BUILDING PERFORMANCE & TECHNOLOGY LABORATORY

Cirebon Creative Hub

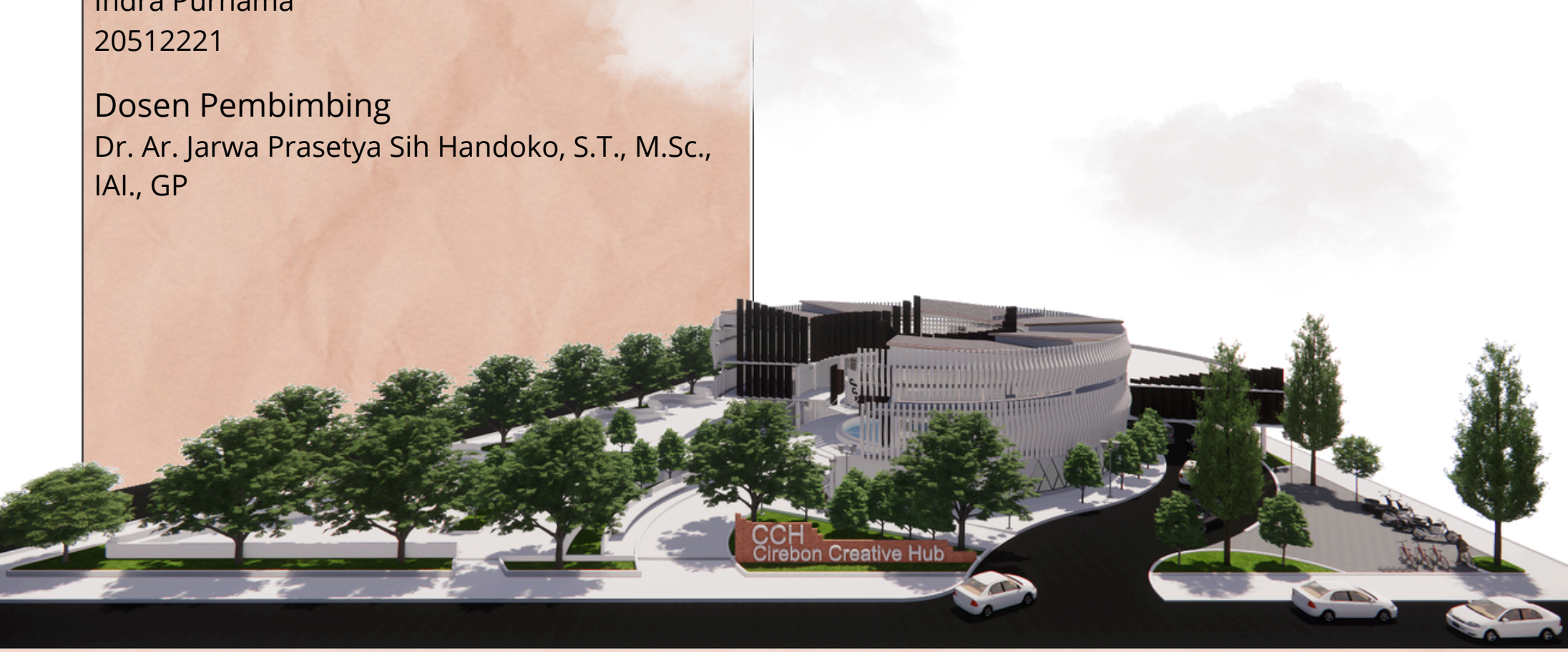
PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON
Dengan Pendekatan *Bioclimatic*

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

Studio Akhir Desain Arsitektur

Indra Purnama
20512221

Dosen Pembimbing
Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP



PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE
ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA

BUILDING PERFORMANCE & TECHNOLOGY LABORATORY

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

Indra Purnama
20512221

Dosen Pembimbing :
Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

ARCHITECTURE UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA · UNGGUL · KAAB · 한국건축학교육인증원 Korea Architectural Accrediting Board · CANBERRA ACCORD · BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA · RIBA Architecture.com

LEMBAR PENGESAHAN

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

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Indra Purnama**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512221**
Student's Identification

Telah Diuji dan Disetujui pada : Yogyakarta, 30 Jun: 2025
Has been evaliuated and agreed on Yogyakarta, 30 June 2025

Pembimbing *Supervisor*	**Penguji 1** *Jury 1*	**Penguji 2** *Jury 2*
Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP	**Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.**	**Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.**

Diketahui oleh /
Acknowledge by

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head Of Undergraduate Program in Architecture

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

CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Laporan Tugas Akhir :
Bachelor Final Project Report Book Assesment :

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

Nama Lengkap Mahasiswa : **Indra Purnama**
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : **20512221**
Student's Identification

Kualitas buku laporan SADA
Kurang / Baik / Baik Sekali (*)

Sehingga,
Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan (*)
Untuk menjadi acuan produk tugas akhir

(*) Dilingkari salah satu

Yogyakarta,

Pembimbing
Supervisor

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Indra Purnama
NIM	: 20512221
Program Studi	: Arsitektur
Fakultas	: Teknik Sipil Dan Perencanaan (FTSP)
Judul Studio Akhir Desain Arsitektur	:

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

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

Yogyakarta, 30 Jun 2025
Penulis,



Indra Purnama

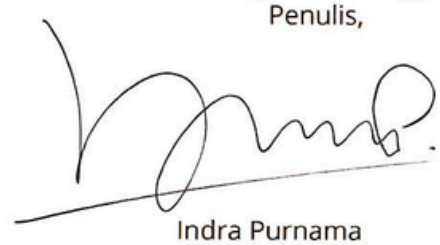
KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabararakatuh

Dengan memanjatkan puja dan puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah memberikan kelimpahan berkah, rahmat, taufik, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir dengan judul "PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON Dengan Pendekatan bioklimatik" dengan baik. Dalam proses penyusunan tugas akhir ini, tidak luput berbagai kendala yang telah dilalui penulis, sehingga perlu kemauan, kerja keras, motivasi, serta doa dari mereka yang telah membantu penulis untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh sebab itu, izinkan penulis untuk mengucapkan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT dengan segala rahmat dan hidayahnya sehingga penulisan tugas akhir ini dapat berjalan dengan lancar.
2. Orang Tua yang telah memberikan banyak kasih sayang, perhatian, serta keleluasan yang sebesar-besarnya dalam mengembangkan kemampuan sesuai dengan kemauan yang penulis kehendaki.
3. Bapak Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, masukan, ilmu pengetahuan, dan pengalaman baru yang membuka wawasan dalam memantik ide & gagasan penulis guna menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur.
4. Ibu Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP. dan Bapak Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D. selaku dosen penguji yang telah bersedia memberikan masukan, saran, serta arahan pada penulis, sehingga penulis dapat memahami kekurangan, merefleksikan, dan memperbaikinya.
5. Segenap Dosen Prodi Arsitektur yang telah banyak memberikan pengetahuan sehingga membuka wawasan penulis selama ini.
6. Bapak dan Almh. Ibu, Mba dan Abang yang telah memberikan semangat pada penulis agar selalu dapat menikmati setiap proses yang dijalani, sehingga penulis dapat menjalani proses perkuliahan dengan lebih baik, teruntuk ibu semoga gelarku ini menuntaskankan janjiku kepada Almh. Ibu, teruntuk bapak tetap sehat selalu.
7. Teman-teman kuliah terdekat Zulfa Aqsha, Rizqi Nanda, Andre Syafier Fernanda, Dzaky Muflih, Julio, Fariz, zidan, Awaludin, Rafide, Alifah Istiqomah, Ilham Bakti, Zulfahmi Kelrey, Fikri Ahsani, dan teman-teman semua yang belum bisa tersebut disini saya ucapkan terimakasih, yang kurang lebih banyak membagikan senang, canda, tawa, keluh, kesah dan segala cerita selama proses penyusunan laporan tugas akhir ini.
8. Teman-teman seperbimbingan awal Noor aliya salma, Ersha Fahima, reza dan bimbingan kedua Anne iflahana, Rangga, Gusti Tetri dan Meru, yang sudah berjuang bersama dalam menyelesaikan rangkaian tugas akhir ini dan juga kurang lebih banyak memberikan motivasi dan semangat kepada penulis hingga dapat menyelesaikan penyusunan laporan tugas akhir ini.
9. Penghuni grup "Alumni PEKTA 22 (Pekan Ta'aruf)", "SC OC Forum Komunikasi Arsitektur 22 (FKA)" sebagai sahabat-sahabat penulis yang telah memberikan wadah sebagai ilmu dan pengalaman baru selama perkuliahan, doa serta bantuan dan menjadi tempat penulis untuk bercerita di segala kondisi.
10. Teman-teman Arsitektur UII 2020 dan adik serta kakak tingkat yang telah memberikan dukungan, semangat, dan membantu penulis selama masa perkuliahan.
11. Seluruh pihak yang tidak sengaja terlewatkan, dan tidak bisa disebutkan satu-persatu, penulis ucapkan terima kasih banyak.
12. Terakhir, dan terkhusus ialah kepada diri sendiri, Indra Purnama yang telah berhasil melawan segala rintangan selama proses perkuliahan terutama pada masa tugas akhir ini. Semoga jatuh bangun yang telah dilalui memberikan keberkahan serta manfaat bagi penulis. *Thanks a lot for all !!!*

Yogyakarta, 30 Jun: 2025
Penulis,

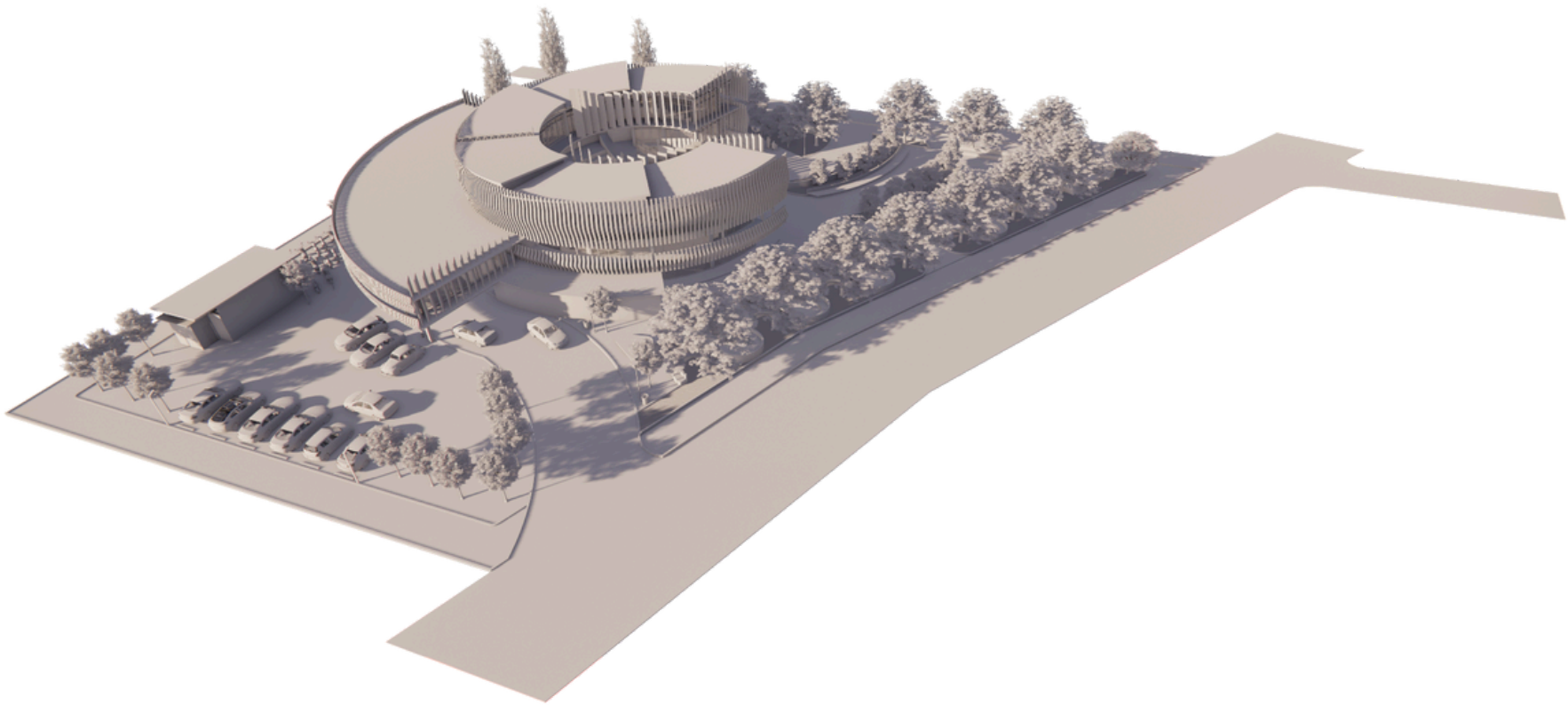


Indra Purnama

Abstrak

Proyek ini adalah pembangunan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur bioklimatik yang mempertimbangkan konsep merespon iklim dan lingkungan di Cirebon, yang saat ini menghadapi masalah urban heat island. Bangunan ini berfungsi sebagai wadah untuk kegiatan kreatif masyarakat dan berfokus pada tiga sub sektor ekonomi kreatif: kuliner, kriya, dan seni pertunjukan.

Fasilitasnya mencakup Coworking Space, Creative Space, dan Maker Space, yang mendukung kolaborasi dan produksi karya. Metode perancangan dimulai dengan mengidentifikasi isu desain bioklimatik, dengan strategi yang meliputi pengaturan massa bangunan, tata ruang , dan penggunaan teknologi untuk uji desain, seperti pencahayaan alami dan penghawaan. Hasil simulasi menunjukkan desain ini dapat memaksimalkan pencahayaan alami dan mencapai standar penghawaan, velux berada di angka 300 -350 lux yang mana sesuai dengan standar ruang kerja serta hasil uji desain penghawaan juga terpenuhi memasukkan penghawaan alami dengan nilai angin 0,5 - 1,2 m/s dimana nilai tersebut merupakan nilai nyaman dan efektif untuk penghawaan alami menurut menkes.



Proyek ini merupakan bangunan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur bioklimatik yang mempertimbangkan hubungan antara bentuk arsitektur dengan lingkungan sekitarnya dalam hal ini iklim. Kondisi iklim di Cirebon saat ini cukup panas hingga menyebabkan urban heat island di perkotaan sehingga perlu adanya pembangunan yang merespon hal ini guna mengurangi dampak yang ditimbulkan.

Bangunan Creative hub ini sendiri bertujuan untuk mewadahi kegiatan kreatif masyarakat Cirebon. Terdapat 4 sub sektor unggulan ekonomi kreatif yang menjadi fokus perancangan yaitu sub sektor kuliner, sub sektor kriya, sub sektor seni pertunjukan, dan sub sektor fotografi. Fasilitas ekonomi kreatif pada bangunan ini merupakan perpaduan dari beberapa tipologi creative community spaces yaitu Coworking Space sebuah tempat yang diperuntukkan bekerja secara bersama untuk menemukan potensi pemikiran berkolaborasi; Creative Space yang memiliki arti luas mulai dari ruang mencari ide seperti perpustakaan, seminar sampai ke ruang publikasi dalam bentuk penjualan, penampilan, pameran, maupun pertunjukan; dan Maker Space, tempat yang diperlukan untuk proses memproduksi suatu karya maupun hasil dari ekonomi kreatif, terutama berbasis dalam seni atau teknik khusus seperti bengkel dan studio.

Metode Perancangan creative hub ini dimulai dengan merumuskan isu untuk mendapatkan variabel desain berupa perancangan creative hub dengan pendekatan bioklimatik. beberapa strategi desain yang diterapkan berupa pengaturan tata massa yang merespon iklim, tata ruang yang namun tetap nyaman secara termal, selubung bangunan dengan mempertimbangkan matahari dan angin sekitar, serta sistem struktur dan infrastruktur. Dilakukan Uji desain dengan menggunakan software velux untuk menguji pencahayaan alami dan autodesk CFD untuk mensimulasikan angin yang masuk ke bangunan. dari hasil simulasi diketahui bahwa strategi desain yang diterapkan pada bangunan creative hub mampu memaksimalkan pencahayaan alami di dalam bangunan yang berkisar antara 250-500 lux dan telah sesuai dengan standart. sedangkan untuk penghawaan alami pada bangunan sudah mencapai standart yaitu 0,5-2 m/s. sehingga dapat disimpukan bahwa strategi arsitektur bioklimatik yang diterapkan pada rancangan creative hub telah mampu memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami pada bangunan.



Sumber Foto : https://cirebonkota.go.id/peresmian-cirebon-creative-center/

Kata Kunci : Creative Hub, Ekonomi Kreatif, Bioklimatik, Pencahayaan Alami, Penghawaan alami



This project is a Creative Hub building with a bioclimatic architectural approach that considers the relationship between architectural form and its surrounding environment, in this case climate. The current climate conditions in Cirebon are quite hot, causing an urban heat island in the city, so there needs to be a development that responds to this in order to reduce the impacts caused.

The Creative Hub building itself aims to accommodate the creative activities of the Cirebon community. There are 4 leading sub-sectors of the creative economy that are the focus of the design, namely the culinary sub-sector, the craft sub-sector, the performing arts sub-sector, and the photography sub-sector. The creative economy facilities in this building are a combination of several typologies of creative community spaces, namely Coworking Space, a place intended for working together to find the potential for collaborative thinking; Creative Space which has a broad meaning ranging from a space for finding ideas such as libraries, seminars to a publication space in the form of sales, performances, exhibitions, or performances; and Maker Space, a place needed for the process of producing a work or result of the creative economy, especially based on art or special techniques such as workshops and studios.

