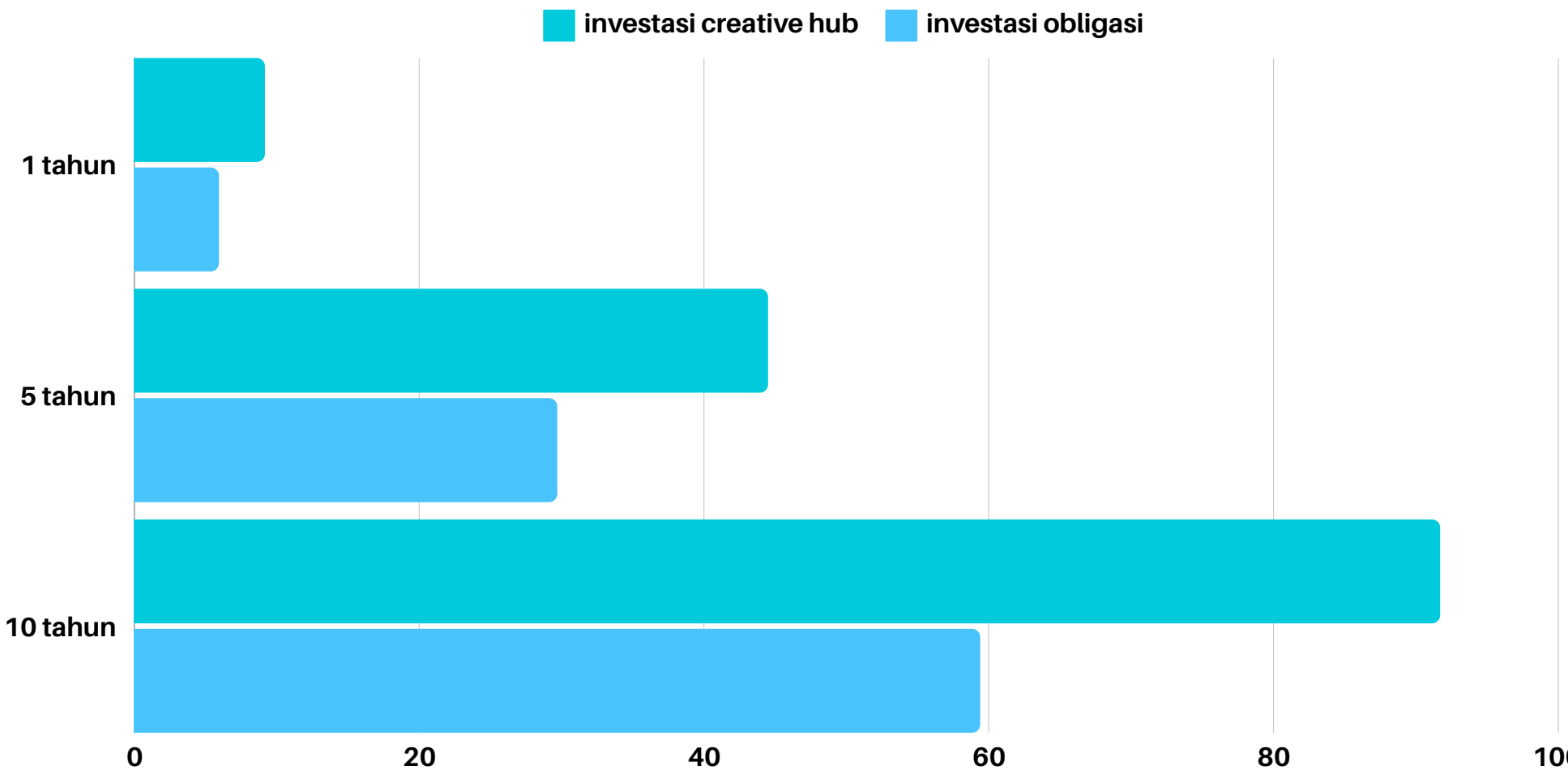


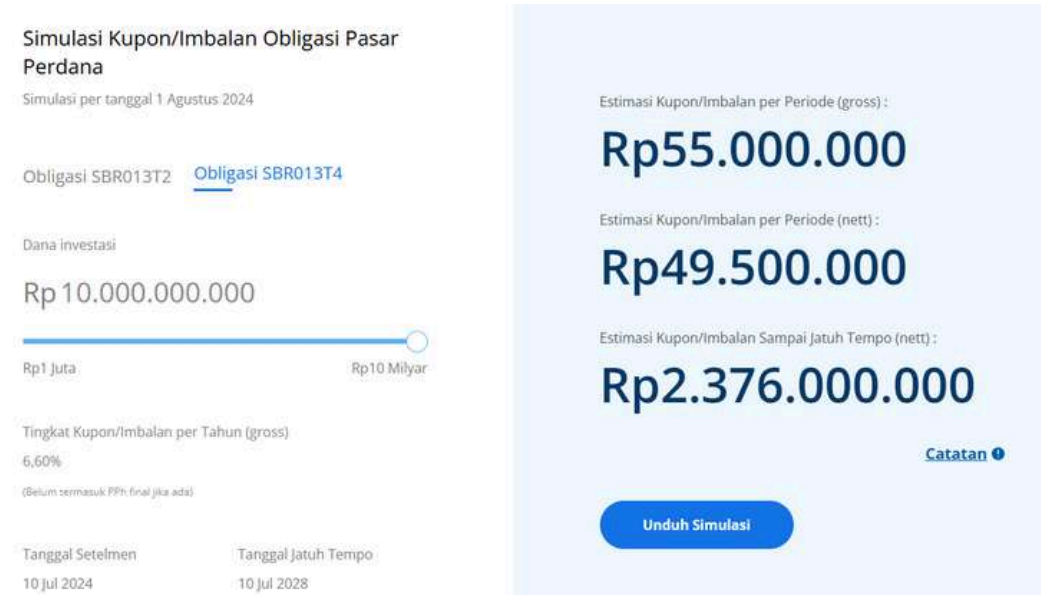
Berdasarkan total penghasilan, Co Working Space memiliki pendapatan tertinggi diantara ruangan yang lain.