The creative hub design method begins by formulating issues to obtain design variables in the form of a creative hub design with a bioclimatic approach. several design strategies applied in the form of climate-responsive mass arrangements, flexible but thermally comfortable spatial arrangements, building envelopes that take into account the surrounding sun and wind, and structural and infrastructure systems. Design tests were conducted using velux software to test natural lighting and autodesk CFD to simulate the wind entering the building. from the simulation results it is known that the design strategy applied to the creative hub building is able to maximize natural lighting in the building which ranges from 250-500 lux and has met the standards. while for natural ventilation in the building has reached the standard of 0.5-2 m / s. so it can be concluded that the bioclimatic architectural strategy applied to the creative hub design has been able to maximize natural lighting and ventilation in the building.

Keywords: Creative Hub, Creative Economy, Bioclimatic, Natural Lighting, Natural Ventilation

Daftar Isi

Cover
Lembar Judul
Lembar Pengesahan
Catatan Dosen
Pernyataan Keaslian Karya
Kata Pengantar
Abstrak....8
Daftar Isi....11
Arti Judul....13
Bab 1 Pendahuluan....14
1.1 Latar Belakang 15
1.1.1 Perkembangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia
1.1.2 Potensi Cirebon Sebagai Pusat Kreatif
1.1.3 Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Cirebon
1.1.4 Creative hub sebagai Solusi Untuk Mewadahi (Ekraf)
1.1.5 Tantangan Pengembangan Creatif Hub di Cirebon
1.1.6 Solusi untuk mengtasi Suhu Panas dan Efisiensi Energi
1.2 Kajian Peran *Creative Hub*....25
1.2.1 Kutipan *Creative Hub*
1.2.2 Jenis *Creative Hub*
1.2.3 Fungsi Dan Kegiatan *Creative Hub*
1.2.4 Kesimpulan Kajian C*reative Hub*
1.3 Kajian Peran Arsitektur Bioklimatik dalam Rancangan....28
1.3.1 Pengertian Arsitektur Bioklimatik
1.3.2 Prinsip Desain Aritektur Bioklimatik
1.3.3 Efisiensi Energi
1.3.4 Pencahayaan Alami
1.3.5 Kajian Arsitektur Bioklimatik Dalam Rancangan
1.4 Persoalan & Tujuan Perancangan....35
1.5 Pernyataan Permasalahan....36
1.6 Metode Pemecahan Persoalan, Peta Persoalan....37
1.7 Metode Perancangan....38
1.8 Kerangka Berfikir....39
1.9 Metoda Perancangan....40
1.10 Metode Uji Desain....41
1.11Keaslian Penulis....42
1.12 Kesimpulan

Bab 2 Penelusuran Persoalan Perancangan....45
2.1 Kajian Lokasi....46
2.1.1 Lokasi Perancangan
2.1.2 Dasar Pemilihan Altenatif Site
2.1.3 Studi Lokasi
2.1.4 Lokasi Site Terpilih
2.1.5 Aksesibilitas
2.1.6 Regulasi
2.1.7 View Site
2.1.8 Konteks Sekitar Site
2.1.9 Topografi
2.1.10 Klimatologis Site
2.1.11Kebisingan
2.1.12 Kesimpulan Kajian Lokasi
2.2 Kajian Topologi....60
2.2.1 Creative Hub
2.2.2 Jenis Creative Hub
2.2.3 Fungsi Creative Hub
2.2.4 Kegiatan Creative Hub
2.2.5 Sub Sektor Unggulan Cirebon
2.2.6 Konsepsi Rancangan Terhadap Sub Sektor Cirebon
2.2.7 Creative Space
2.2.8 Co- Working Space
2.2.9 Maker Space
2.2.10 Studi Preseden Tipologi Bangunan
2.2.11 Kesimpulan Kajian Tipologi Creative Hub

2.3 Kajian Tema Perancangan.....82
2.3.1 Pengertian Arsitektur Bioklimatik
2.3.2 Prinsip Desain Arsitektur Bioklimatik
2.3.3 Efisiensi Energi
2.3.4 Pencahayaan Alami
2.3.5 Penghawan Alami
2.3.6 Penerapan Arsitektur Bioklimatik Pada Creative Hub
2.3.7 Studi Preseden Tipologi Bangunan
2.3.8 Kesimpulan Kajian Tema Perancangan
2.4 Kesimpulan Penelusuran Persoalan.....94

Bab 3 Pemecahan Persoalan Perancangan.....95
3.1 Analisis Program Ruang
3.1.1 Analisis Pengguna
3.1.2 Analisis Aktivitas Pengguna
3.1.3 Analisis Pola Kegiatan
3.1.4 Analisis Kabutuhan Ruang
3.1.5 Analisis Hubungan Ruang
3.1.6 Analisis Besaran Ruang
3.2 Penyelesaian Gubahan Massa.....105
3.2.1 Analisis Konteks
3.2.2 Analisis Site
3.2.3 Alternatif Gubahan Massa
3.2.4 Intergrasi Program Ruang Dengan Gubahan Massa
3.3 Penyelesaian Selubung Bangunan.....114
3.3.1 Respon Selubung Bangunan Terhadap Matahari
3.3.2 Uji Simulasi Pembayangan Scondary Skin
3.3.3 Respon Selubung Bangunan Terhadap Angin
3.4 Penyelesaian Sistem Struktur.....115
3.5 Penyelesaian Lansekap.....120
4.6 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan.....122

Bab 4 Deskripsi Hasil Rancangan.....123
4.1 Rancangan Kawasan Tapak.....124
4.1.1 Situasi
4.1.2 Siteplan
4.2 Rancangan Bangunan.....127
4.2.1 Konsep Tata Massa Bangunan
4.3 Gambar Rancangan.....128
4.3.1 Blockplan
4.3.2 Situasi
4.3.3 Siteplan
.4.3.4 Siteplan Render
4.3.5 Denah Ground Floor (GF)
4.3.6 Denah Lantai 1
4.3.7 Denah lantai 2
4.3.8 Tampak Depan dan Belakang
4.3.9 Tampak Depan dan Belakang (Render)
4.3.10 Tampak Kiri dan Kanan
4.3.11 Tampak Kiri dan Kanan (Render)
4.3.12 Potongan A-A’
4.3.13 Potongan B-B’
4.3.14 Potongan Kawasan
4.3.15 Gambar Detail
4.3.16 Skema Infrastruktur
4.4.17 Skema Pencahayaan Velux
4.3.18 Skema Penghawaan Cfd
4.3.19 Skema Transportasi, Barier Free dan Keselamatan
4.3.20 Rencana Sprinkler
4.3.21 Rancangan Struktur Tipikal
4.8.22 Rencana Struktur Lantai 1
4.3.23 Rencana Struktur Lantai 2
4.3.24 Rencana Struktur Atap
4.3.25 Render Siteplan
4.3.26 Render Eksterior dan Interior

Bab 5 Evaluasi Perancangan.....154
5.1 Kerangka Berfikir
5.2 Kesimpulan Pennelusuran Persoalan
5.3 Analisis Matahari (Sun Path)
5.3.1 Posisi Matahari (Sun Path)
5.3.2 Analisis Site
5.3.3 Analisis Matahari (Sun Path)
5.4 Analisis Kebutuhan Ruang
5.4.1 Analisis Besaran Ruang
5.4.2 Analisis Besaran Kebutuhan Ruang
5.5 Creative Space
5.5.1 Auditorium Terbuka
5.5.2 Kajian Preseden Auditorium Terbuka
5.6 Konsepsi Rancangan Terhadap Subsektor Unggulan di Cirebon

Bab 6 Daftar Lampiran.....164
6.1 Daftar Pustaka.....165
6.2 Lampiran.....167

Cirebon Creative Hub

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

Artii Judul :

CreativeHub Proyek ini adalah pembangunan Creative Hub Bangunan ini berfungsi sebagai wadah untuk kegiatan kreatif masyarakat dan berfokus pada tiga sub sektor ekonomi kreatif: kuliner, kriya, seni pertunjukan menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Dinas Budaya dan Pariwisata (DisbudPar) Kota Cirebon.

Fasilitasnya mencakup Coworking Space, Creative Space, dan Maker Space, yang mendukung kolaborasi dan produksi karya. Metode perancangan dimulai dengan mengidentifikasi isu desain bioklimatik, dengan strategi yang meliputi pengaturan massa bangunan, tata ruang , dan penggunaan teknologi untuk uji desain, seperti pencahayaan alami dan penghawaan. Hasil simulasi menunjukkan desain ini dapat memaksimalkan pencahayaan alami dan mencapai standar penghawaan, velux berada di angka 300 -350 lux yang mana sesuai dengan standar ruang kerja serta hasil uji desain penghawaan juga terpenuhi memasukkan penghawaan alami dengan nilai angin 0,5 - 1,2 m/s dimana nilai tersebut merupakan nilai nyaman dan efektif untuk penghawaan alami menurut menkes.

Pendekatan Arsitektur Bioklimatik yang mempertimbangkan konsep merespon iklim dan lingkungan di Cirebon, yang saat ini menghadapi masalah urban heat island. setempat untuk menciptakan bangunan yang efisien energi dan nyaman untuk beraktivitas bagi pengguna nya.



Bab

01.

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang
1.2 Rumusan Masalah
1.3 Tujuan Perancangan
1.4. Sasaran Perancangan
1.5 Batasan Perancangan
1.6 Peta Persoalan
1.7 Metoda Perancangan
1.8 Keaslian Penulis

1.1 Latar Belakang

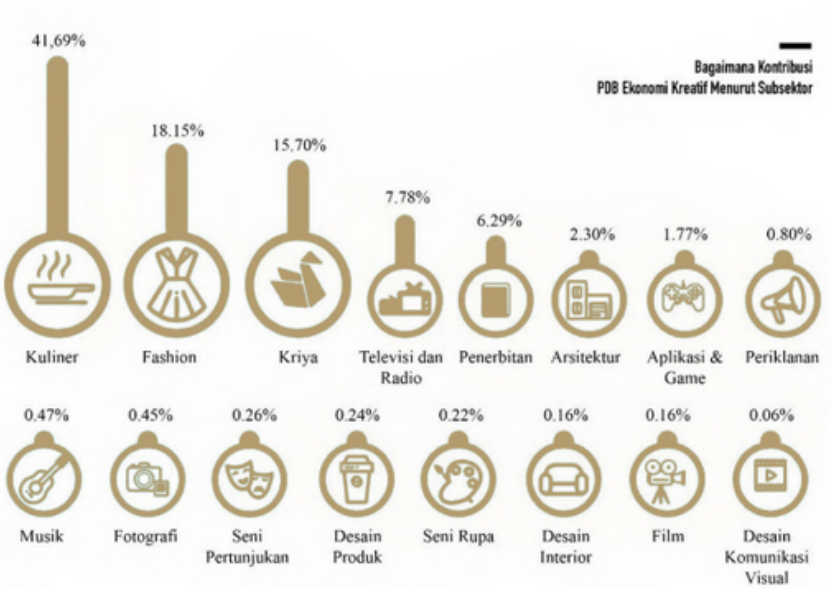
1.1.1 Perkembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia

Ekonomi kreatif di Indonesia telah berkembang pesat sejak beberapa tahun terakhir. Pada tahun 2015, Presiden Joko Widodo membentuk Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 72 Tahun 2015, yang bertanggung jawab terhadap perkembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Cakupan ekonomi kreatif meliputi 16 subsektor, termasuk arsitektur; desain interior; desain komunikasi visual; desain produk; film, animasi, dan video; fotografi; kriya; kuliner; musik; fashion, aplikasi dan game developer; penerbitan; periklanan; televisi dan radio; seni pertunjukan; dan seni rupa (Kemenparekraf, 2021).

Pada tahun 2018, terdapat sekitar 8.203.826 usaha/perusahaan ekonomi kreatif yang tersebar di seluruh Indonesia, dengan 1.700 perusahaan rintisan (startup) yang bergeliat di dalam negeri yang membuka peluang potensial untuk mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif ke depannya. Ekonomi kreatif di Indonesia dipercaya sebagai katalisator pertumbuhan ekonomi di tengah kondisi perekonomian saat ini, yang dianggap bertambah positif dan meningkat setiap tahunnya (Raditya, 2019).

Ekonomi kreatif di Indonesia juga merupakan sektor yang dianggap sebagai industri paling menguntungkan secara nasional melalui peningkatan nilai tambah produk sebagai hasil kreativitas dan inovasi seseorang. Industri kreatif memberikan kontribusi pada PDB nasional 2017 sekitar 7,24 persen, dan tumbuh 5,06 persen pada tahun 2017. Ekonomi kreatif menyediakan 18,1 juta lapangan kerja dari angka penyerapan tenaga kerja nasional. Dengan meningkatnya jumlah peluang kerja tiap tahunnya, ekonomi kreatif berpotensi menjadi pilar ekonomi di masa depan (Kemenparekraf, 202

Gambar 1.1 Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf)
Sumber : Opus Creative Economy Outlook Indoonesia, 2021



Gambar 1.2 16 Sektor Ekonomi Kreatif
Sumber : Opus Creative Economy Outlook Indoonesia, 2021

1.1.2 Potensi Cirebon Sebagai Kota Kreatif

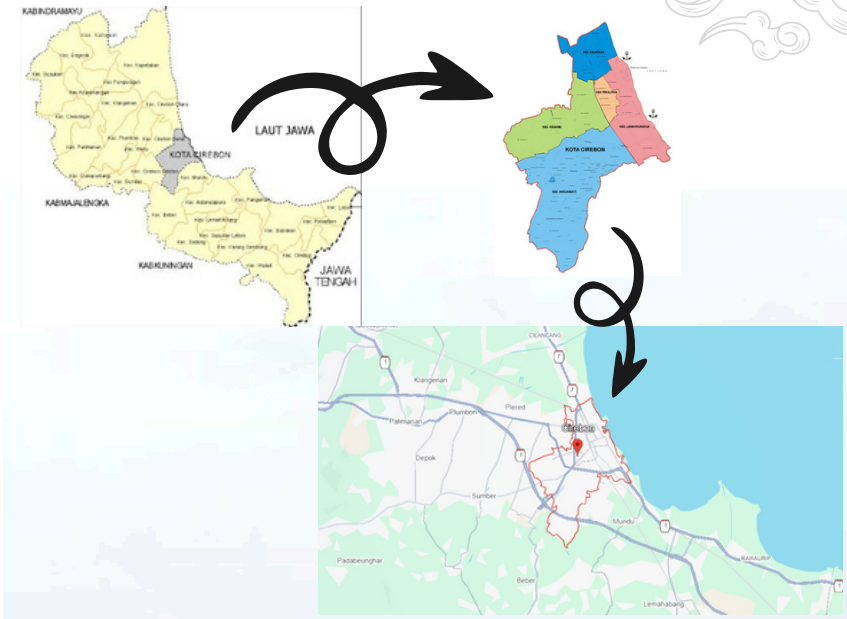
Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) RI, Sandiaga Salahuddin Uno melakukan kunjungan kerja ke Kabupaten Cirebon, Jawa Barat, Minggu (6/8/2023). Sandiaga Uno datang untuk memberi penganugerahan kepada Desa Astana yang masuk dalam nominasi 75 desa wisata terbaik di Indonesia.

Di desa yang terletak di Kecamatan Gunung Jati, Kabupaten Cirebon ini, terdapat sebuah objek wisata religi yakni wisata ziarah makam Sunan Gunung Jati atau yang juga dikenal dengan nama Syekh Syarif Hidayatullah.

Selama perjalanan menuju ojek wisata religi makam Sunan Gunung Jati, ia pun turut diiringi oleh alunan musik kesenian Gembyung yang dimainkan oleh sejumlah orang berpakaian putih dan berpeci hitam.

Warga sekitar maupun oleh para pengunjung yang sedang berziarah di objek wisata religi ini pun nampak antusias untuk menyambut kedatangan Sandiaga Uno. Mereka rela berdesakan demi bisa melihat lebih dekat sosok sang menteri.

Ekonomi kreatif di Kota Cirebon memerlukan penopang kuat untuk tetap kokoh berdiri dalam visinya menjadikan kreativitas sebagai konsep ekonomi baru, ekonomi kreatif akan berkembang jika ditopang oleh beberapa pilar diantaranya; 1. Sumberdaya pendukung (sumberdaya insani, sumberdaya budaya lokal dan sumberdaya alam), 2. Industri,keseluruhan industri kreatif tersebut haruslah ditopang oleh industri utama seperti halnya pabrik kertas untuk industri percetakan, pabrik kayu untuk kerajinan, industri kain bahan untuk fashion, industri elektronik untuk film dan media informasi dll, 3. Pembiayaan, Lembaga pmbiayaan berperan menyalurkan pendanaan kepada para pelaku ekonomi kreatif baik itu berupa pinjaman ataupun permodalan baik menggunaan sistem syariah maupun konvensional, 4. Pemasaran, Pemasaran merupakan harapan terbesar dari para pelaku ekonomi kreatif di Jawa Barat dibandingkan dengan keuangan, tenaga kerja,



Gambar 1.3 Peta Kawasan Kota Cirebon
Sumber : Google Earth, 2024



Gambar 1.4 16 Sektor Ekonomi Kreatif
Sumber : https://akcdn.detik.net.id/community/media/visual/2023/08/06/menparekraf-ri-sandiaga-salahuddin-uno-saat-melakukan-kunjungan-ke-cirebon_43.jpeg?w=700&q=90 , 2024

1.1



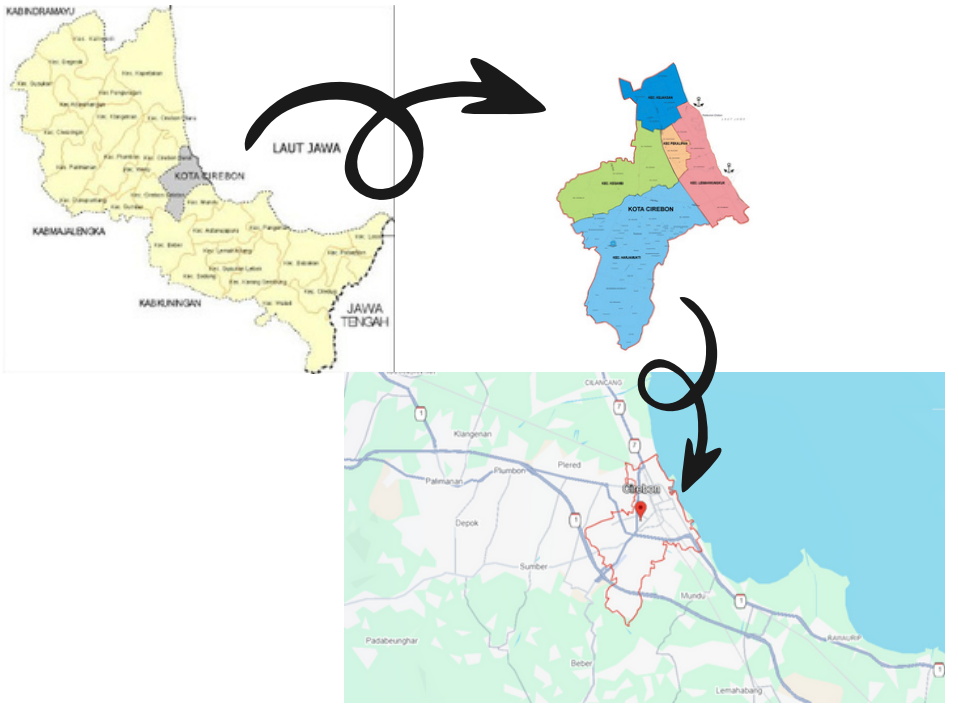
5. Teknologi serta infrastruktur, infrastruktur melingkupi kebijakan, inovasi, dukungan, serta lingkungan yang mendukung, serta kemudahan akses internet dan komunikasi.

Setibanya di objek wisata religi makam Sunan Gunung Jati, Sandiaga Uno terlihat menyempatkan diri untuk melihat dan membeli berbagai macam oleh-oleh khas Cirebon yang banyak dijajakan oleh para pelaku UMKM. Setelah puas berbelanja berbagai macam oleh-oleh, Sandiaga Uno didampingi Wakil Gubernur Jabar, Uu Ruzhanul Ulum dan Bupati Cirebon, Imron kemudian melanjutkan kegiatannya dengan masuk ke area makam Sunan Gunung Jati untuk berziarah. "Desa wisata religi ini, dari total 4.573 desa seluruh Indonesia, kira-kira baru sekitar 5 persen. Ini perlu kita tingkatkan. Karena banyak sekali desa-desa di seluruh nusantara itu yang membawa satu story. Ada cerita-cerita dan ini potensinya sangat banyak," kata Sandiaga usai memberikan penghargaan Anugerah Desa Wisata Indonesia (ADWI) di Desa Astana, Kecamatan Gunung Jati, Kabupaten Cirebon.

BEKRAF-BPS, pada tahun 2017 menyebutkan jumlah pengusaha ekonomi kreatif di Kota Cirebon sebesar 16.154 dengan tiga sektor besar ekonomi kreatif diantaranya kuliner dengan 13.273 pelaku usaha, fashion dengan 1.539 pelaku usaha dan kriya sebesar 660 pelaku usaha. 6 Namun hal ini berbeda dengan jumlahpengusaha akonomi kreatif yang telah terdaftar diDisperindag Kota Cirebon.

Kota Cirebon pada tahun 2017 merilis jumlah pelaku UKM yang tersebar di lima kecamatan berjumlah 320 diantaranya adalah; kec. Kejaksan terdapat 41 pelaku UKM, Kec. Kesambi terdapat 89 pelaku UKM, Kec. Lemah Wungkuk terdapat 46 pelaku UKM.

1.1.2 Potensi Cirebon Sebagai Pusat Kreatif



Gambar 1.5 Peta Kawasan Kota Cirebon
Sumber : Google Earth, 2024

Salah satu kota di Indonesia yang mempunyai potensi untuk dikembangkan sebagai kota ekonomi kreatif adalah Cirebon. BEKRAF-BPS, pada tahun 2017 menyebutkan jumlah pengusaha ekonomi kreatif di Kota Cirebon sebesar 16.154 dengan tiga sektor besar ekonomi kreatif diantaranya kuliner dengan 13.273 pelaku usaha, fashion dengan 1.539 pelaku usaha dan kriya sebesar 660 pelaku usaha.



Gambar 1.6 UKM Tahu Gejrot Makanan Khas Cirebon
Sumber : UKM kuliner khas Cirebon, 2024



Gambar 1.7 Sektor Seni Pertunjukan
Sumber : Sektor budaya seni tari topeng di cirebon, 2024

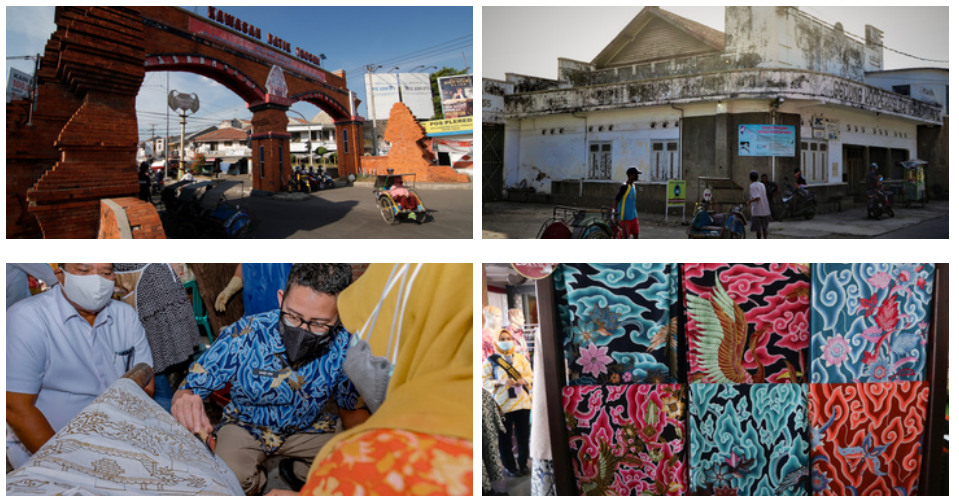
Sub sektor kuliner merupakan paling besar dari jenis ekonomi kreatif lainnya di Kota Cirebon dengan persentase mencapai 42%, disusul kemudian oleh ekonomi Fashion 15%, Ekonomi Kriya, Arsitektur dan Desain Visual masing-masing sebesar 12%. sedangkan untuk wilayah yang paling banyak pelaku ekonomi kreatifnya adalah Kecamatan Kejaksan dengan persentasi mencapai 45,8%, disusul Kecamatan Harjamukti 37%, Kecamatan Pekalipan 25%, Kecamatan Kesambi 10,7% dan Kecamatan Lemahwungkuk 6%.

Dari data tersebut maka ekonomi kuliner, Fashion dan Kriya dapat dijadikan sebagai subsektor unggulan untuk Kota Cirebon, sedangkan Kecamatan Kejaksan dan Kecamatan Kesambi dapat dijadikan sebagai pusat ekonomi kreatif yang ada di Kota Cirebon. Potensi untuk menjadikan ekonomi Kreatif sebagai salah satu sektor pendongkrak ekonomi lokal di Kota Cirebon sangatlah besar, dengan syarat terjadi kerjasama yang baik antara para pihak terkait sehingga sinergi dan manajemen pengelolaannya berjalan selaras dan seimbang.

1.1.2 Potensi Cirebon Sebagai Pusat Kreatif

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Menparekraf) RI, Sandiaga Salahuddin Uno melakukan kunjungan kerja ke Kabupaten Cirebon, Jawa Barat, Minggu (6/8/2023). Sandiaga Uno datang untuk memberi penganugerahan kepada Desa Astana yang masuk dalam nominasi 75 desa wisata terbaik di Indonesia.

Ekonomi kreatif di Kota Cirebon memerlukan penopang kuat untuk tetap kokoh berdiri dalam visinya menjadikan kreativitas sebagai konsep ekonomi baru, ekonomi kreatif akan berkembang jika ditopang oleh beberapa pilar diantaranya; 1. Sumberdaya pendukung (sumberdaya insani, sumberdaya budaya lokal dan sumberdaya alam), 2. Industri,keseluruhan industri kreatif tersebut haruslah ditopang oleh industri utama seperti halnya pabrik kertas untuk industri percetakan, pabrik kayu untuk kerajinan, industri kain bahan untuk fashion, industri elektronik untuk film dan media informasi dll, 3. Pembiayaan, Lembaga pmbiayaan berperan menyalurkan pendanaan kepada para pelaku ekonomi kreatif baik itu berupa pinjaman ataupun permodalan baik menggunaan sistem syariah maupun konvensional, 4. Pemasaran, Pemasaran merupakan harapan terbesar dari para pelaku ekonomi kreatif di Jawa Barat dibandingkan dengan keuangan, tenaga kerja.



Gambar 1.8 Sektor Kerajinan Batik Trusmi Cirebon
Sumber Batik Trusmi Cirebon, 2024

Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, Sandiaga Salahuddin Uno, pernah mengatakan bahwa sesungguhnya produk-produk ekonomi kreatif perlu disinergikan dengan konsep pemasaran agar lebih memiliki daya saing, mendapat hasil yang maksimal, dan dapat segera bangkit kembali. Salah satu caranya adalah dengan melaksanakan Gerakan Nasional Bangga Buatan Indonesia (Gernas BBI).

Salah satu produk unggulan di Batik Trusmi adalah batik khas Cirebon, yakni batik bermotif **mega mendung**. Tak hanya itu, di sini juga tersedia motif lain, seperti Batik Paksinaga Liman, Motif Batik Singa Barong, Motif Batik Patran Keris, Batik Cirebon Kompeni, Batik Cirebon Naga Silam, Batik Taman Teratai, Batik Cirebon Wedasan, Batik Sawat Pengantin, Batik Cirebon Singo Barong, Batik Ciwaringin Bangau, Batik Cirebon Banjar Balong

1.1

1.1.3 Rencana Pengembangan Ekonomi Kreatif Cirebon

Tabel. Fasilitas Pengguna Pusat Kreatif Dinas Budaya dan Pariwisata (DISBUDPAR) Kota Cirebon.

No	Subsektor Ekonomi Kreatif	Nama Komunitas Pengguna	Kegiatan	Kebutuhan Ruang
1	Kuliner	1. Empal Gentong 2. Tahu Gejrot 3. Nasi Jamblang	Menjual Kuliner khas Cirebon, Menyediakan Fasilitas penunjang bagi pengunjung	Foodcourt
2	Seni Pertunjukan	1. Topeng Panca Wanda Openg Panji 2. Topeng Samba (Pamindo) 3. Topeng Rumyang 4. Topeng Patih (Tumenggung) 5. Topeng Kelana (Rahwana)	Penampilan Seni Pertunjukan Tarian Khas Cirebon dan Pelatihan Tari	Panggung Pertunjukan Pentas Seni, Studio tari
3	Kriya	1. Batik Trusmi Cirebon 2. Kerajinan Rotan 3. Kerajinan Topeng	Workshop Membatik dan menjual produk	Workshop, Tenant, Pameran

Industri Kreatif Kabupaten Cirebon
Sumber : https://bandung.bisnis.com

Pada tabel di atas adalah perancangan sebagai pusat kreatif di cirebon dengan upaya mewadahi perkembangan industri kreatif Kabupaten Cirebon dengan 3 aspek pengguna yaitu Tarian khas cirebon, Pameran Kerajinan dan kuliner. agar mengenalkan budaya dan sejarah di Kabupaten Cirebon.

Kabid Industri Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabuapten Cirebon, Supardi mengatakan untuk kerajinan batik dan rotan memang paling banyak dikembangkan secara massal oleh masyarakat, namun untuk lukisan kaca, topeng dan aneka kerajinan lainnya saat ini masih terus didorong untuk dikemangkan. “Apalagi setelah keluar ekspor bahan baku rotan diberlakukan, home industri kerajinan rotan mulai tumbuh kembali,” katanya ketika dihubungi bisnis-jabar.com, Senin (12/11).

Pemerintah Kota (Pemkot) Cirebon sudah memenuhi janjinya untuk mengabadikan warisan budaya daerah Cirebon melalui museum topeng. Peresmian museum topeng kemarin yang sudah direncanakan jauh hari mendapatkan apresiasi, perwakilan PJ Wali Kota Cirebon dan kepala dinas Pariwisata dan Kebudayaan kota Cirebon ikut dalam meramaikan momentum penting ini.

Di Cirebon sendiri memiliki lima topeng yang familiar disebut Topeng Panca Wanda openg Panji, Topeng Samba (Pamindo), Topeng Rumyang, Topeng Patih (Tumenggung), dan Topeng Kelana (Rahwana). Dalam topeng sendiri terdapat pesan di dalamnya faktor inilah yang menjadi buah pikiran pemerintah untuk mendirikan Pameran atau pagelaran seni tari tanpa menghilangkan pesan dan makna tersendiri yang ada di dalam topeng tersebut.



Gambar 1.9 Sektor Seni Pertunjukan Tari Topeng
Sumber : http://disbudpar.cirebonkab.go.id/visi-dan-misi-2/ , 2024

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata (Disbudpar) Kabupaten Cirebon memiliki peran strategis dalam menjaga dan mempromosikan kekayaan budaya serta potensi pariwisata di daerah ini. Melalui berbagai program dan inisiatif, Disbudpar berupaya melestarikan warisan budaya Cirebon yang meliputi keraton, batik Trusmi, serta tradisi dan upacara adat yang telah berlangsung selama berabad-abad.
Visi : Terwujudnya Kabupaten Cirebon Berbudaya, Sejahtera, Agamis, Maju dan Aman
Misi :

1. Mewujudkan masyarakat yang menjunjung tinggi dan melestarikan nilai – nilai budaya, tradisi dan adat istiadat
2. Meningkatnya kualitas hidup masyarakat melalui pemenuhan kebutuhan dasar masyarakat, peningkatan kualitas pendidikan dan pelatihan, kesehatan dan ekonomi

1.1 1.1.4 Creative hub sebagai Solusi Untuk Mewadahi Ekonomi Kreatif (Ekraf)

Dalam merespons Visi, Misi, dan Potensi Cirebon sebagai kota kreatif, salah satu solusi yang dapat dilakukan adalah pembangunan *Creative Hub*. *Creative Hub* merupakan konsep fasilitas yang dirancang untuk menjadi pusat pertemuan, kolaborasi, dan inovasi bagi para komunitas ekonomi kreatif. Dengan adanya Creative Hub, Cirebon akan memiliki tempat yang memfasilitasi pertumbuhan industri kreatif, memungkinkan para pelaku usaha untuk berinteraksi, berbagi ide, dan mengembangkan potensi mereka secara bersamasama. Selain itu, Creative Hub juga dapat menjadi tempat pelatihan, lokakarya, dan pameran bagi produk-produk kreatif lokal, meningkatkan visibilitas dan daya tarik industri kreatif di kota cirebon baik di tingkat regional maupun nasional.

Manfaat dari Creative Hub ini sangat luas, termasuk peningkatan ekonomi lokal melalui dukungan pengembangan produk dan jasa kreatif, penciptaan lapangan kerja, serta pembukaan peluang pasar baru. Dengan akses yang terbuka bagi semua lapisan masyarakat, Creative Hub mendorong inklusivitas dan memberikan kesempatan yang sama bagi individu untuk berpartisipasi dan berkembang. Selain itu, Creative Hub juga berperan dalam promosi budaya lokal dengan mengangkat kekayaan budaya Cirebon melalui karya-karya seni dan kreatif yang dihasilkan oleh komunitas.

Perancangan Creative Hub di Kota Cirebon didesain untuk mendukung empat subsektor unggulan, yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan seni tari, dan kerajinan membatik. Creative Hub ini akan memiliki ruang publik seperti Community Space, ruang yang dirancang inklusif untuk memberikan kesempatan pada setiap komunitas mengekspresikan ide maupun karya seperti ruang amphiteater, plaza, dan taman. Selain itu bangunan ini juga akan mempunyai ruang komersial seperti Creative space, ruang untuk seminar sampai ke ruang publikasi dalam bentuk penjualan, penampilan, pameran, maupun pertunjukan, Maker Space, ruang yang diperlukan untuk proses memproduksi suatu karya dari ekonomi kreatif, seperti studio, Coworking Space, Ruang yang diperuntukkan bekerja secara bersama untuk menemukan potensi pemikiran berkolaborasi



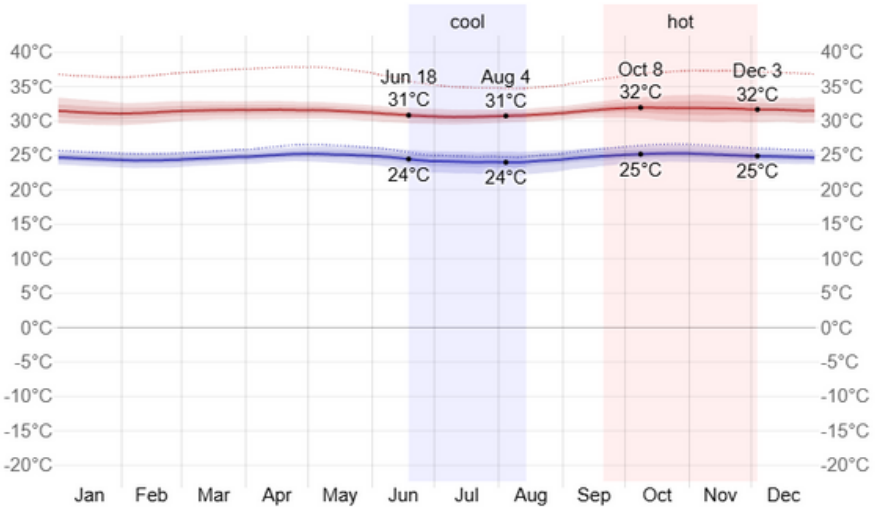
Gambar 1.10 Contoh *Creative Hub,* Ahmad Djuhara
Sumber : *Creative Hub Cirebon*, 2024

Berdasarkan Penjelasan di atas diketahui bahwa creative hub akan berfungsi untuk mewadahi komunitas ekonomi kreatif di Cirebon. Creative hub ini akan terdiri dari ruang Community Space, Creative Space, Maker Space, dan Coworking Space sehingga dibutuhkan strategi merancang tata ruang creative hub yang bersifat untuk kegiatan ini namun tetap akan memberikan kenyamanan secara termal bagi pengguna di dalamnya.