No	Persenan Pendapatan	Arus Pendapatan	Payback Period
1	100%	Rp 42.613.150.000	5.45
2	90%	Rp 38.351.835.000	6.05
3	80%	Rp 34.090.520.000	6.81
4	70%	Rp 29.829.205.000	7.78
5	60%	Rp 25.567.890.000	9.08
6	50%	Rp 21.306.575.000	10.9

Tabel 4.29 Perhitungan BEP
Sumber: Penulis, 2024

KELAYAKAN BISNIS





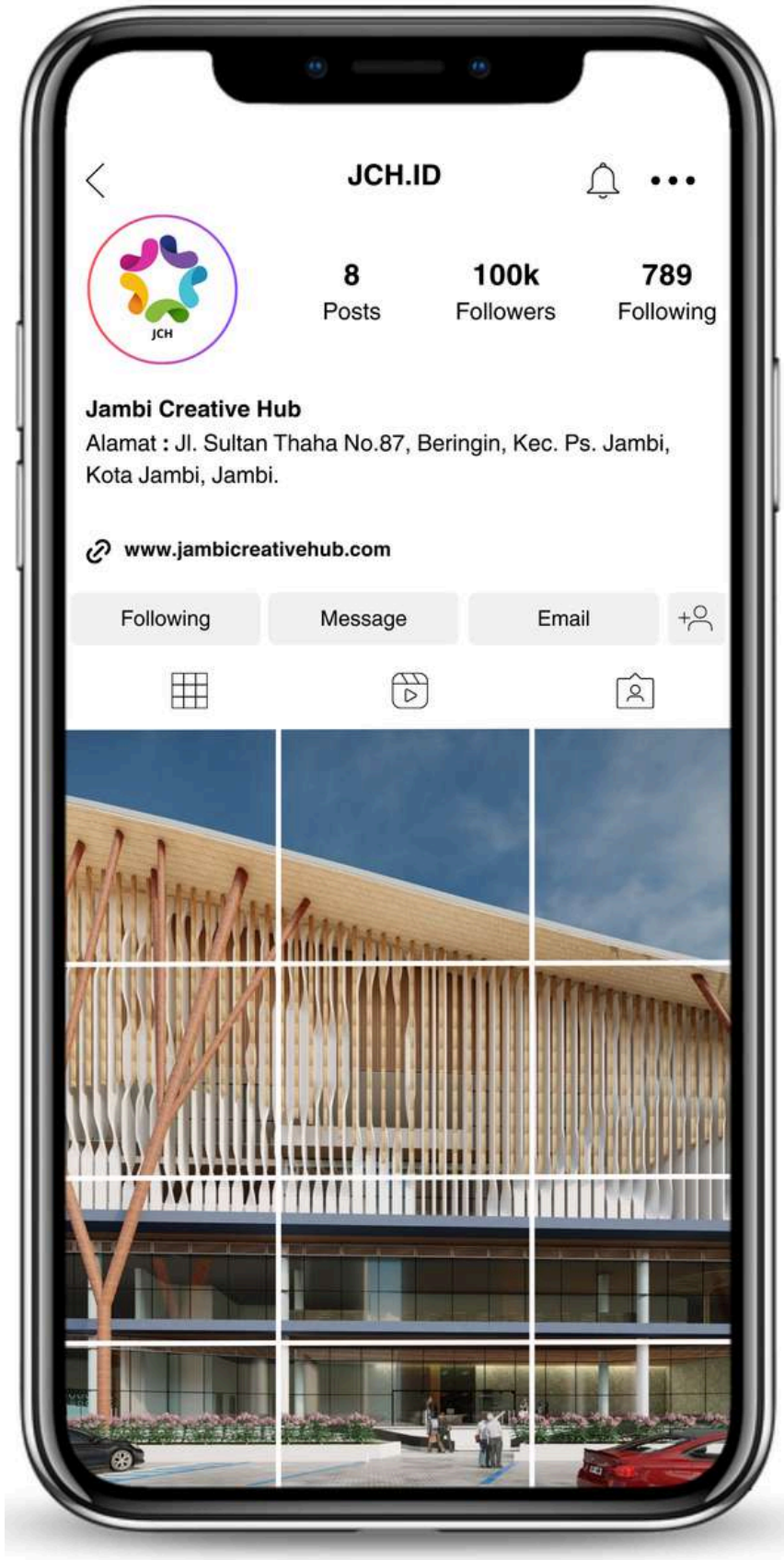
No	Persenan Pendapatan	Arus Pendapatan	Payback Period
1	100%	Rp 41.603.550.000	5.58
2	90%	Rp 37.443.195.000	6.02
3	80%	Rp 33.282.840.000	6.98
4	70%	Rp 29.122.485.000	7.97
5	60%	Rp 24.962.130.000	9.30
6	50%	Rp 20.801.775.000	11.17

Gambar 4.30 Payback Return
Sumber: Penulis, 2024

Jika berinvestasi di obligasi maka investor akan mendapatkan 0,495% perbulannya, dan pada jatuh tempo akan mendapatkan 23,76% selama 4 tahun.

Sedangkan jika berinvestasi pada pembangunan ini maka dalam skenario yang ada disaat profit hanya 50% dari perkiraan maka akan mendapatkan 9,17%/tahun jika diasumsikan maka dalam 4 tahun akan mendapatkan 36,68%

KONTEN PEMASARAN





Pemasaran dilakukan melalui platform media sosial online seperti website dan Instagram, yang dapat diakses oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja. Ini memberikan informasi tentang bangunan secara lebih lengkap, detail, informatif, dan menarik.