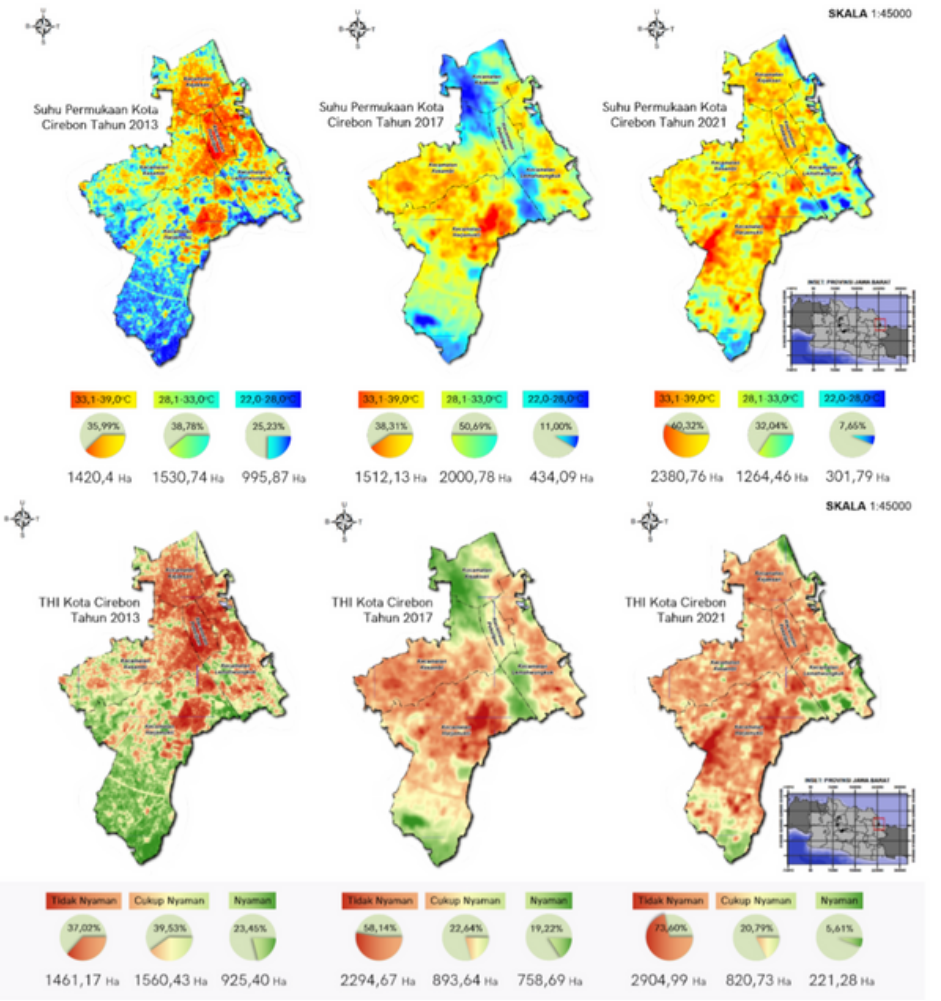
1.1.5 Tantangan Pengembangan Creatif Hub di Cirebon

Dalam membangun creative hub di Cirebon terdapat tantangan yang menjadi pertimbangan dalam perancangan yaitu Suhu udara yang cukup panas di kota ini. hal ini disebabkan urban heat island yang terjadi di Cirebon. Urban Heat Island (UHI) merupakan fenomena di mana suhu di perkotaan cenderung lebih tinggi dibandingkan dengan daerah sekitarnya yang lebih pedesaan. Dampak dari fenomena ini terhadap lingkungan yang terpengaruh cukup signifikan. Urban heat island dapat menyebabkan gangguan mulai dari ketidaknyamanan suhu secara lokal hingga masalah yang lebih serius seperti peningkatan polusi udara dan permintaan energi listrik yang meningkat di wilayah perkotaan.

Di Cirebon, UHI juga menjadi perhatian karena pertumbuhan perkotaan yang pesat dan aktivitas manusia yang intensif. Urban heat island diketahui timbul sebagai akibat Laju pertumbuhan penduduk yang diikuti dengan alih fungsi lahan berupa perubahan penggunaan lahan terbuka menjadi lahan terbangun. selain itu juga disebabkan oleh konsumsi energi berlebihan dan penggunaan material bangunan tidak ramah lingkungan. semuanya berkontribusi pada peningkatan suhu di kota Cirebon dimana suhu di Cirebon cenderung berkisar antara 24°C hingga 32°C sepanjang tahun. Pada musim kemarau, suhu bisa naik menjadi lebih tinggi.



Gambar 1.11 Suhu Rata-Rata di Cirebon
Sumber : Weatherspark.com, 2024



Gambar 1.12 Peta Suhu Permukaan Di Cirebon
Sumber : Firman Afrianto, 2024

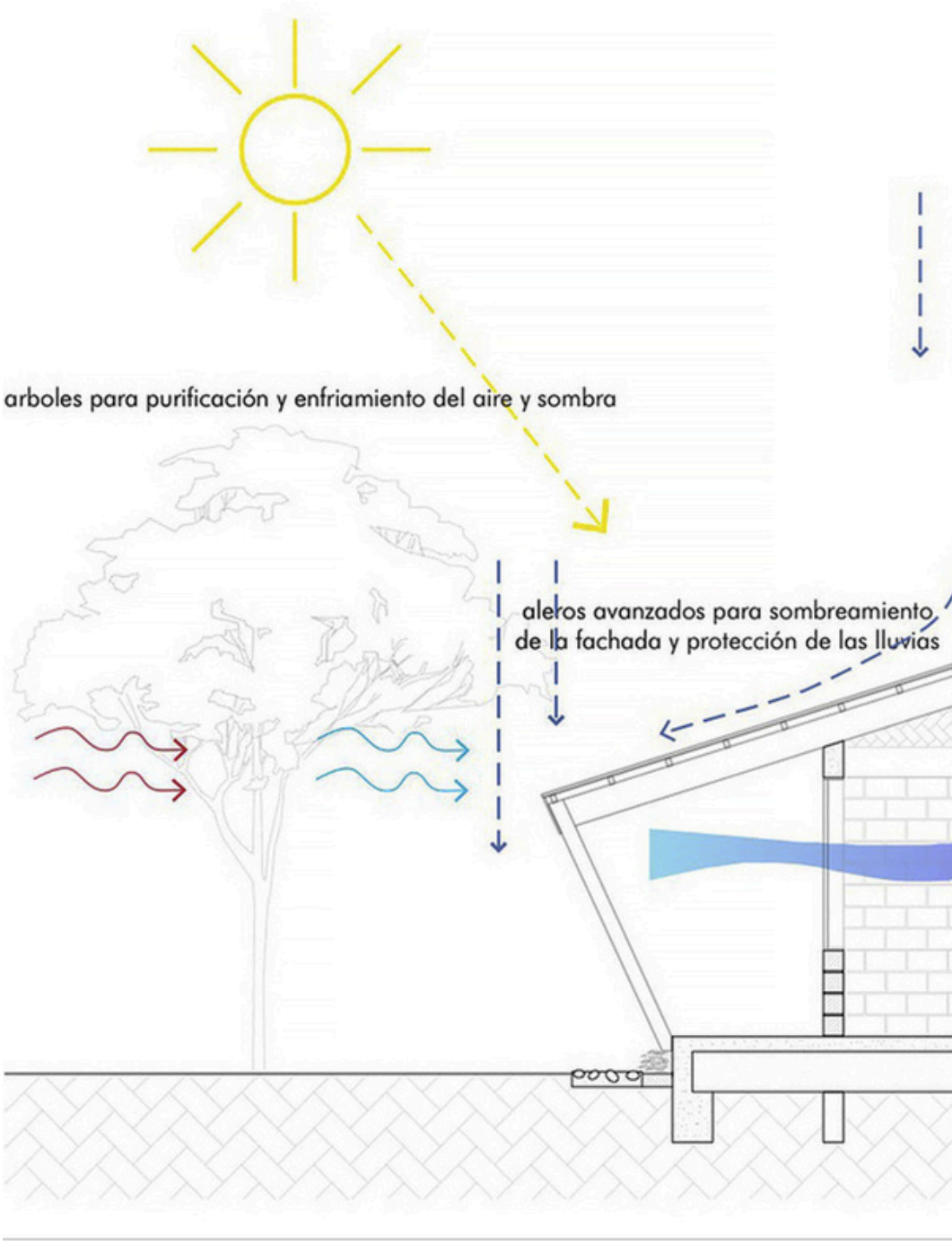
Dalam upaya mengurangi penyebab dari fenomena *urban heat island* pada bangunan, dibutuhkan solusi untuk mengatasi masalah ini salah satunya adalah dengan penggunaan arsitektur bioklimatik yang menawarkan solusi yang efektif dalam mengatasi fenomena Urban Heat Island (UHI) di Cirebon.

1.1 1.1.6 Arsitektur sebagai Solusi untuk mengtasi Suhu Panas dan Efisiensi Energi

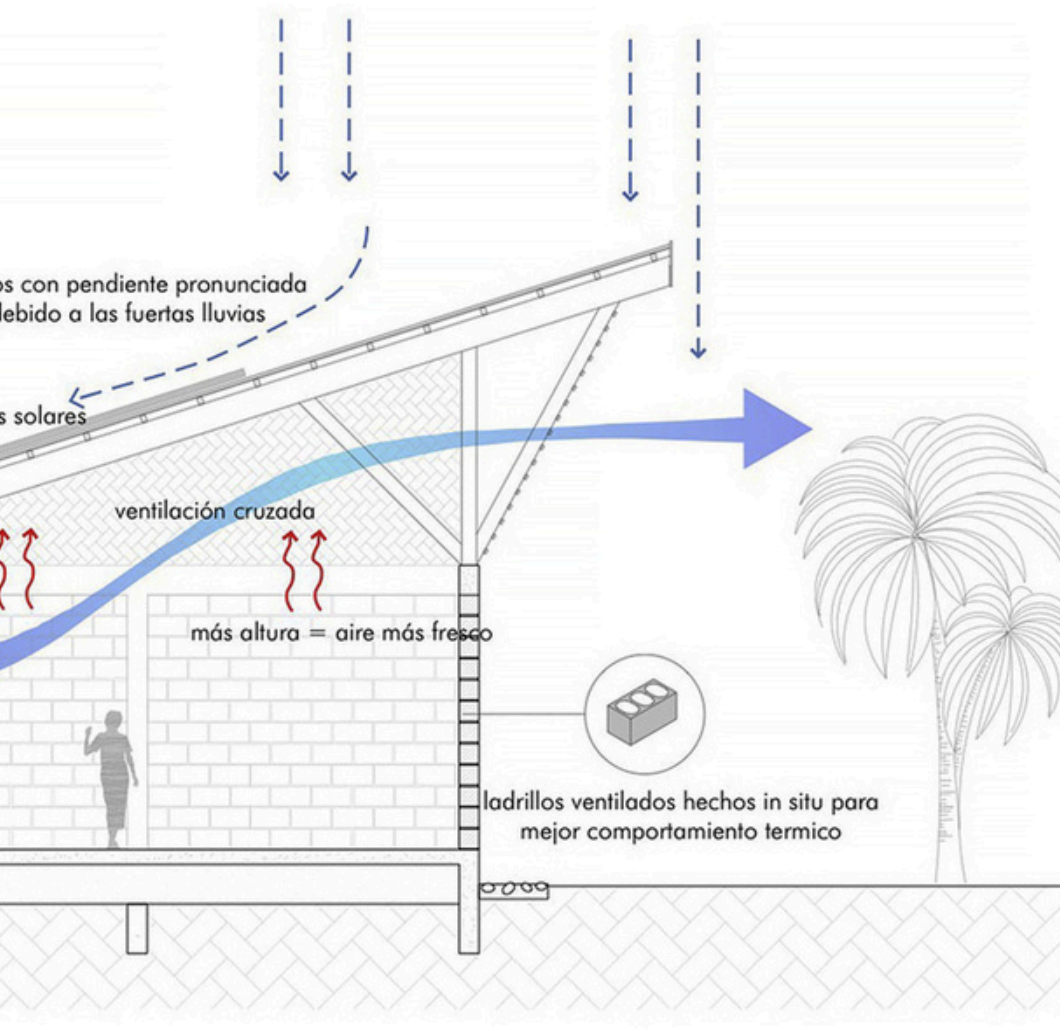
Dalam upaya mengurangi penyebab dari fenomena urban heat island pada bangunan, dibutuhkan solusi untuk mengatasi masalah ini salah satunya adalah dengan penggunaan arsitektur bioklimatik yang menawarkan solusi yang efektif dalam mengatasi fenomena *Urban Heat Island* (UHI) di Cirebon.

Pendekatan ini memanfaatkan kondisi alamiah lingkungan, seperti sinar matahari, angin, dan vegetasi, untuk mengurangi dampak UHI secara berkelanjutan. Arsitektur bioklimatik mengacu pada desain ramah lingkungan yang mempertimbangkan iklim lokal (Katili, 2020). Dengan memanfaatkan sumber energi alami seperti sinar matahari dan angin, bangunan menjadi lebih efisien dan memerlukan perawatan minimal. Namun, perlunya perhatian khusus dalam menghindari ketidaknyamanan termal, seperti overheating, yang bisa terjadi di daerah tropis. **Strategi desain seperti orientasi bangunan, bentuk bangunan yang pipih, cross ventilation, wind tunnel, sunken massing, secondary skin, dan green roof sesuai dengan prinsip arsitektur bioklimatik dan dapat diimplementasikan dalam pembangunan Creative Hub (RAD+ar, 2022).**

Melihat Bagaimana arsitektur bioklimatik sangat mempunyai peran penting dalam perancangan creative hub ini maka akan diterapkan beberapa strategi dalam desain seperti pengaturan tata masa creative hub yang dapat memaksimalkan pencahayaan dan penghawaan alami serta perancangan selubung bangunan yang memberikan kenyamanan termal sesuai dengan prinsip arsitektur bioklimatik.



1.1.6 Solusi untuk mengatasi Suhu Panas dan Efisiensi Energi



Gambar 1.13 Contoh Ilustrasi Penerapan Arsitektur Bioklimatik
Sumber : Galeryarchi, 2024

Dalam contoh gambar ilustrasi di samping menggambarkan salah satu efisiensi dalam penerapan desain yaitu meliputi, pohon sebagai pemurnian udara dan pendinginan serta memberikan suasana yang teduh, melebihkan fasade yang lebih sebagai pelindung dari hujan dan panas matahari, memanfaatkan ventilasi silang atau *Cross Ventilation.*

Pada desain ini menggunakan material batu bata yang ber ventilasi yang dibuat di okasi agar menjadi kinerja thermal yang baik, maka adanya pengujian material yang berada di lokasi site yang di pilih.

Penambahan pohon dari existing yang ada pada site merupakan stabilitas alam yang terjaga dan membuat suasana menjadi tidak terlalu panas.

1.2 Kajian Peran *Creative Hub*

1.2.1 Kutipan *Creative Hub*

British Council (2017) mendefinisikan creative hub sebagai lokasi fisik atau virtual yang menyediakan ruang dan dukungan untuk pertumbuhan bisnis dan komunitas kreatif. Creative hub dapat juga didefinisikan sebagai tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Dalam pembentukannya creative hub memiliki beberapa tujuan, diantaranya :

1. Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk 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 kegiatan kolaborasi dan jejaring di antara komunitas.
3. Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Berkomunikasi dan terlibat dengan peserta yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
5. Mengembangkan dan mengapresiasi talenta yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko untuk menuju inovasi.

1.2.2 Jenis *Creative Hub*

Creative Hub tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat dijelaskan dengan berbagai cara, Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit, terdapat 6 jenis *creative hu*b:

1. *Studio*

Studio merupakan kumpulan individu-individu dalam skala kecil dan/atau bisnis kecil yang bekerja dalam suatu co-working space. Pada ilustrasi gambar di bawah merupakan jenis creative hub. Studio digambarkan sebagai satu massa bangunan karena kapasitasnya yang hanya digunakan dalam skala kecil saja.



Gambar 1.14 Ilustrasi Studio Creative Hub
Sumber :: Dovey & Prat, 2016

2. Centre

Centre merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas-fasilitas lain seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi (maker space), toko dan ruang pameran. Pada jenis centre bangunan digambarkan sebagai bangunan yang bertingkat-tingkat. Hal tersebut menggambarkan aktivitas dan fasilitas yang beragam dalam bangunan.



Gambar 1.15 Ilustrasi Centre Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

3. Network

Network merupakan kelompok individu-individu atau bisnis bisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik. Pada jenis network, sektor-sektor digambarkan menyebar dan dihubungkan oleh garis yang memusatkan pada satu titik yang menampungnya.