Gambar 4.31 Konten Pemasaran
Sumber: Penulis, 2024



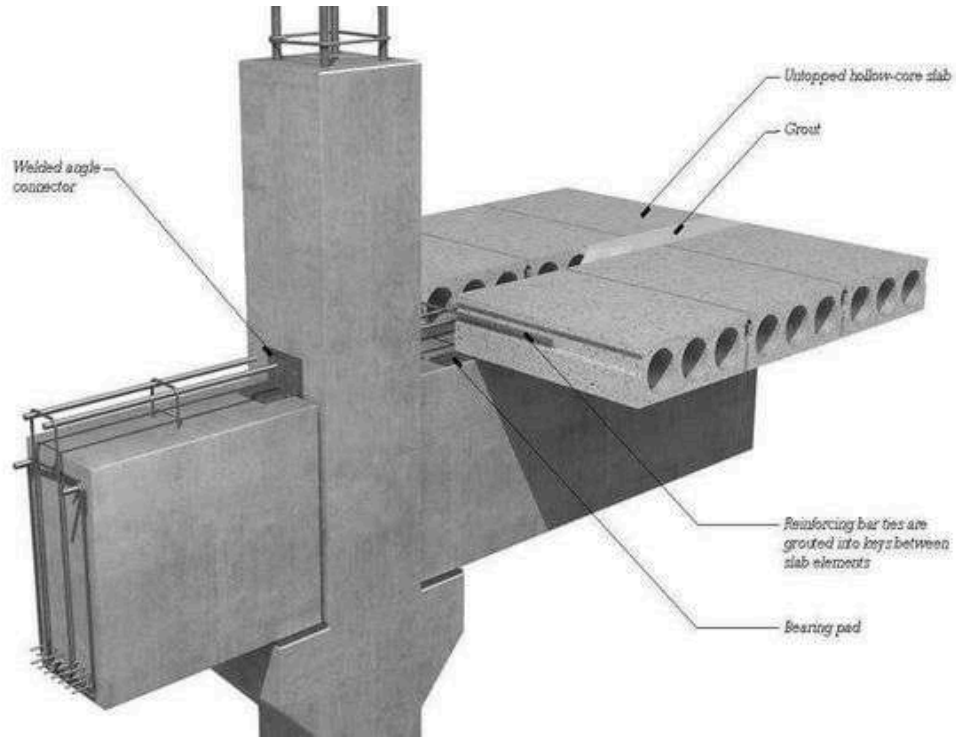
5 EVALUASI HASIL RANCANGAN

Sistem Struktur

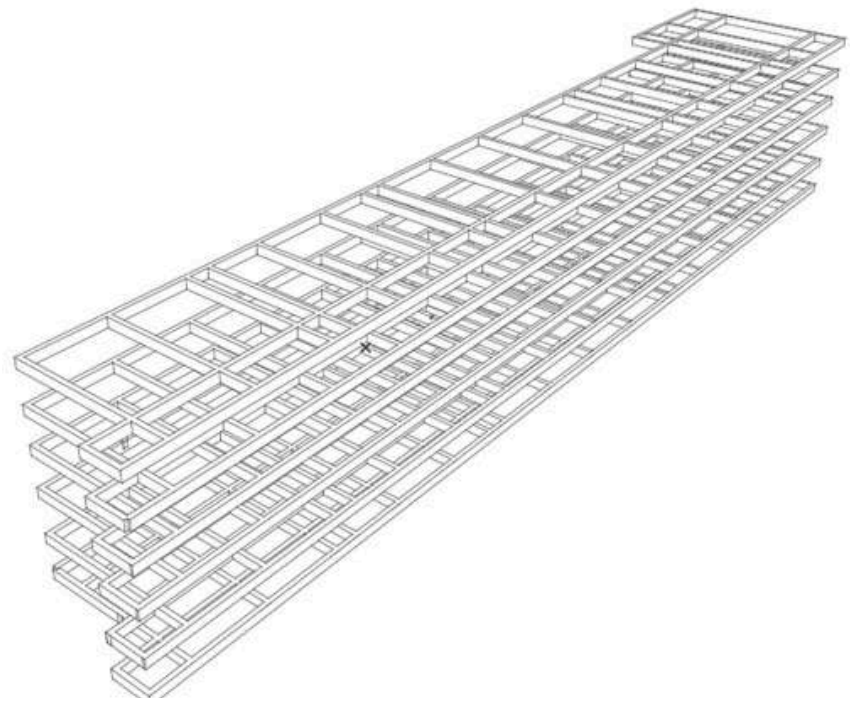
Perlu pertimbangan perhitungan balok dan kolom berdasarkan bentangnya, penggunaan struktur yang tepat dan juga pendetailan pada atap.

Tanggapan: Menggunakan **Prestressed Slab** untuk bangunan agar dapat menahan bangunan yang memiliki bentang panjang. Prestressed slab sendiri memungkinkan konstruksi dengan bentang yang lebih panjang tanpa memerlukan penopang atau kolom tambahan. Ini memberikan fleksibilitas dalam desain ruang yang lebih terbuka dan luas, yang sangat berguna untuk gedung perkantoran, aula, stadion, dan fasilitas serupa.

Balok dihitung berdasarkan bentang bangunan untuk mengukur ketinggian 1/12 ataupun 1/15 antar kolom dan ketebalan 0.4-0.5 tinggi balok sehingga didapatkan : Untuk bentang 15m adalah **tinggi balok = 120cm** dan **lebar balok = 60cm, untuk perlantai sendiri memiliki elevasi 5m sehingga masih menyisakan 3,8m untuk tinggi lantai.**