Gambar 1.16 Ilustrasi Network Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

4. Cluster

Cluster merupakan kelompok individu-individu dan bisnis-bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu. Creative hub jenis cluster digambarkan dalam ilustrasi di samping dengan persegi besar sebagai satu area geografis yang menampung persegi-persegi kecil sebagai kelompok bisnis kreatif.



Gambar 1.17 Ilustrasi Cluster Creative Hub
Sumber : Dovey & Pratts, 2017

5. Online Platform

Platform online merupakan wujud creative hub yang hanya menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam pelaksanaan bisnis kreatif. online platform digambarkan dengan lingkaran-lingkaran kecil yang saling terhubung melalui media online yang digambarkan dengan garis-garis penghubung.



Gambar 1.18 Ilustrasi Online Platform Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

6. Alternative

Alternative merupakan wujud creative hub yang fokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru. Dalam ilustrasi digambarkan jenis alternative memiliki beberapa fokus yang ditekuni. fokus-fokus tersebut digambarkan oleh lingkaran lingkaran yang terpusat pada lingkaran di tengah.



Gambar 1.19 Ilustrasi Alternative Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

Berdasarkan kajian jenis creative hub di atas, creative hub yang akan dirancang adalah jenis centre yang akan mewadahi berbagai macam kegiatan dalam bangunan. Jenis centre ini dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif dan inovatif, dengan fasilitas yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan penggunanya. Fokusnya adalah pada penciptaan lingkungan yang memfasilitasi kolaborasi antardisiplin, pertukaran pengetahuan, dan pengembangan komunitas kreatif. Hal ini akan memungkinkan creative hub untuk tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya talenta kreatif, tetapi juga sebagai pusat penggerak pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

1.2 1.2.3 Fungsi Dan Kegiatan Creative Hub

Creative Hub adalah platform atau ruang inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi, kreativitas, dan inovasi di antara pelaku kreatif dalam berbagai disiplin ilmu. Creative Hub sendiri mempunyai beberapa fungsi, antara lain.

1. Menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan industri kreatif.
2. Menawarkan ruangan bagi para penggiat industri kreatif .
3. Memberikan tempat bagi para pelaku kreatif untuk memajukan usaha kreatif mereka .
4. Melaksanakan program pelatihan yang berfokus pada berbagai aspek subsektor industri kreatif.
5. Mengkoordinasikan aktivitas dari semua subsektor industri kreatif untuk membentuk sebuah jaringan kreatif yang meningkatkan pemahaman masyarakat dan pengunjung tentang produk-produk kreatif.

The British Council (2017) memetakan pusat kreatif bukan hanya sebagai tempat berkumpul melainkan ruang yang lebih bersifat tempat untuk bekerja dan berdiskusi dalam wacana publik. Kegiatan yang dipetakan antara lain adalah Creative space, Coworking space, dan Maker space. Arti dari ketiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

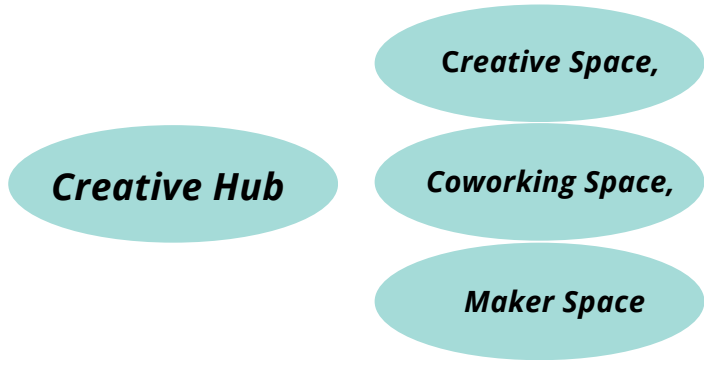
1. Creative Space
Creative space memiliki arti luas mulai dari ruang mencari ide seperti perpustakaan, seminar sampai ke ruang publikasi dalam bentuk penjualan, pertunjukan, workshop, pameran, maupun pertunjukan.

2. Coworking Space
Coworking space merupakan ruang kerja yang bersifat kolaboratif dan tidak hanya diartikan sebagai ruang kerja fisik yang dikomersialkan saja. Konteks Co-working space diartikan sebagai tempat individu atau komunitas mencari kolaborasi dan produksi.

3. Makerspace
Makerspace merupakan ruang kreatif untuk para calon maker, sehingga tercipta sebuah produk kreatif yang diinginkan. Makerspace berfungsi sebagai tempat produk percontohan atau ruang produksi untuk riset dan pengembangan produk-produk kreatif.

1.2.4 Kesimpulan Kajian *Creative Hub*

Berdasarkan Kajian tersebut di ketahui ada beberapa macam kegiatan yang diwadahi pada bangunan creative hub dan dikelompokan ke dalam 3 Jenis kegiatan. Pada rancangan creative hub ini akan mewadahi ketiga jenis kegiatan tersebut yang didasarkan pada sub sektor unggulan ekonomi kreatif di Cirebon, dari **kutipan British Council (2017).** terdapat tiga jenis kegiatan yaitu ***Creative Space, Coworking Space, maker Space***



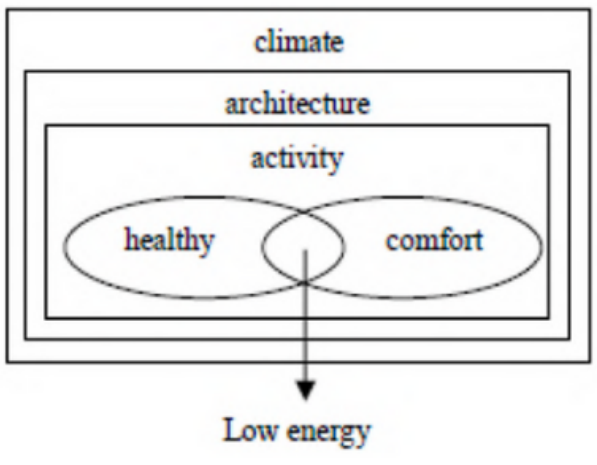
Creative Hub, British Council (2017)

1.3 Kajian Peran Arsitektur Bioklimatik dalam Rancangan

1.3.1 Pengertian Arsitektur Bioklimatik

Arsitektur Bioklimatik adalah suatu pendekatan arsitektur yang mengarahkan arsitek untuk melakukan penyelesaian desain dengan mempertimbangkan hubungan antara arsitektur dengan lingkungannya, dalam hal ini, iklim daerah tersebut (Yeang, 1994). Dengan memanfaatkan potensi serta menghadapi tantangan yang ada dalam iklim dan cuaca, akan dapat menghemat energi dalam operasi bangunan untuk mencapai kenyamanan termal dan visual. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan teknik-teknik pasif yang efisien dalam penggunaan energi.

Ada empat alasan penting mengapa desain Bioklimatik sangat diperlukan menurut Roaf (2003) dalam Hyde et al., (2008) : (1) Tingkat perubahan dan variabilitas iklim yang meningkat memerlukan adaptasi manusia terhadap kondisi iklim global; (2) Salah satu cara fundamental untuk beradaptasi dengan lingkungan binaan adalah melalui penggunaan teknik pendinginan pasif yang lebih efektif; (3) Sistem pengkondisian udara saat ini sering dianggap sebagai bagian dari masalah perubahan iklim karena ketidakseimbangan penggunaan bahan bakar fosil yang meningkat dengan ketersediaan yang menurun; (4) Sangat penting untuk mengembangkan metode pembangunan vernakular baru yang sesuai dengan kebutuhan manusia dan lingkungan .



Gambar 1.20 Ruang Auditorium Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

1.3.2 Prinsip Desain Arsitektur Bioklimatik

Desain bioklimatik, menurut Hyde (2008), adalah sebuah proses desain yang mengintegrasikan pengetahuan dari fisiologi manusia, klimatologi, dan fisika bangunan. Prinsip utama desain ini adalah memulai proses desain dengan mempertimbangkan faktor iklim. Desain bioklimatik berfokus pada penggunaan energi yang efisien, baik itu energi terbarukan maupun tidak, dan mengejar kenyamanan serta kemudahan bagi penggunanya. Efisiensi energi dalam desain bioklimatik diutamakan melalui penerapan sistem mekanikal yang efisien dan penggunaan elemen-elemen pasif dalam bangunan yang menciptakan solusi terintegrasi. Pendekatan ini juga mencakup penerapan teknologi terbaru dengan tujuan mencapai penggunaan energi netral, yaitu zero energy. Konsep karbon netral bertujuan untuk memproduksi cukup energi dari sumber terbarukan yang tersedia di lokasi tersebut, dengan harapan mencapai keseimbangan energi sehingga tidak tergantung pada sumber daya tidak terbarukan seperti jaringan listrik PLN, yang idealnya hanya digunakan sebagai sistem cadangan dan berambisi mencapai nol karbon.

Prinsip dasar dari desain bioklimatik adalah pembuatan bangunan pasif berenergi rendah yang menyediakan kenyamanan berdasarkan fitur-fitur desain pasif. Prinsip yang kedua adalah integrasi antara sistem pasif dan aktif, seperti penggunaan pendingin udara, untuk menghasilkan solusi terintegrasi dalam mengontrol iklim. Tujuan dari kedua prinsip ini adalah untuk mencapai kondisi interior yang mendekati standar zona kenyamanan. Melalui penggunaan desain dan material bangunan tertentu, kondisi eksternal dapat dikendalikan untuk mencapai tingkat kenyamanan ini. Namun, dalam beberapa situasi, terdapat batasan dalam menggunakan efek sistem pasif sehingga sistem aktif diperlukan pada saat kenyamanan tidak dapat sepenuhnya dicapai melalui sistem pasif saja. Beberapa strategi untuk mengintegrasikan desain pasif dan aktif meliputi: (1) Interaksi antara lokasi dan parameter iklim; (2) Penggabungan lokasi, iklim, dan elemen bangunan; (3) Sinergi antara strategi pendinginan udara pasif dan aktif (Hyde dan Sunaga, dalam Hyde, 2008).

1.3.3 Efisiensi Energi

Efisiensi energi pada arsitektur bioklimatik merupakan salah satu aspek kunci dalam desain bangunan yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan energi buatan seperti penggunaan pendingin udara atau pemanas. Konsep ini memanfaatkan kondisi iklim setempat dan karakteristik lingkungan untuk mengoptimalkan kenyamanan termal di dalam bangunan secara alami. Arsitektur bioklimatik mengintegrasikan elemenelemen seperti orientasi bangunan, penempatan dan ukuran jendela, material bangunan, serta penggunaan vegetasi untuk memaksimalkan pemanfaatan cahaya matahari dan ventilasi alami. Dengan memanfaatkan faktor-faktor ini, bangunan dapat mempertahankan suhu internal yang stabil, mengurangi kebutuhan energi untuk pemanasan atau pendinginan, dan pada akhirnya menghasilkan konsumsi energi yang lebih rendah. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada penghematan biaya operasional jangka panjang tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan dengan mengurangi emisi karbon dan penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan.

Mengimplementasikan efisiensi energi bisa dilakukan dengan cara yang relatif sederhana, contohnya melalui penggunaan desain jendela yang efektif yang bisa mengurangi pemakaian energi serta emisi karbon dioksida sampai dengan 40 persen. Biaya awal untuk jendela efisien ini mungkin lebih tinggi, namun pengurangan biaya energi selama umur bangunan, bersama dengan penghematan dari sistem pendingin yang lebih kecil, akan membantu menyeimbangkan biaya awal yang lebih tinggi tersebut. selain itu dapat juga dengan mengefektifkan penggunaan pencahayaan alami di dalam ruangan dengan penggunaan material yang memungkinkan cahaya masuk sehingga dapat menurunkan penggunaan lampu. hal ini dapat membuat pengurangan dalam penggunaan listrik pada bangunan yang tentunya dapat memberikan efisiensi energi pada bangunan itu sendiri

1.3.4 Pencahayaan Alami

Berdasarkan SNI (Standar Nasional Indonesia No.03-2396- 2001) tentang cara perencanaan system pencahayaan alami, pencahayaan alami adalah penggunaan sinar cahaya dari alam sebagai penerangan di dalam ruang. Sehingga pencahayaan alami bisa dinyatakan baik jika pada pukul 08:00 hingga 16:00 waktu setempat karena ruangan tidak gelap disebabkan cahaya yang masuk. Pencahayaan di dalam ruang juga terbagi merata serta tidak menimbulkan silau atau perbedaan pencahayaan yang signifikan. Pencahayaan alami dapat menjadi solusi untuk mengatasi konsumsi listrik dari penggunaan lampu pada bangunan sehingga perlu diterapkan pada desain untuk menciptakan efisiensi energi yang signifikan.

Menurut SNI No 03-2396-2001 tentang pedoman perancangan sistem pencahayaan alami, kriteria untuk pencahayaan alami yang dianggap baik adalah sebagai berikut:

1. Selama jam kerja dari pukul 08.00 hingga 16.00 waktu setempat, harus ada jumlah cahaya alami yang memadai yang masuk ke dalam ruangan.
2. Cahaya yang masuk ke dalam ruangan harus terdistribusi secara merata sehingga tidak menimbulkan silau atau kontras yang bisa mengganggu penglihatan.

Jika mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh GBCI EEC 2 tentang pencahayaan alami, sangat disarankan agar bangunan mengintegrasikan cahaya alami sebanyak 30% dari total luas lantai yang dimanfaatkan untuk kegiatan kerja, dengan intensitas minimal 300 lux. Dengan menerapkan strategi ini, bangunan Creative Hub dapat secara signifikan mengurangi kebutuhan energi listriknya. Pemanfaatan cahaya alami tidak hanya mendukung keberlanjutan lingkungan tetapi juga meningkatkan kenyamanan visual bagi pengguna bangunan.

Menurut Lechner (2009), terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain bangunan untuk memaksimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan. Berikut adalah beberapa strategi dasar dalam pencahayaan alami yaitu

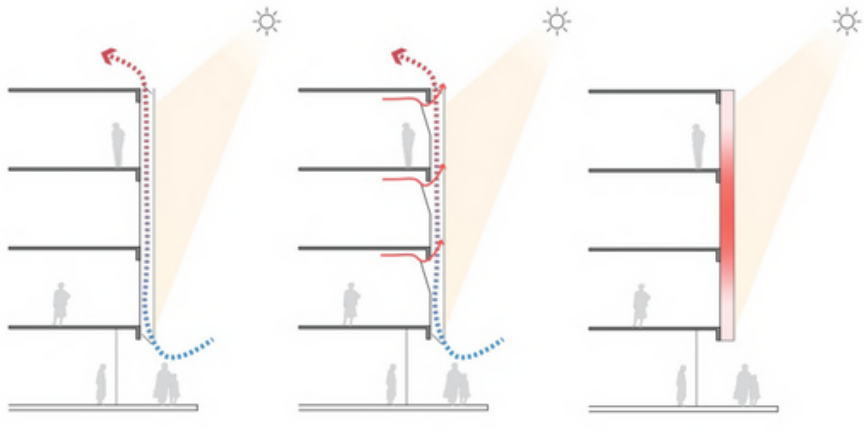
1.3

1. **Bentuk Bangunan :** Bentuk bangunan mempengaruhi jumlah bukaan yang dapat dipasang pada setiap sisi bangunan, seberapa luas penggunaan skylight di atap, dan berapa banyak area lantai yang akan terpapar sinar matahari.
2. **Orientasi :** Secara umum, orientasi utara-selatan lebih baik untuk bangunan, sementara orientasi timur-barat sebaiknya dihindari sebisa mungkin.
3. **Pencahayaan Melalui Atap :** penggunaan skylight dapat menjadi strategi untuk memasukan cahaya ke dalam ruangan.
4. **Perencanaan Ruang :** Menggunakan denah open plan sangat efektif untuk memaksimalkan pencahayaan alami di dalam ruangan. Untuk menjaga privasi sambil tetap memungkinkan cahaya masuk, partisi yang terbuat dari kaca bisa dijadikan solusi.
5. **Warna :** Menggunakan warna-warna cerah baik di dalam maupun di luar ruangan bisa memantulkan lebih banyak cahaya ke dalam bangunan dan lebih dalam lagi ke bagian interior.
6. **Pemandangan dan Cahaya Matahari :** Untuk mendapatkan manfaat dari pemandangan dan cahaya matahari, bisa diaplikasikan bukaan yang beragam seperti jendela tinggi atau skylight yang bertujuan untuk mengoptimalkan cahaya matahari, sementara jendela pada ketinggian mata dimaksudkan untuk menikmati pemandangan.

Dalam perencanaan pencahayaan alami pada bangunan terdapat beberapa kesalahan umum yang sering terjadi yaitu silau yang berasal dari cahaya langsung, silau karena pantulan dari cahaya, pantulan dari bidang kerja, cahaya yang sangat terang hingga membuat mata tidak nyaman, dan pencahayaan yang kurang terang atau terlalu gelap (Saha et al., 2019).

Untuk mengoptimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam bangunan melalui berbagai bukaan, penting untuk menghindari silau yang bisa timbul dari pantulan cahaya pada permukaan di sekitar bangunan. salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan pemasangan secondary skin yang dapat mencegah cahaya yang terlalu terang dan mengurangi silau pada bangunan.