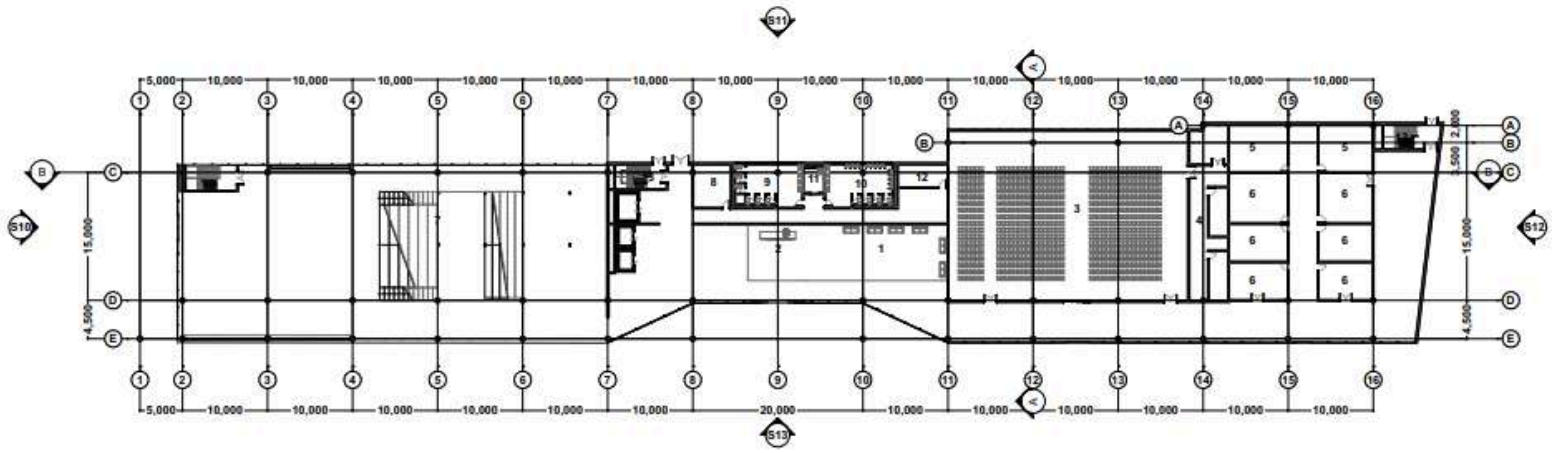


Gambar 5.1 Prestressed Slab
Sumber: civildigital.com, diakses 9 Agustus 2024

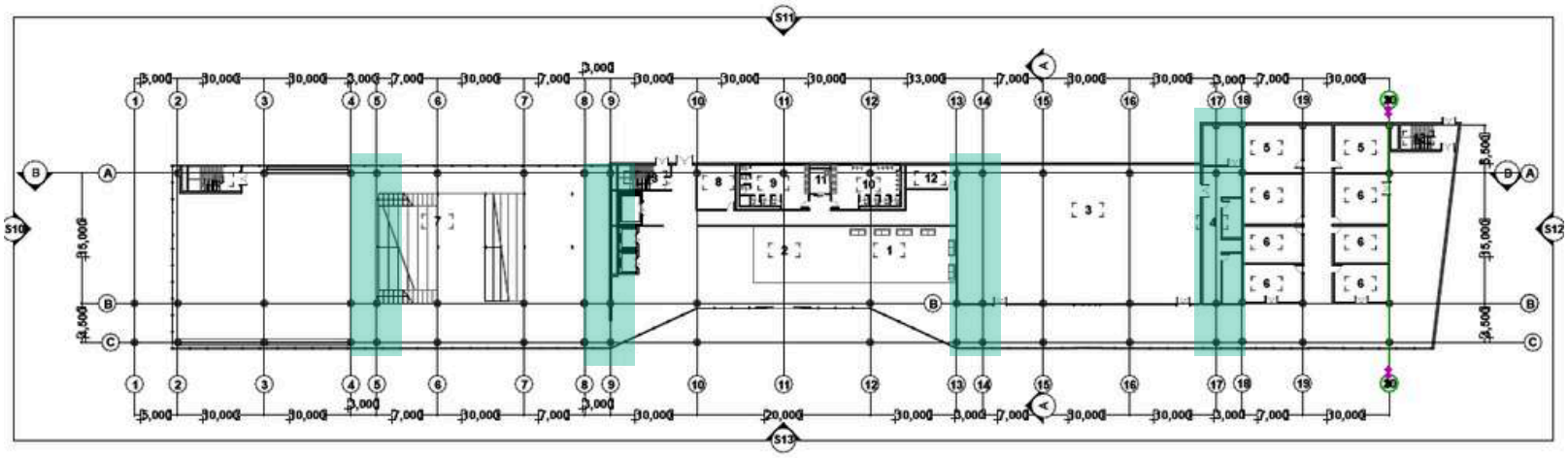


Gambar 5.2 Balok Pada Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

Tanggapan: Penambahan Dilatasi bangunan agar pemutusan struktur yang dilakukan pada bangunan yang memiliki desain tidak berarturan. Dilatasi menggunakan sambungan atau pemisah pada bangunan yang memiliki struktur tidak berarturan.



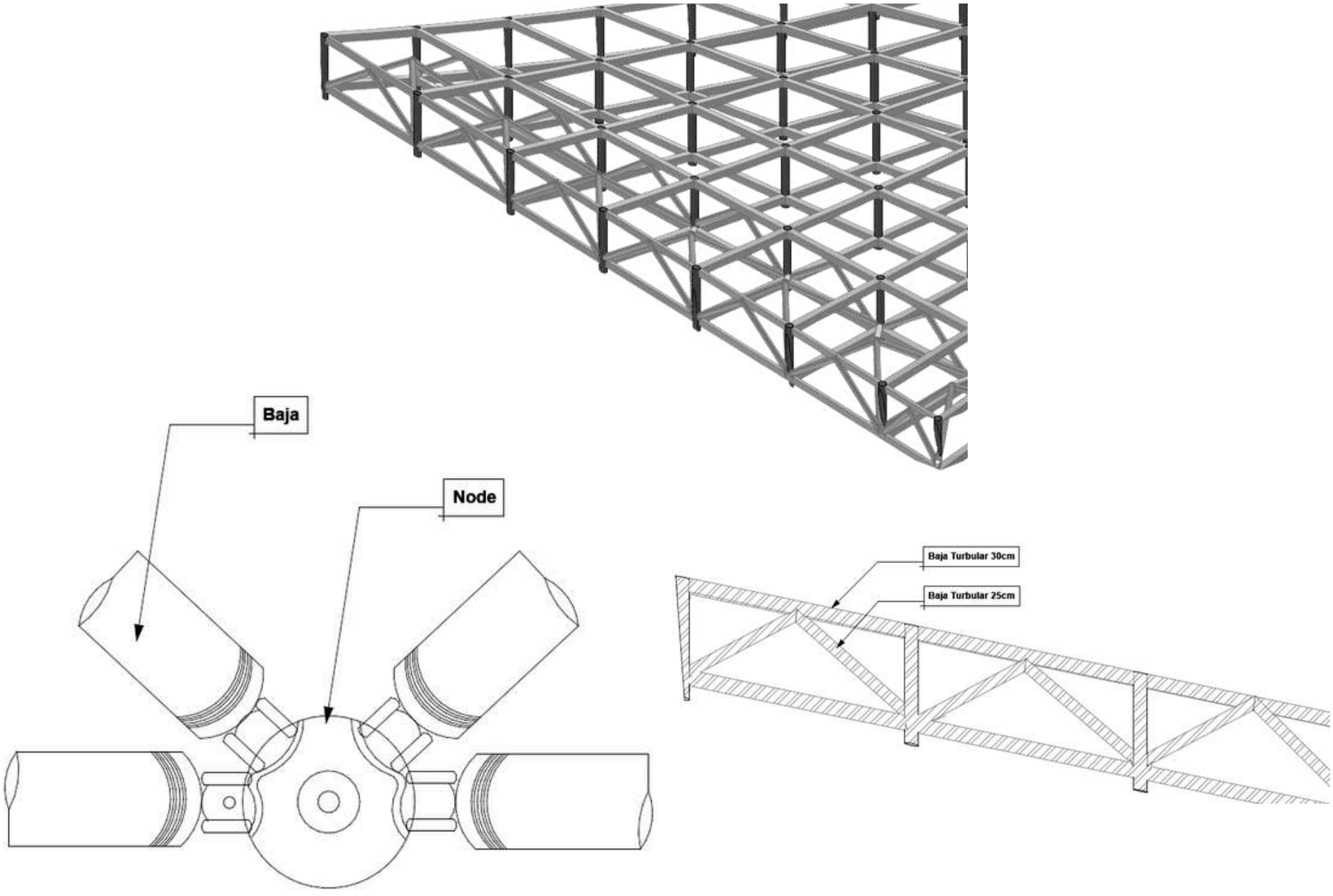
Sebelum



Sesudah

Gambar 5.3 Dilatasi Bangunan
Sumber: Penulis, 2024

Tanggapan: Penggunaan struktur atap menggunakan **space frame** sehingga dapat menjawab dari struktur atap bentang lebar yang digunakan pada bangunan yang juga tidak perlu kolom penyangga di tengahnya sehingga ideal untuk rancangan ini.