Secondary skin adalah lapisan tambahan yang dipasang di bagian luar fasad bangunan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kenyamanan termal dan visual bagi penghuninya. Fungsi utama dari secondary skin ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, secondary skin berfungsi untuk mengurangi paparan sinar matahari langsung yang dapat menyebabkan peningkatan suhu di dalam bangunan. Dengan adanya lapisan tambahan ini, panas yang masuk ke dalam bangunan dapat diminimalisasi, sehingga lingkungan dalam bangunan menjadi lebih sejuk dan nyaman. Selain itu, secondary skin juga berperan dalam meningkatkan kualitas pencahayaan alami. Dengan mengatur masuknya cahaya matahari, secondary skin membantu menciptakan kondisi pencahayaan yang lebih baik di dalam ruangan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada pencahayaan buatan. Hal ini pada akhirnya dapat mengurangi konsumsi energi listrik untuk pencahayaan dan pendinginan ruangan, sehingga lebih hemat energi (Rahadian dkk, 2021)



Gambar 1.21 Skema Penerapan Secondary Skin
Sumber : Archdaily, 2024

Selain fungsi-fungsi tersebut, secondary skin juga memiliki beberapa manfaat tambahan. Lapisan ini dapat menahan masuknya air hujan, sehingga melindungi bangunan dari kerusakan akibat kelembaban. Secondary skin juga berfungsi sebagai pelindung bangunan dari berbagai elemen eksternal, memberikan keamanan tambahan bagi bangunan tersebut. Selain itu, secondary skin dapat memberikan privasi lebih bagi penghuni bangunan dengan mengurangi pandangan dari luar. Dalam hal termal, secondary skin juga membantu mengurangi rambatan panas, sehingga suhu dalam bangunan lebih terkontrol.

1.3 1.3.4 Pencahayaan Alami

Variasi dalam fungsi, bentuk, dan bahan secondary skin sangat beragam, mulai dari bentuk yang sederhana hingga yang lebih kompleks dan abstrak. Beberapa bahan umum yang digunakan untuk membuat secondary skin termasuk besi hollow, kayu, dan baja. Pemilihan bentuk dan bahan ini biasanya disesuaikan dengan desain fasad bangunan untuk memberikan nilai estetika tambahan . Menurut penelitian dari Belgian Building Research Institute (2004), jarak pemasangan secondary skin dari fasad utama bangunan biasanya berkisar antara 0,2 meter hingga 2 meter. Jarak ini dipilih berdasarkan kebutuhan dan desain bangunan, serta untuk memastikan fungsi optimal dari secondary skin tersebut.

Dengan berbagai fungsi dan manfaatnya, secondary skin menjadi elemen penting dalam desain bangunan modern. Selain meningkatkan kenyamanan termal dan visual, secondary skin juga berkontribusi dalam menciptakan bangunan yang lebih hemat energi dan estetis. Penggunaan secondary skin yang tepat dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi sebuah bangunan, baik dari segi fungsi maupun penampilan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan Creative Hub ini akan menerapkan pencahayaan alami yang dapat mengefisiensikan energi pada bangunan. tentunya dalam penerapan ini akan memperhatikan dampak silau yang ditimbulkan sehingga akan menggunakan secondary skin untuk mengatasinya.

Penghawaan alami merupakan suatu proses pertukaran udara di dalam bangunan yang berasal dari bukaan. Sirkulasi udara yang baik dan cukup di dalam ruang bisa memberikan kenyamanan bagi pengguna. Aliran udara yang masuk dapat meningkatkan proses penguapan pada kulit sehingga memberikan kenyamanan. (Sudiarta, n.d.). Aspek terpenting ketika merencanakan efektifitas penghawaan alami yaitu analisis arah angin. Umumnya arah angin dipengaruhi oleh iklim makro. Misalnya, di Indonesia, angin pada iklim makro berasal dari tenggara ke barat daya. Namun, pengaruh yang lebih besar pada aliran angin memiliki iklim mikro, yang dipengaruhi oleh cuaca dan bentuk di sekitar bangunan.

Penghawaan alami sendiri sangat erat kaitannya dengan kecepatan udara. Dalam ilmu klimatologi, kecepatan udara adalah kecepatan udara horizontal pada ketinggian dua meter di atas permukaan tanah. Menurut (Latifah, 2015) menjelaskan bahwa udara bergerak karena dua hal, yaitu perbedaan suhu dan perbedaan tekanan. Pergerakan udara terjadi dari zona suhu yang lebih dingin atau tekanan yang lebih tinggi ke zona suhu yang lebih hangat atau tekanan yang lebih rendah karena tekanan udara berkurang ketika udara mengembang karena panas. Menurut (Lippsmeier, 1997) standar kecepatan udara didalam ruangan adalah :

1. 0,1 – 0,25 m/s, nyaman tanpa adanya rasa gesekan udara..
2. 0,25 – 0,5 m/s, nayaman gesekan udara mulai terasa.
3. 0,5 – 1,0 m/s, Gerakan udara terasa ringan.
4. 1,0 – 1,5 m/s, aliran udara ringan sampai tidak menyenangkan.
5. Diatas 2,5 m/s, aliran udara tidak menyenangkan dan diperlukan pengondisian udara.

Sedangkan menurut (MENKES:NO.262/MENKES/SK/II, 1998) kenyamanan angin dalam ruang berkisar antara 0,25 m/s – 1,15 m/s.

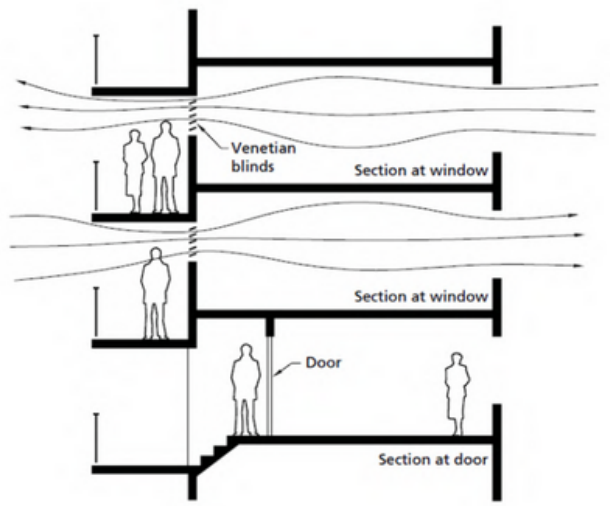
1.3

Penghawaan alami dalam konteks arsitektur bioklimatik adalah teknik yang sangat penting dan sering digunakan untuk menciptakan bangunan yang nyaman dan hemat energi. Arsitektur bioklimatik berfokus pada pemanfaatan kondisi iklim setempat untuk memaksimalkan kenyamanan termal di dalam bangunan, dengan mengurangi kebutuhan akan pendingin buatan. Pemanfaatan penghawaan alami ini disebut sebagai sistem passive cooling (pendingin pasif).

Lechner (2014) menjelaskan bahwa sistem passive cooling atau penghawaan alami adalah pendekatan untuk menciptakan kondisi termal yang nyaman dengan cara menurunkan atau meningkatkan suhu dalam sebuah bangunan. Teknik ini sangat efektif di daerah beriklim tropis yang memiliki suhu panas dan kelembapan tinggi untuk menyesuaikan suhu udara. berikut beberapa strategi yang bisa diterapkan : • Perbesar sirkulasi udara yang mengalir melalui area tempat penghuni berada. • Menggunakan bahan bangunan yang ringan adalah teknik yang cocok untuk mendinginkan ruangan di lingkungan tropis lembab, tanpa kebutuhan akan pemanas matahari pasif, dan mengurangi penggunaan AC. • Pemasangan peneduh yang ekstensif dan insulasi yang cukup adalah penting untuk menjaga Mean Radiant Temperature (MRT) mendekati suhu udara sekitar. • Luas area jendela yang bisa dibuka harus mencapai setidaknya 20 persen dari luas lantai, dibagi secara merata di sisi angin atas dan angin bawah bangunan. Di iklim tropis, bisa dipertimbangkan menggunakan area jendela yang lebih besar.

Menurut Prof. Ir. Sangkertadi, seperti yang dikutip dalam Iskak (2019) dan Sangkertadi (2008), sistem ventilasi merupakan salah satu bentuk efektif dari sistem pendinginan pasif yang sangat sesuai untuk digunakan di iklim tropis yang hangat dan lembab. Beberapa jenis ventilasi antara lain :

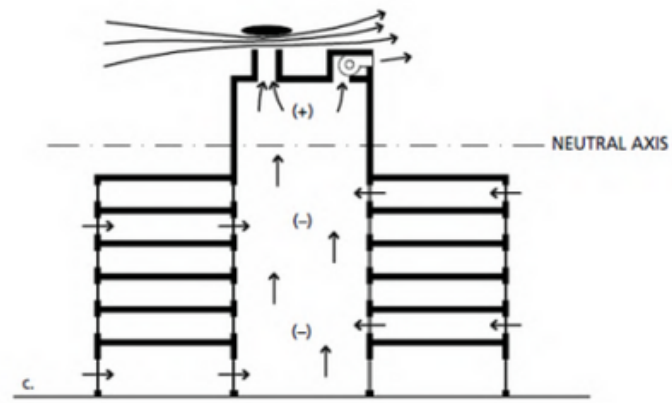
1. Sistem Ventilasi Silang (Cross Ventilation)



Gambar 1.22 Ventilasi Silang (Cross Ventilation)
Sumber : Lechner, N. (2014)

Dalam iklim tropis lembab, sangat disarankan untuk mengimplementasikan sistem ventilasi silang. Sistem ini memungkinkan angin dari luar mengalir melalui ruangan secara langsung dan efisien, tanpa menghadapi hambatan berarti, sehingga angin dapat dengan mudah masuk dan keluar dari ruangan.

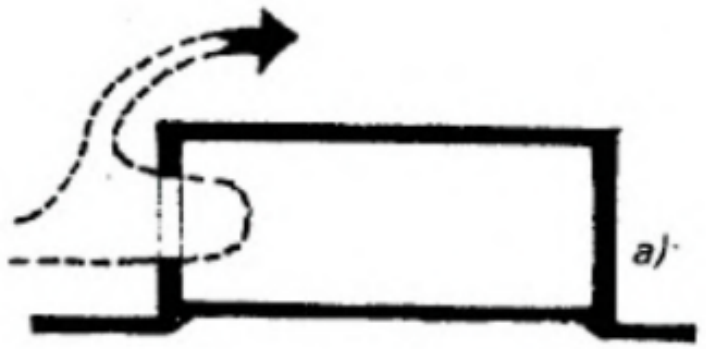
2. Sistem Ventilasi Cerobong (stack effect).



Gambar 1.23 Ventilasi Cerobong (Stack Effect)
Sumber : Lechner, N. (2014)

Sistem ventilasi cerobong merupakan jenis ventilasi yang beroperasi secara vertikal dan terhubung ke atap sebuah bangunan. Fungsi utama dari sistem ini bergantung pada efek “hisap” alami yang tercipta oleh perbedaan signifikan dalam tekanan udara antara area atas dan bawah bangunan, yang mendominasi mekanisme kerja ventilasi cerobong ini.

3. Sistem Ventilasi Bolak Balik

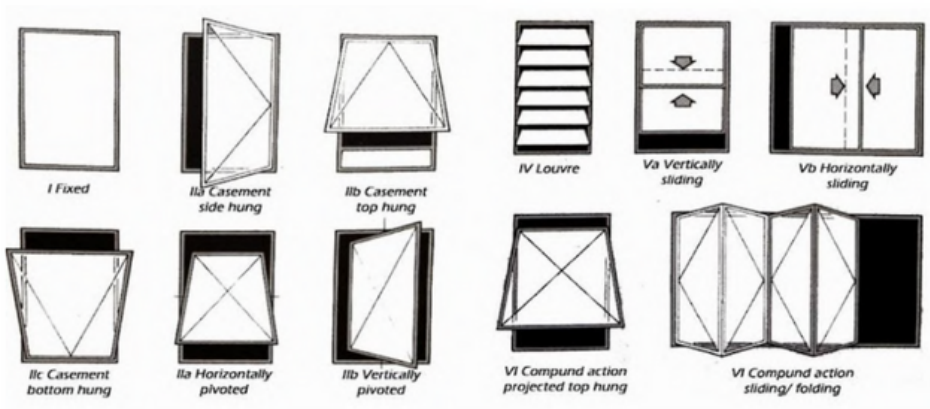


Gambar 1.24 Ventilasi Bolak Balik
Sumber : Lechner, N. (2014)

Dalam situasi di mana hanya ada bukaan di satu sisi ruangan, sistem ventilasi bolak-balik dapat diterapkan. Konsep ini melibatkan penggunaan satu atau lebih lubang di sisi tersebut, yang memungkinkan angin untuk mengalir melalui ruangan, tergantung pada kondisi yang ada. Bukaan tunggal ini sesuai dengan prinsip dasar ventilasi bolak-balik.

2.3.5.1 Desain Bukaan Dalam Sistem Ventilasi

Orientasi bukaan ventilasi berdampak signifikan terhadap upaya pemanfaatan angin untuk penyejuk udara ruangan. Bukaan inlet menentukan arah pergerakan dan pola udara di dalam ruangan, sehingga bentuk saluran yang berbeda memberikan pola aliran udara yang berbeda. Menggunakan kanopi pada inlet mengarahkan aliran udara ke atas dibandingkan dengan saluran masuk tanpa kanopi. Jenis ventilasi yang berbeda menawarkan sudut kontrol yang berbeda untuk menentukan arah pergerakan udara di dalam ruangan dan efisiensi yang berbeda dalam aliran udara masuk dan keluar ruangan. contoh dari bukaan pada bangunan antara lain Jendela, Pintu, Skylight, Roster, dan Louvrer. Setiap jenis bukaan memiliki fungsi dan estetika yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan desain dan kondisi lingkungan sekitar bangunan.



Gambar 1.25 Jenis Jendela
Sumber : Beckett et at., 1974

1. Jendela tingkap (Casement windows)
   a. Top-hung
   b. Side-hung
   c. Bottom-hung
2. Jendela mati dalam kusen (fixed windows)
3. Jendela putar (Pivoted windows)
4. Jendela geser (Sliding windows)
   a. Jendela geser vertikal
   b. Jendela geser horisontal
5. Jendela kisi-kisi (Louvre windows)
6. Jendela lipat-geser (Compound-action windows)

Berdasarkan kajian di atas, pada perancangan bangunan creative hub akan menerapkan sistem passive cooling untuk menciptakan kenyaman di dalam bangunan. Passive cooling adalah pemanfaatan penghawaan alami sebagai pendingin ruangan. Jenis sistem ventilasi yang digunakan adalah ventilasi silang (cross ventilation) karena angin dapat dengan mudah masuk dan keluar dari ruangan. melalui penerapan sistem ini diharapkan dapat mengefisiensikan energi pada bangunan dengan mengurangi pemakaian pendingin buatan.

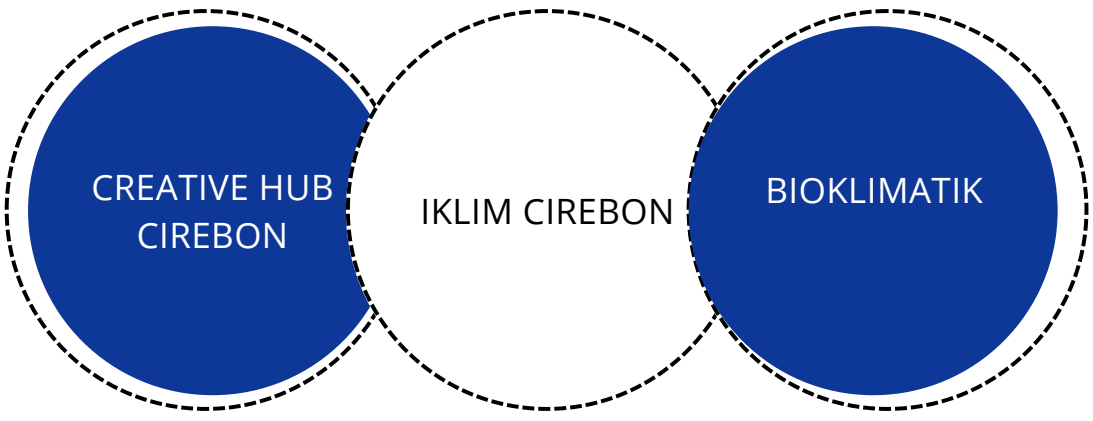
1.3 1.3.5 Kajian Peran Arsitektur Bioklimatik dalam Rancangan



Gambar 1.26 Potongan Bangunan Creative Hub
Sumber : Penulis, 2025

Arsitektur Bioklimatik adalah pendekatan desain yang menghubungkan lingkungan fisik dan kenyamanan pada manusia. Lingkungan fisik merupakan hal utama dari parameter yang ada di Arsitektur Bioklimatik, yang mempunyai kontak langsung terhadap indera manusia (akustika, optik, dan thermal) dan kenyamanan fisik diperoleh dari penggunaan material yang tepat, sehingga menjadikan bangunan nyaman, aman dan higienis (Dunlop, 1994, p.190). Penggunaan bioklimatik dalam rancangan ini bertujuan untuk memberi kenyamanan bagi pengguna untuk beraktivitas di dalam bangunan.

Bioklimatik dalam rancangan ini memanfaatkan potensi site yang berada di pinggir pantai, dimana penghawaan alami dan pencahayaan alami pada daerah Cirebon dapat dimaksimalkan, tetapi suhu yang tinggi menjadi masalah bagi pengguna karena tidak nyaman sehingga perlu adanya solusi rancangan yang dapat memberi kenyamanan pada pengguna dan bioklimatik digunakan sebagai pendekatan yang akan menjawab permasalahan tersebut.



1.4 Persoalan & Tujuan Perancangan

1.3.1 Isu Permasalahan

Dari penjelasan yang telah disajikan pada latar belakang, maka terdapat 3 hal yang menjadi permasalahan. pertama isu ekonomi kreatif yang sedang meningkat di Cirebon. Kedua, tidak ada nya ruang atau wadah untuk pelaku ekonomi kreatif sedangkan pelaku ekonomi kreatif kian hari meningkat sehingga perlu adanya fasilitas guna untuk diwadahi para pelaku kreatif. Ketiga, Isu Iklim di Cirebon yang sedang ekstrem sehingga perlu merespons agar aktivitas di dalam bangunan dapat menjadi nyaman.