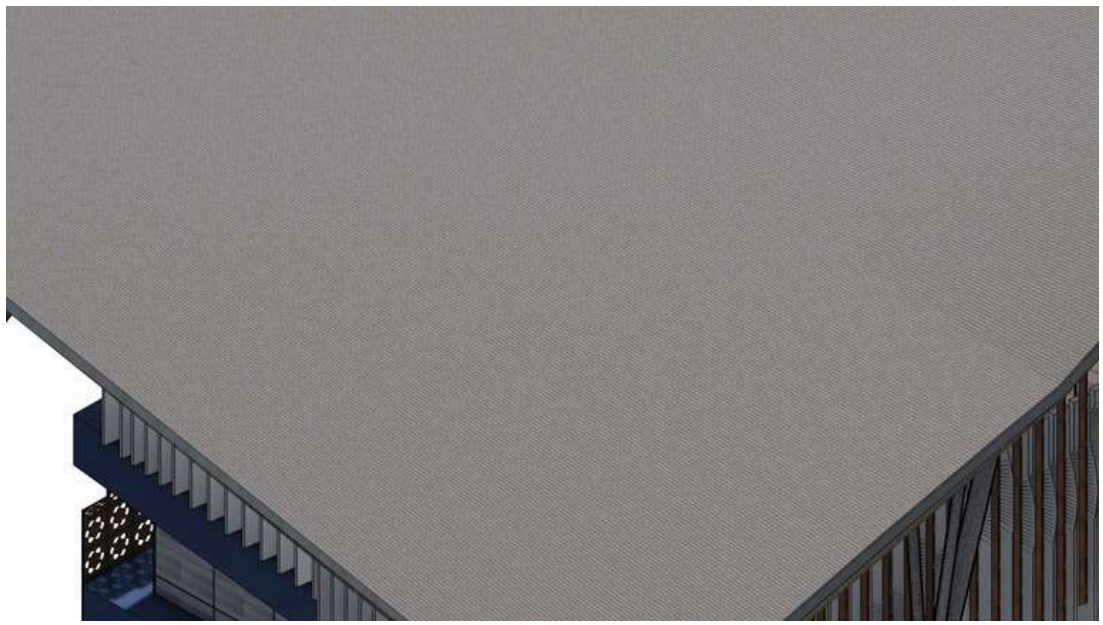


Gambar 5.4 Struktur Atap
Sumber: Penulis, 2024

Tanggapan: Material penutup atap menggunakan tegola prestige compact, dimana bahan penutup atap ini dapat dilengkungkan dan disesuaikan dengan bentuk atap sehingga tepat untuk digunakan sebagai material penutup atap pada rancangan ini.

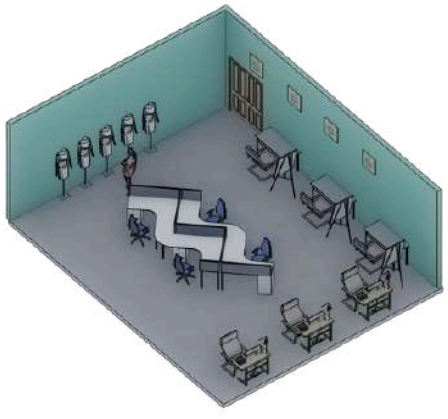


Gambar 5.5 Penutup Atap Tegola Prestige Compact
Sumber: www.tegolaindonesia.com, diakses 9 agustus 2024.

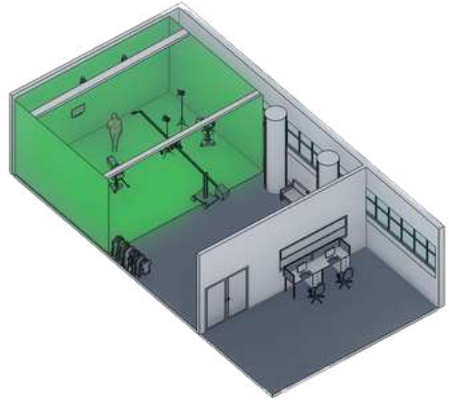


Gambar 5.6 Penutup Atap Tegola Prestige Compact Pada Bangunan
Sumber: Penulis, 2024.

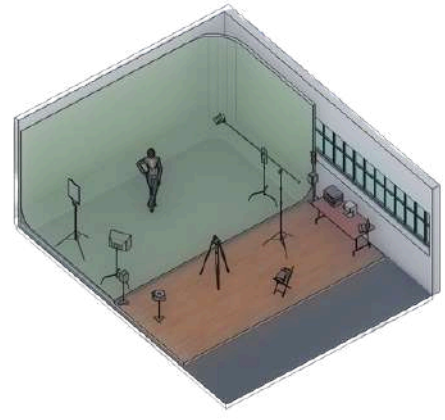
Ruangan Kreatif Dalam Pelatihan dan Produksi



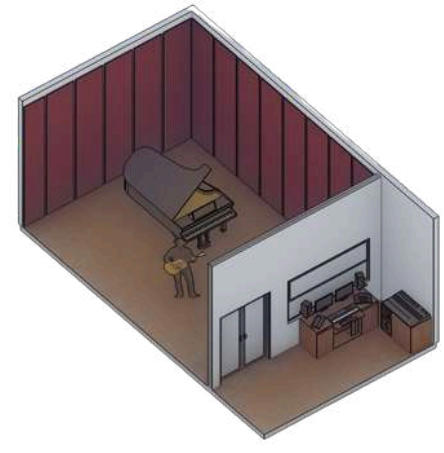
Gambar 5.7 Studio Fashion
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 5.8 Studio Film
Sumber: Penulis, 2024

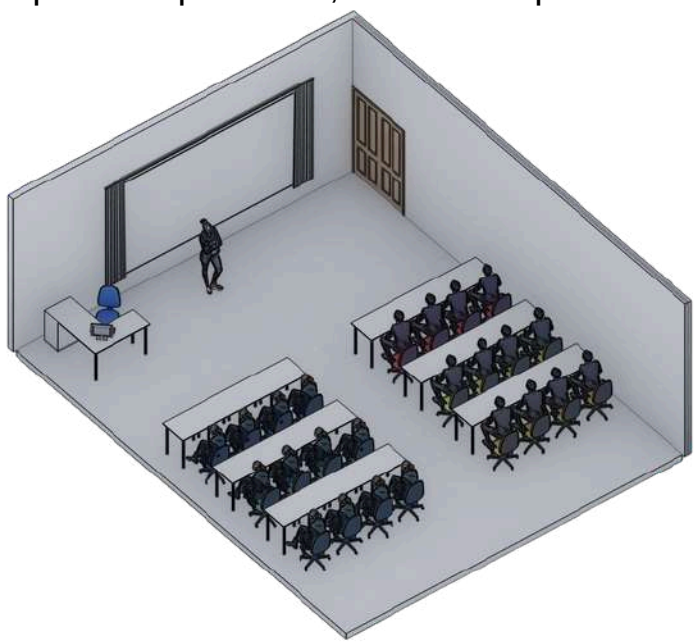


Gambar 5.9 Studio Fotografi
Sumber: Penulis, 2024



Gambar 5.10 Studio Musik
Sumber: Penulis, 2024

Tanggapan: Disediakan **ruangan produksi** di industri Fashion, Fotografi, Musik, Film. Hal ini diperuntukan untuk **mewadahi kegiatan kreatif UMKM** tidak hanya dalam pemasaran seperti tenant, namun juga terdapat ruangan yang dapat memproduksi , dan bereksperimen.



Gambar 5.11 Ruang Pelatihan
Sumber: Penulis, 2024

Tanggapan: Disediakan **ruangan pelatihan** untuk **menampung kegiatan pelatihan** yang dapat meningkatkan skill ataupun pengetahuan dari pelaku UMKM.

6 DAFTAR PUSTAKA

REFRENSI

Arjana, I Gusti Bagus. 2016. Geografi Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Jakarta: Rajawali Pers.
Bappenas. 2015. Pedoman Perencanaan Science Park dan Techno Park Tahun 2015- 2019

British Council. 2015. Creative Hub Toolkit, http://creativeconomy.britishcouncil.org/ blog/15/06/28/creative-hubkitmade- hubs-emerging-hubs.

Chusid, M. (1991). Time-saver standards for building types. Journal of Testing and Evaluation, 19(4), 347-347.

Fairweather, L., & Sliwa, J. A. (1970). 'AJ'metric handbook. (No Title).

Hilberseimer, L. 1964. Contemporary architecture: its roots and trends.Chicago: Chicago, P. Theobald.

Neufert, E. 1996. Data Arsitek Jilid 1/Ernst Neuferst. alih bahasa, Sunarto Tjahjadi. Erlangga. Jakarta.

Neufert, E. 2002. Data Arsitek Jilid 2/Ernst Neuferst. alih bahasa, Sunarto Tjahjadi. Erlangga. Jakarta

Peraturan Daerah Provinsi Jambi Nomor 10 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Provinsi Jambi Tahun 2013 - 2033.

Peraturan Daerah Kota Jami Nomor 10 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Nomor 4 Tahun 2012 Tentang Retribusi Perizinan Tertentu.

Peraturan Mentri Pendidikan Nasional Nomor 40 Tahun 2008 Tanggal 31 Juli 2008 Tentang Standar Sarana dan Prasarana Sekolah Menengah Kejuruan/Madrasah Aliyah Kejuruan (SMK/MAK).

Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional TAHUN 2020-2024

Schirmbeck, E., & Onggodipuro, A. K. (1988). Gagasan, bentuk dan arsitektur: prinsip-prinsip perancangan dalam arsitektur kontemporer. Bandung: Intermatra.

Tandyo, E. J. (2019). Creative Hub di Yogyakarta (Doctoral dissertation, UAJY).

Thoring, K., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2018). Creative environments for design education and practice: A typology of creative spaces. Design Studies, 56, 54-83.

REFRENSI

Varra, G, L. 2013. how to create a co-working space handbook. Politecnico di Milano.

Wallas, G. (1926). The art of thought (No. 24). Harcourt, Brace.

Watson, D., Crosbie, M. J., & Hancock Callender, J. (1999). Time saver standards for architectural design data. The McGraw-Hill.

REFRENSI

Kutipan Dari Website

Al Haris Tekankan 5 Prioritas Pembangunan Jambi Tahun Politik 2024. (2023, April 05). Retrieved from https://gemilangpos.com/berita/detail/al-haris-tekankan-5-prioritas-pembangunan-jambi-tahun-politik-2024

Angka Pengangguran Meningkat, Kota Jambi Tertinggi. (2023, November 04). Retrieved from https://imcnews.id/read/2023/11/04/22164/angka-pengangguran-meningkat-kota-jambi-tertinggi/

Antara. (2023, November 27). Pemkot Selenggarakan Pelatihan Manajemen UMKM di Jambi. Retrieved from https://koran-jakarta.com/pemkot-selenggarakan-pelatihan-manajemen-umkm-di-jambi?page=all

Industri Mikro dan Kecil, Si Kecil Yang Berdampak Besar.(2022, Agustus 04).Retrieved from https://jambi.bps.go.id/news/2022/08/04/208/industri-mikro-dan-kecil--si-kecil-yang-berdampak-besar.html

Investasi dan Asuransi Obligasi. (2024, Agustus 01). Retrieved from https://www.bca.co.id/id/Individu/produk/Investasi-dan-Asuransi/obligasi

Irma, T. (2023, Agustus 30). Pentaheliks Komite Ekraf Kota Jambi Lecutkan Empat Subsektor. Retrieved from https://www.kompas.id/baca/nusantara/2023/08/30/pentahelix-komite-ekraf-kota-jambi-lecutkan-empat-subsektor