Dengan upaya untuk menjadi acuan data yang akan di teliti dengan tujuan perancangan sebagai sarana dan prasarana pendukung perancangan berlangsung guna untuk memfokuskan persoalan yang ada di kota Cirebon.



ISU MENINGKATNYA POTENSI INSDUSTRI KREATIF YANG MENINGKAT

Meningkatnya industri ekonomi kreatif menurut Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf), Dinas Budaya dan pariwisata (DIsbupar) kota cirebon dari segi kegiatan pengguna subsektor Kuliner, Seni Pertunjukan dan Kriya.



TIDAK ADA RUANG SERTA WADAH BAGI PELAKU EKONOMI KREATIF

Adapun meningkatnya Ekonomi Kreatif, tetapi ruang bagi pelaku nya sangat terbatas dan berokasi berjauhan dengan pusat kota, sehingga perlu adanya fasiitas yang mewadahi ruang kreatif yang berada di pusat kota cirebon.



ISU IKLIM *URBAN HEAT ISLAND* DI CIREBON

Urban heat island dapat menyebabkan gangguan mulai dari ketidaknyamanan suhu secara lokal hingga masalah yang lebih serius seperti peningkatan polusi udara dan permintaan energi listrik yang meningkat di wilayah perkotaan, sehingga diperlukan pendekatan yang dapat merespon iklim sekitar site

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

Be rdasarkan tiga isu utama yang telah dijelaskan, maka terbentuklah rumusan permasalahan sebagai acuan dalam perancangan ini untuk menemukan solusinya yaitu, Bagaimana Merancang Creative Hub dengan Pendekatan Bioklimatik di Di cirebon ?

1.5 Pernyataan Permasalahan

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pernyataan yang telah dijabarkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian yang terlihat adalah:

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Bagaimana rancangan *Creative Hub* dengan pendekatan bioklimatik guna untuk mewadahi Kebutuhan aktivitas fasilitas para pelaku ekonomi kreatif di Cirebon ?

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

1. Bagaimana Tata massa pada Creative Hub dapat terintegrasi dan terhubung dengan baik sesuai dengan kebutuhan pada bangunan?
2. Bagaimana merancang tata ruang *creative hub* untuk aktivitas kegiatan *Creative space*, *Coworking space*, dan *Maker space* namun sesuai dengan kebutuhannya ?
3. Bagaimana merancang selubung bangunan *creative hub* dapat mengurangi suhu panas dan paparan sinar matahari secara langsung yang masuk ke dalam bangunan ?
4. Bagaimana merancang bangunan *Creative Hub* dapat merespon iklim dan merespon lokasi perancangan untuk mengurangi terpaparnya suhu panas serta memanfaatkan penghawaan alami sehingga pengguna merasa nyaman ?

1.3 Tujuan Perancangan

Merancang Creative Hub Sebagai fasilitas ekonomi kreatif di Cirebon. Perancangan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur bioklimatik di Cirebon merupakan pembangunann yang ditujukan untuk mewadahi sektor ekonomi kreatif yang sedang masa pengembangan di cirebon. perancangan ini diharapkan mengakomodasi kebutuhan dan dapat memfasilitasi kegiatan para pelaku ekonomi kreatif agar dapat mengenalkan Seni Pertunjukan, Kriya, Kuliner, dan menawarkan produk produk kreatif nya. Bangunan ini dirancang dengan merespon iklim Cirebon yang ekstrem dan memanfaatkan potensi site yang berada di kawasan taman gedung bundar cirebon.

1.4 Sasaran Perancangan

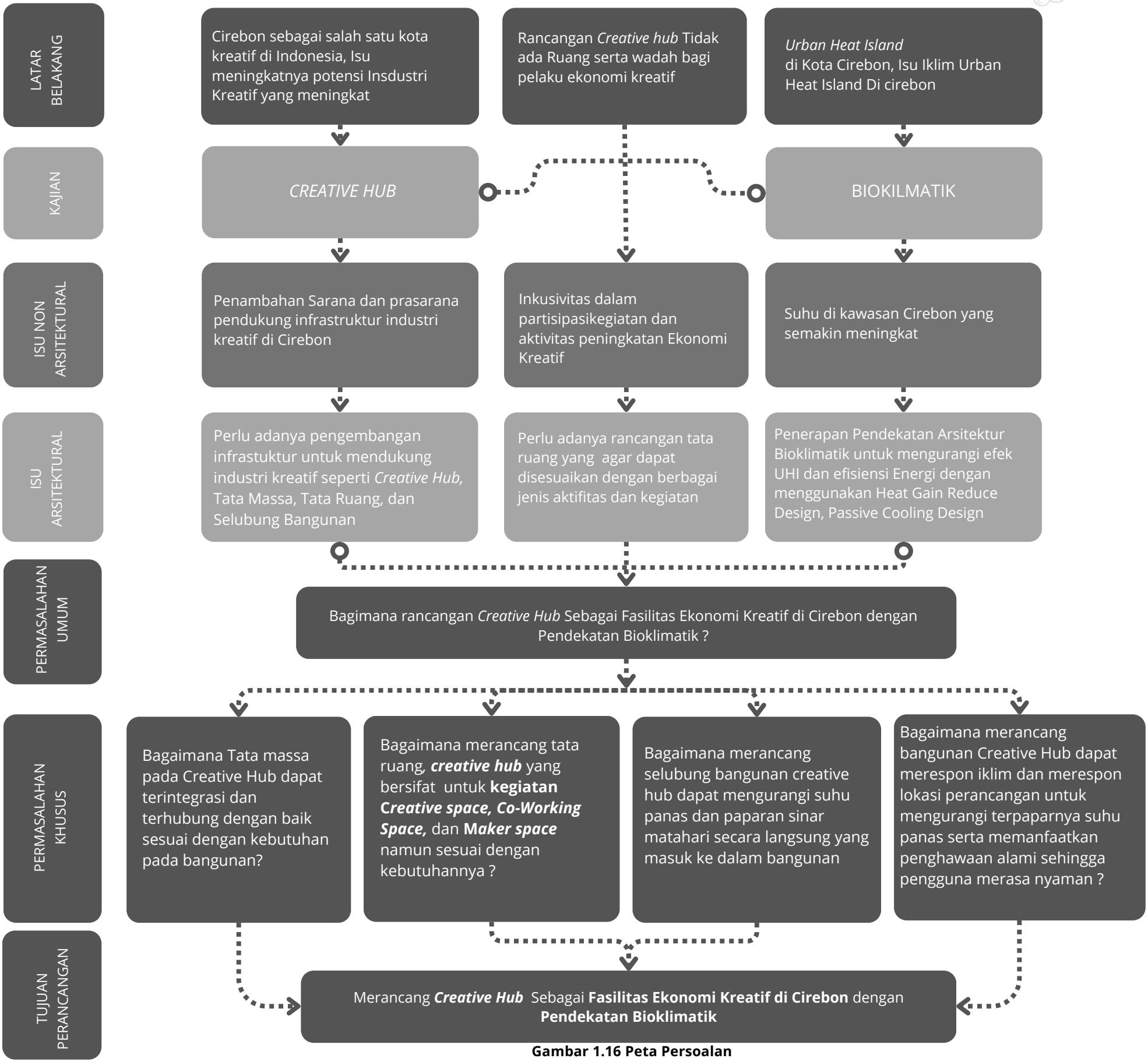
Berdasarkan pada latar belakang dan permasalahan perancangan yang telah disampaikan, Perancangan Creative Hub dengan pendekatan arsitektur bioklimatik di Cirebon menetapkan sasaran sebagai target keberhasilan rancangan, sebagai berikut :

- **Merancang tata massa bangunan *creative hub*** berbasis *Ressist Heat Gain yaitu* bangunan dapat mengurangi suhu panas dengan strategi Menentukan Orientasi Bangunan dengan Meredam Permukaan yang terpapar langsung oleh matahari.
- **Merancang tata ruang *creative hub*** yang bersifat untuk kegiatan *Creative space*, *Coworking space*, dan *Maker space.* namun tetap memberikan kenyamanan secara termal.
- **Merancang selubung bangunan *creative hub*** yang sesuai dengan prinsip pencahayaan & penghawaan alami namun sesuai dengan fasad bangunan komersil.
- **Merancang Bukaan Banguan**

1.1.5 Batasan Desain

Dalam perancangan ini agar tidak menyimpang dari maksud dan tujuan yang ingin dicapai, maka perlu ditentukan batasan batasan perancangan yang ada sebagai pedoman dalam merancang lingkungan binaan. Perancangan yang dilakukan adalah merancang creative hub yang mewadahi 3 subsektor unggulan di Cirebon (Dari sektor kuliner, seni pertunjukan, dengan fungsi publik (***community space***) dan komersil (***creative space, co working space, dan maker space***). *Creative hub British Council (2017).* ini dirancang dengan pendekatan bioklimatik yang meliputi perencanaan massa, tata ruang, selubung bangunan, pertamanan dan struktur.

Peta Persoalan



Gambar 1.16 Peta Persoalan

1.7 1.7 Metode Perancangan

Metode perancangan dilakukan dengan melakukan beberapa tahapan yaitu sebagai berikut:

1.Tahap Analisis Latar Belakang Permasalahan Desain

Tahapan awal dilakukan pengumpulan fakta dan data mengenai kondisi aktual sesuai konteks desain. Data–data tersebut merupakan data primer dan sekunder, dimana data primer didapatkan dari hasil observasi langsung, sedangkan data sekunder didapat dari hasil kajian dan membandingkan teori pada jurnal, buku, dan e-book dengan kondisi nyata di Cirebon.

2.Tahap Rumusan Permasalahan Desain

Tahapan kedua bertujuan untuk mengerucutkan isu menjadi suatu rumusan masalah yang akan dijadikan acuan dasar dalam mendesain.

3.Tahap Analisis Variabel Persoalan Desain

Tahapan ketiga bertujuan untuk mengkaji variabel desain melalui literatur, jurnal, e-book dan lainnya.

4.Tahap Sintesis Variabel Persoalan Desain

Setelah tahapan diatas, selanjutnya menentukan variabel apa saja yang akan digunakan. variabel yang digunakan berupa tipologi Creative Hub dan prinsip arsitektur bioklimatik. Selain 2 variabel tersebut juga dikaji mengenai konteks lokasi/site dengan menggunakan data primer dan sekunder. Setelah tahapan analisis kemudian dilakukan tahapan penyelesaian persoalan desain yang memunculkan tolak ukur persoalan desain.

5.Tahap Analisis Penyelesaian Persoalan Desain

Setelah tahapan analisis variabel di tahap sebelumnya, kemudian didapatkan indikator perancangan yang akan digunakan sebagai dasar tolak ukur dalam perencanaan.

6.Tahap Sintesis Konsep Desain

Setelah analisis dilakukan, maka akan memunculkan konsep desain awal. Konsep desain akan menciptakan ide-ide perancangan.

7.Tahap Analisis Skematik Desain

Pada tahapan ini dilakukan perancangan yakni mulai memasuki gambar konsep dan modelling sesuai dengan konsep desain yang telah dipilih.

8.Tahap Uji Desain

Tahapan ini dilakukan untuk menguji kesesuaian desain dengan kualitas yang harus tercapai berdasarkan fungsi dan standar kualitas dan kuantitas, dan menguji sejauh mana desain telah menjawab persoalan desain dengan penekaan pada pendekatan konsep dan tema desain.

9.Tahap Desain Final

Pada tahapan ini, desain sudah selesai dengan produk gambar teknik seperti siteplan, denah, tampak, potongan, detail, dan gambar rencana seperti rencana struktur dan infrastruktur. Produk tersebut juga dilengkapi dengan 3d visual interior dan eksterior

Kerangka Berfikir 1.8

JUDUL

Perancangan Pusat kreatif di Cirebon
dengan Pendekatan Bioklimatik

ISU

CIREBON SEBAGAI SALAH SATU KOTA KREATIF DI INDONESIA
"Penambahan Sarana dan prasarana yang mendukung infrastruktur industri kreatif di Cirebon"

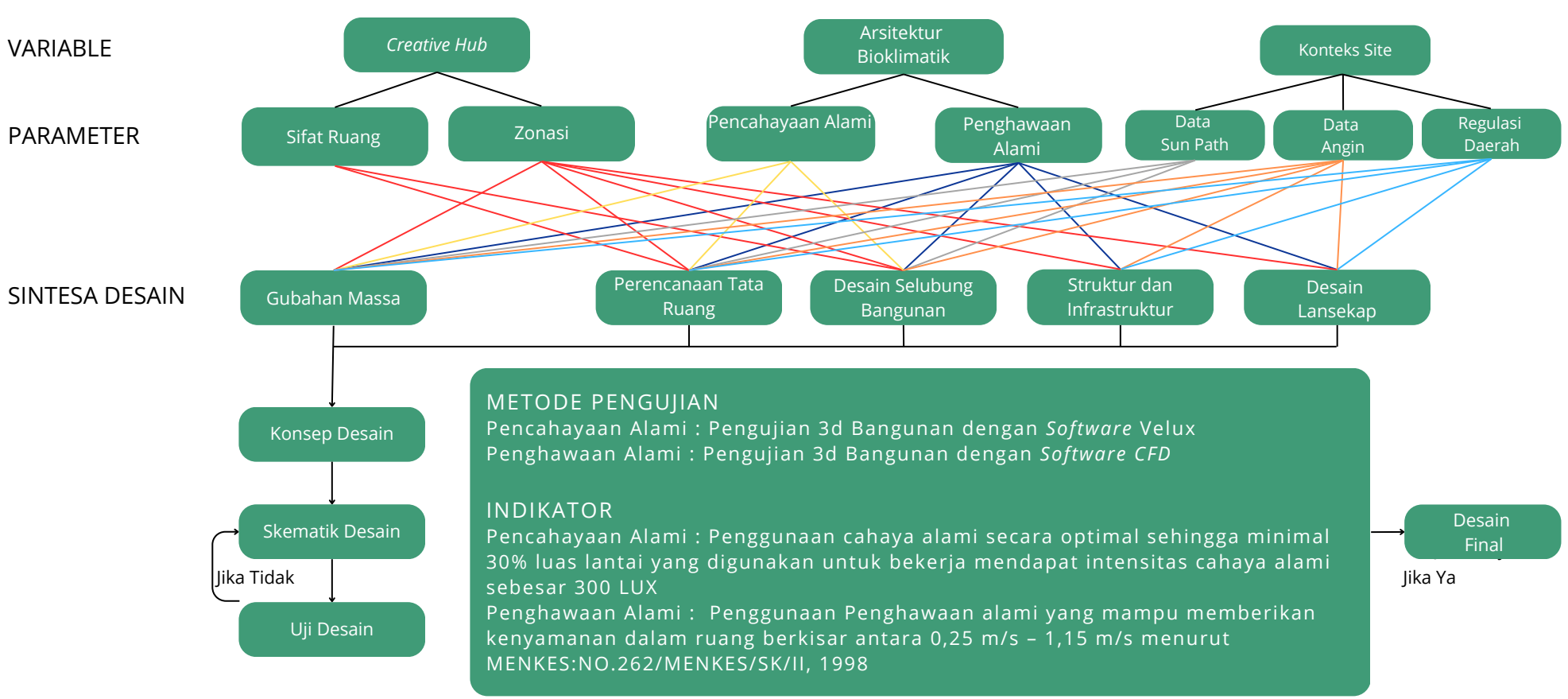
URBAN HEAT ISLAND DI CIREBON
"Suhu di kawasan Cirebon yang semakin meningkat"

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana rancangan *Creative Hub* Sebagai Fasilitas Ekonomi Kreatif di Cirebon dengan Pendekatan Bioklimatik ?

PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana Tata massa pada Creative Hub dapat terintegrasi dan terhubung dengan baik sesuai dengan kebutuhan pada bangunan?
2. Bagaimana merancang tata ruang creative hub untuk aktivitas kegiatan Creative space, Coworking space, dan Maker space namun sesuai dengan kebutuhannya ?
3. Bagaimana merancang selubung bangunan creative hub dapat mengurangi suhu panas dan paparan sinar matahari secara langsung yang masuk ke dalam bangunan?
4. Bagaimana merancang bangunan Creative Hub dapat merespon iklim dan merespon lokasi perancangan untuk mengurangi terpaparnya suhu panas serta memanfaatkan penghawaan alami sehingga pengguna merasa nyaman ?



Gambar 1.8 Metode Pemecahan Persoalan

1.9 Metode Perancangan

Berdasarkan variabel desain yang telah didapat, berikut adalah gambaran dari metode uji desain yang akan diterapkan pada perancangan.