Jumlah Usaha Mikro, Kecil dan Menengah 2021-2023. (2023).Retrieved from https://jambi.bps.go.id/indicator/35/2131/1/jumlah-usaha-mikro-kecil-dan-menengah.html

Subsektor Ekonomi Kreatif. (2024). Retrieved from https://kemenparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif

Syahreddy. (2022 Oktober 23). Hati-hati Jambi Urutan Pertama Dengan Tingkat Inflasi Tertinggi! Ini Keterlibatan Perkembangan UMKM-Nya. Retrieved from https://www.kabarjambikito.id/opini/pr-5915293476/hati-hati-jambi-urutan-pertama-dengan-tingkat-inflasi-tertinggi-ini-keterlibatan-perkembangan-umkm-nya?page=2

7 Lampiran

Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
Gedung Moh. Hatta
Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext.2301
F. (0274) 898444 psw.2091
E. perpustakaan@uii.ac.id
W. library.uii.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2424212384/Perpus./10/Dir.Perpus/VI/2024

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Aldo Putra Darmawan
Nomor Mahasiswa	: 19512125
Pembimbing	: Muhammad Kholif Lir Widyoputro, S.T., M.Sc.
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Architecture
Judul Karya Ilmiah	: Perancangan Creative Hub Sebagai Wadah Pelaksana UMKM di Kota Jambi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **11 (Sebelas) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 7/29/2024
Direktur

Muhammad Jamil, SIP.

JAMBI CREATIVE HUB

Jambi Creative HUB didesain sebagai tempat berkumpulnya pelaku industri kreatif di Kota Jambi yang juga dapat menampung berbagai event atau acara perihal industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan kinerja UMKM dan membantu pertumbuhan ekonomi Jambi lebih baik dan juga dapat mengenalkan dan memberikan edukasi produk daerah kepada masyarakat Jambi.

PREMIS PERANCANGAN

Industri kreatif adalah sektor ekonomi yang berfokus pada ciptaan dan bukan pada produksi massal, lebih mengandalkan kualitas sumber daya manusia. Industri ini sering berkumpul di sektor Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM). Kota Jambi memiliki potensi besar dalam industri kreatif, namun masih terkendala oleh beberapa faktor dalam implementasinya, sehingga belum mencapai potensi maksimal. Dengan adanya sumber daya manusia yang berkualitas pemerataan produk yang efektif, pelatihan dan kolaborasi antara pelaku UMKM yang di dukung pemerintah, ada peluang untuk inovasi dan kolaborasi yang dapat mengangkat produk kreatif Kota Jambi. Melalui perancangan Creative Hub, diharapkan dapat menjadi pusat pelatihan, penjualan, produksi, dan penyelenggaraan acara yang mendukung festival Karya Nyata dan Jambi Fashion Society, yang semuanya bertujuan untuk mengembangkan UMKM dan menciptakan ruang kreatif baru untuk Kota Jambi. Pendekatan arsitektur kontemporer digunakan dalam perancangan bangunan ini, lokasi site merupakan area pengembangan perdagangan dan jasa namun berdekatan dengan lahan kota dan juga sangat terpanjang di pulau sumatera sehingga dalam merancang bangunan creative hub harus mempertahankan potensi dalam site.

LOKASI

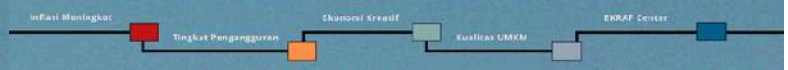
Jl. Gubernur Thoha No.93, Rantegan, Kec. Pa, Jambi, Kota Jambi, Jambi
Kawasannya dipenuhkan perdagangan & jasa



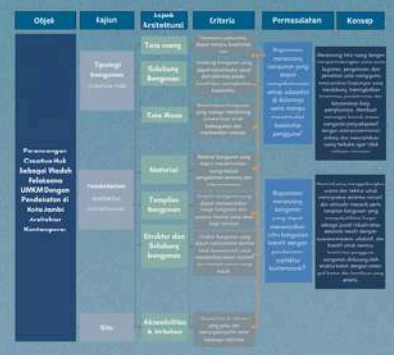


LATAR BELAKANG

Provinsi Jambi merupakan salah satu Provinsi dengan tingkat tertinggi inflasinya berada diatas 5 persen yakni sebesar 6,65%. Berdasarkan provinsi artikel bisnis.com, Kota Jambi menjadi wilayah dengan jumlah pengangguran terbanyak mencapai 27.118 orang di Provinsi Jambi. Padang kurusnya pertumbuhan ekonomi di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya ialah keberadaan kontribusi UMKM (Usaha Mikro, Kecil, dan menengah). UMKM di Jambi membantu pertumbuhan ekonomi Jambi menjadi 5,16% dimana untuk nasional sendiri memiliki pertumbuhan ekonomi sebesar 5,31%.
Berdasarkan data yang didapat dari BPS persembangan UMKM di Kota Jambi tersebut kenaikan yang signifikan ditahun 2021-2022. Dibuktikan pada data yang diambil bahwasanya pada tahun 2014-2020 jumlah UMKM Jambi cukup stabil pada angka 74.763-75.731 hingga pada tahun 2021 jumlah UMKM melonjak tinggi di angka 47.813 dan pada tahun 2022 kembali mengalami penurunan di angka 58.747. Gubernur Jambi, Al Haris menyatakan, bahwa prioritas pembangunan pertama dilakukan untuk meningkatkan nilai tambah sektor pariwisata melalui pengembangan industri kreatif, Pembentukan Tim Komite Ekonomi Kreatif Kota Jambi tertuang dalam Surat Keputusan Wali Kota Jambi Nomor 333 Tahun 2023. Tim akan membantu merumuskan kebijakan dan pengembangan ekraf center, serta mengawal pelaksanaan program aksi ekonomi kreatif.



PETA PERSOALAN



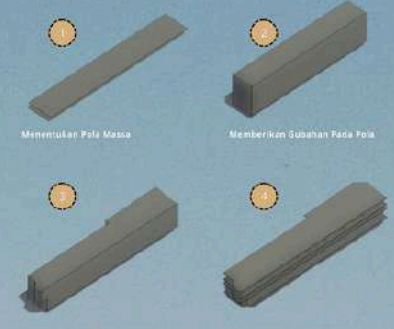
KONSEP

Konsep bangunan arsitektur kontemporer yang diterapkan adalah fasad yang beragam menyesuaikan dengan fungsi didalamnya. Dengan menggunakan material kaca sebagai pembatas bangunan memberikan kesan terbuka yang memungkinkan pencahayaan alami dan menciptakan ruangan yang dapat memstimulus perturakan ide dan meedorong komunitas. Struktur menggunakan material modern seperti baja, beton, dan kaca serta penerapan teknologi sesat parametrik yang responsif menciptakan efek visual yang dinamis.



Konsep ruang kreatif yang diterapkan terdapat ruti terbuka yang menyatu dengan lanta sekitarnya. tekstur mati dapat digunakan untuk menunjang berbagai aktivitas seperti pameran. Ruangan dapat terlihat pada public area sehingga dapat menarik pemasar pengunung dan bahkan dapat terlihat dari luar bangunan yang dapat menjadi point interest dari aktivitas bangunan.

TRANSFORMASI MASSA



Dalam merespon arah datang angin terbesar dari tenggara dan utara - barat laut, pada site bangunan dengan membentuk massa bangunan yang dapat menangkap arah angin, sehingga potensi angin dapat dimaksimalkan. Dengan memberikan negasi pada bangunan dimaksudkan dapat memfilter udara yang masuk kedalam site.

ANALISIS SITE





Dalam merespon sinar matahari, bangunan didesain dengan menghadap ke selatan secara sejajar dari timur ke barat. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan bukaan pada sisi utara dan timur untuk memaksimalkan pencahayaan alami. Sementara itu, sisi selatan dan barat menggunakan shading atau secondary skin dan penempatan fungsi ruang memperhitungkan kebutuhan akan pencahayaan alami. Tujuannya adalah untuk mengoptimalkan penggunaan sinar matahari untuk meningkatkan kualitas pencahayaan alami di dalam bangunan.



Dalam merespon view bangunan, memberikan bukaan pandangan view yang luas dan juga memaksimalkan pandangan pada view yang menarik seperti sungai, taman, dan pemandangan lainnya.



Dalam merespon arah datangnya bangunan diletakan berhadapan site arah utara sehingga dapat memaksimalkan view.

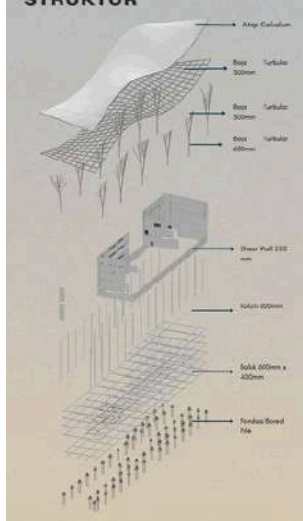
KONSEP



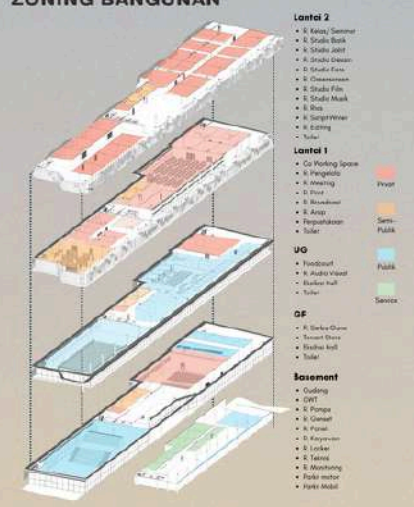
BREAK EVENT POINT



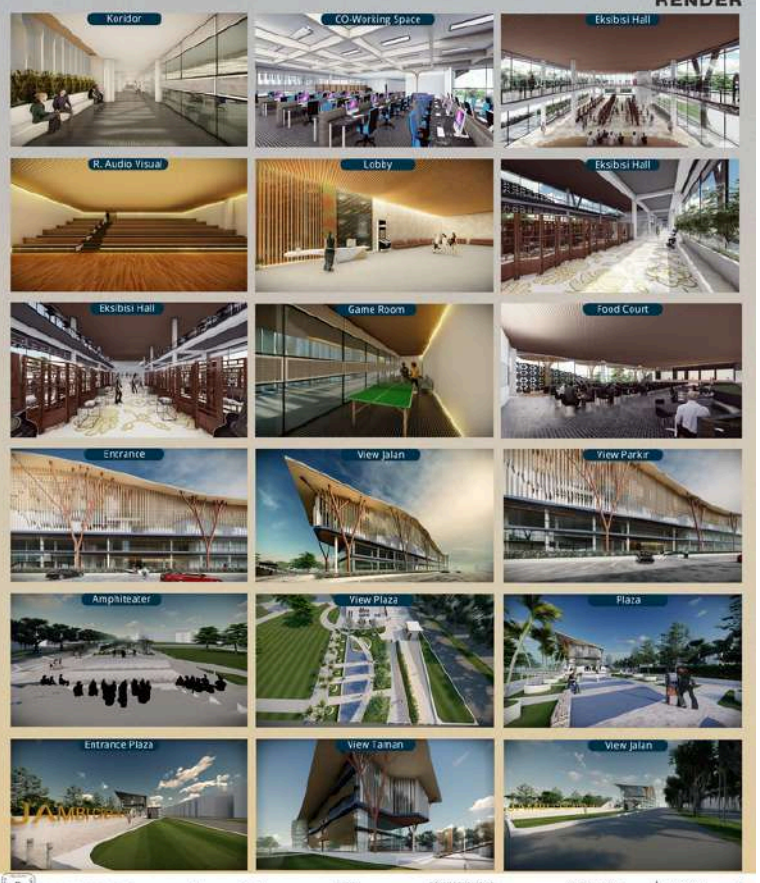
STRUKTUR



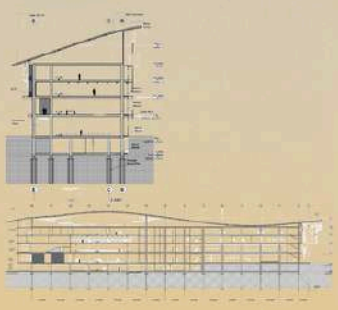
ZONING BANGUNAN



RENDER



POTONGAN



KAWASAN



JAMBI

CREATIVE HUB

Jambi Creative HUB didesain sebagai tempat berkumpulnya pelaku industri kreatif di Kota Jambi yang juga dapat menampung berbagai event atau acara perihal industri kreatif, sehingga dapat meningkatkan kinerja UMKM dan membantu pertumbuhan ekonomi Jambi lebih baik dan juga dapat mengenalkan dan memberikan edukasi produk daerah kepada masyarakat Jambi.