Metode ini mencakup variabel, parameter, level kebenaran uji, model uji, alat uji yang digunakan, prosedur, dan cara menginterpretasikan hasil uji. Berikut tabel metode uji desain pada rancangan:

Variable	Sub Variable	Parameter	Indikator	Level Kebenaran	Uji Desain	Prosedur	Pemaknaan
Perancangan Creative Hub di Kota Cirebon		Ruang *Creative Hub*	Tata Ruang	*Empiric Logic*	Tabel Kebutuhan Ruang	Penyediaan Ruang Fasilitas Sesuai Dengan Kebutuhan Pengguna	Merancang Penyediaan Ruang dan Prasaran sesuai dengan standar kebutuhan ruang *Creative Hub*
		Standar Bangunan *Creative Hub*	Struktur, Keamanan, dan Keselamatan	*Empiric Logic*	Denah Struktur, Rencana Keselamatan Bangunan	Struktur dan Keselamatan Sesuai Dengan Standar Teknis	Ruang sesuai standar teknis struktur dan keselamatan bangunan
Pendekatan Arsitektur Bioklimatik	Penentuan Orientasi	Ressist Heat Gain	Tata Massa	*Empiric Logic*	Form it	Menentukan Orientasi Bangunan dengan Meredam Permukaan yang terpapar langsung oleh matahari	Bangunan yang dapat merespon cahaya matahari
	Shading & Bukaan	Ressist Heat Gain	Fasade	*Empiric Logic*	Velux	Merancang Bukaan yang dapat memanfaatkan pencahayaan alami	Bangunan yang dapat memanfaatkan cahaya alami
	Desain Pada Fasade	Ressist Heat Gain	Selubung Bangunan	*Empiric Logic*	CFD	Merancang selubung bangunan dengan material yang padat yang baik (thermal mass) sehingga dapat meredam panas matahari masuk ke selubung bangunan	Material seubung dapat menghambat panas yang datang dari luar
	Hubungan Terhadap Landscape	Ressist Heat Loss	Tata Landscape	*Empiric Logic*	CFD	Pemanfaatan Vegetasi di sekitar bangunan untuk kelembapan udara	Lansekap dapat membantu meredamkan suhu panas
	Ruang Transisi	Ressist Heat Loss	Tata Ruang	*Empiric Logic*	*CFD*	Merancang ruang transisi pada bangunan untuk mengalirkan udara (*Wind Driven*)	Rancangan dapat memindahkan udara panas yang keluar dan terjadi penukaran udara segar kedalam bangunan

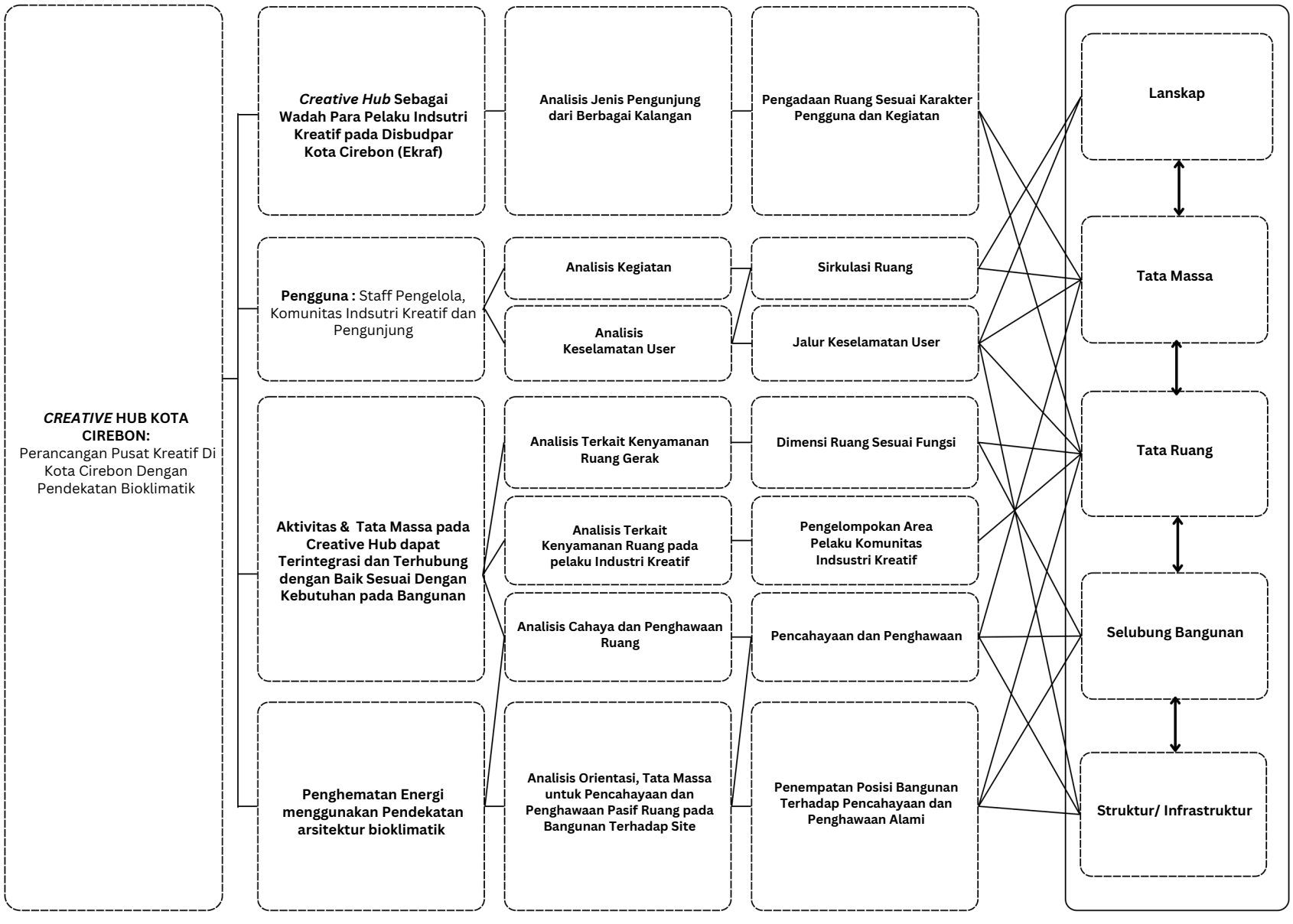
Tabel 1.9 Metode Perancangan
Sumber : Data Pribadi (2025)

1.10 Metode Uji Desain

Berdasarkan variabel desain yang telah didapat, berikut adalah gambaran dari metode uji desain yang akan diterapkan pada perancangan.

Metode ini mencakup variabel, parameter, level kebenaran uji, model uji, alat uji yang digunakan, prosedur, dan cara menginterpretasikan hasil uji. Berikut tabel metode uji desain pada rancangan:

OBJEK	KAJIAN PUSTAKA	PROSES ANALISIS	PROSES SINTESIS	PERMASALAHAN DESAIN
KUALITAS	PENELUSURAN PERMASALAHAN	PEMECAHAN	PERMASALAHAN	SINTESA DESAIN



Tabel 1.10 Metode Uji Desain
Sumber : Data Pribadi (2025)

1.9 Keaslian Penulis



1. Judul : Perancangan Pusat Kreatif Sleman di Yogyakarta dengan Pendekatan Arsitektur Biofilik
Penulis : Junian Achmad Mahendra (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu arsitektur biofilik. lokasi perancangannya berada di Cirebon, Jawa Barat
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

2. Judul : Perancangan Creative Hub Dengan Pendekatan Regionalisme Kritis Di Prambanan, Klaten
Penulis : Fidzin Arsli Muzady (2022)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu arsitektur Regionalisme Kritis yang berfokus pada penekanan architectonic composition. lokasi perancangannya berada di Klaten
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

3. Judul : Resort Di Pantai Srandakan, Bantul: Penerapan Konsep Desain Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Syamsudin Sidik Mulyadi (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan resort untuk mewadahi aktivitas pariwisata. lokasi perancangannya berada di Bantul, Yogyakarta
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik

4. Judul : Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu kontemporer. lokasi perancangannya berada di Bekasi, Jakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

5. Judul : Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces
Penulis : Riki Fajar Nadi (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Blending Spaces yang berfokus pada penggabungan fungsi ruang pada satu bangunan. lokasi perancangannya berada di Yogyakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

6. Judul : Redesain Pasar Tradisional Di Kota Ranai Natuna Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Atia Wahyudi (2021)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan pasar untuk mewadahi aktivitas jual beli. lokasi perancangannya berada di Ranai Natuna
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik



Kesimpulan

1. Judul : Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu kontemporer. lokasi perancangannya berada di Bekasi, Jakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

2. Judul : Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces
Penulis : Riki Fajar Nadi (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Blending Spaces yang berfokus pada penggabungan fungsi ruang pada satu bangunan. lokasi perancangannya berada di Yogyakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

3. Judul : Redesain Pasar Tradisional Di Kota Ranai Natuna Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Atia Wahyudi (2021)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan pasar untuk mewadahi aktivitas jual beli. lokasi perancangannya berada di Ranai Natuna
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik

4. Judul : Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu kontemporer. lokasi perancangannya berada di Bekasi, Jakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

5. Judul : Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces
Penulis : Riki Fajar Nadi (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Blending Spaces yang berfokus pada penggabungan fungsi ruang pada satu bangunan. lokasi perancangannya berada di Yogyakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

6. Judul : Redesain Pasar Tradisional Di Kota Ranai Natuna Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Atia Wahyudi (2021)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan pasar untuk mewadahi aktivitas jual beli. lokasi perancangannya berada di Ranai Natuna
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik

Bab

02.

Bab 2 Penelusuran Persoalan Perancangan

2.1 Kajian Lokasi
2.2 Kajian Topologi
2.3 Kajian Tema Perancangan
2.3 Kesimpulan Penelusuran Persoalan

2.1 Kajian Lokasi



Gambar 2.1 Peta Indonesia, Peta Jawa Barat dan Peta Cirebon
Sumber : Google, 2024

Kota Cirebon terletak di daerah pantai utara Propinsi Jawa Barat bagian timur. Dengan Letak geografis yang strategis, yang merupakan jalur utama transportasi dari Jakarta menuju Jawa Barat, Jawa Tengah, yang melalui daerah utara atau pantai utara (pantura). terletak pada posisi 108.33o dan 6.41o Lintang Selatan pada pantai Utara Pulau Jawa, bagian timur Jawa Barat, memanjang dari barat ke timur 8 kilometer, Utara Selatan 11 kilometer dengan ketinggian dari permukaan laut 5 meter dengan demikian Kota Cirebon merupakan daerah dataran rendah dengan luas wilayah administrasi 37,35 km2 atau 3.735,8 hektar

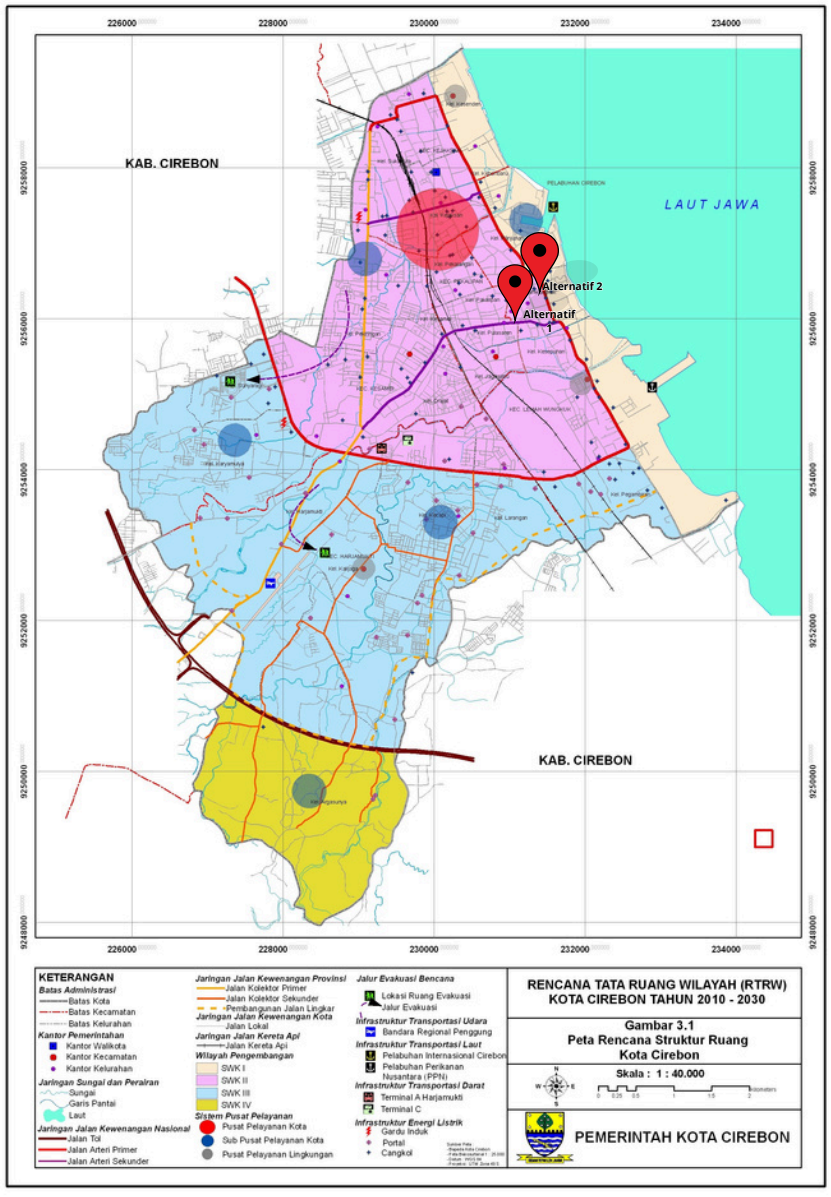
BEKRAF-BPS, pada tahun 2017 menyebutkan jumlah pengusaha ekonomi kreatif di Kota Cirebon sebesar 16.154 dengan tiga sektor besar ekonomi kreatif diantaranya kuliner dengan 13.273 pelaku usaha, fashion dengan 1.539 pelaku usaha dan kriya sebesar 660 pelaku usaha.



Gambar 2.2 Peta Indonesia, Peta Jawa Barat dan Peta Cirebon
Sumber : Google, 2024

Alternatif 1
Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810

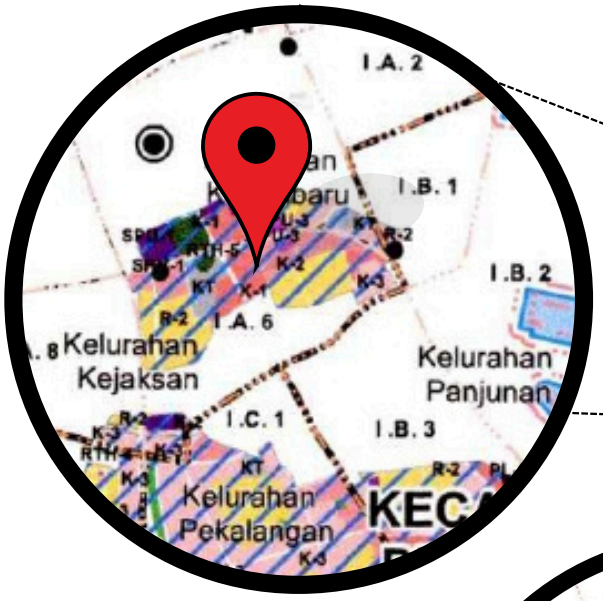
Alternatif 2
Jl. Bahagia Jl. Kenduruan No.70, Panjunan, Kec. Lemahwungkuk, Cirebon 45112



Gambar 2.3 Peta Cirebon
Sumber : Peta Cirebon, 2024

2.1

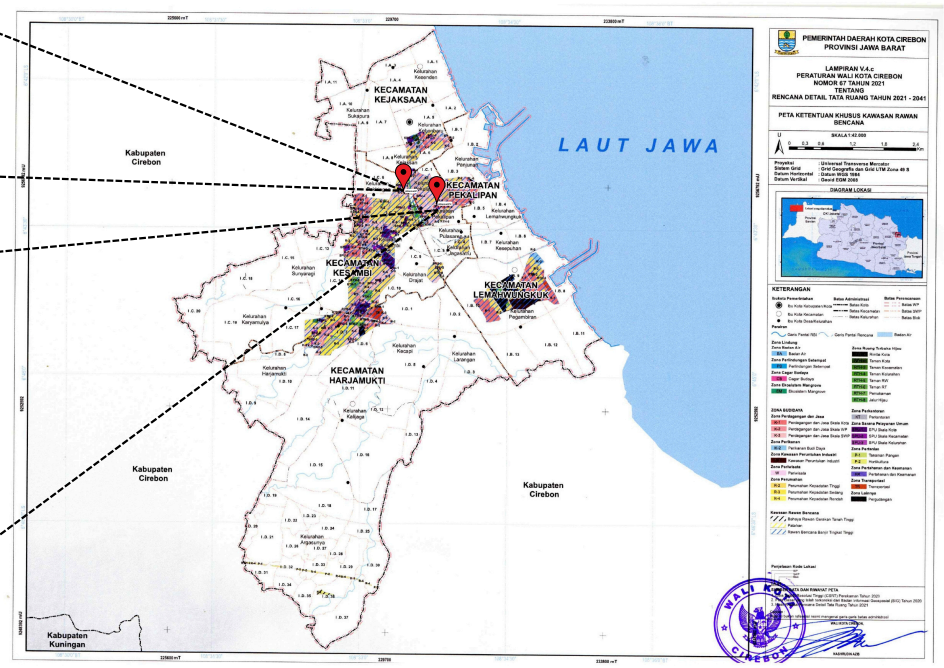
2.1.1 Lokasi Perancangan



Alternatif 1
Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810



Alternatif 2
Jl. Bahagia Jl. Kenduruan No.70, Panjunan, Kec. Lemahwungkuk, Cirebon 45112



Alternatif 1

Berdasarkan dari Peraturan Daerah Kota Cirebon nomor 8 Tahun 2012, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2011-2031 (bappeda.cirebonkota.go.id, 2012) maka Site **Alternatif 1** termasuk ke dalam kawasan Strategis untuk kepentingan ekonomi (pasal 6) dan pengembangan kawasan perdagangan dan jasa skala kecamatan (pasal 7) sedangkan dalam RTRW site ini termasuk ke dalam zona perumahan namun sangat dekat dengan perdagangan di zona pengembangan ekonomi.

Aternatif 2

Berdasarkan dari Peraturan Daerah Kota Cirebon Nomor 8 tahun 2012, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2011-2031 (bappeda.cirebonkota.go.id, 2012) maka site **Alternatif 2** dalam zona pengembangan ekonomi dijelaskan pada (pasal 8), kebijakan pengembangan sarana dan prasarana distribusi barang dan jasa (Pasal 9), termasuk ke dalam kawasan perdagangan dan jasa skalla kota, (Pasal 47) sedangkan dalam RTRW site ini termasuk ke dalam zona perumahan namun sangat dekat dengan zona perdagangan dan jasa.

Bagian Ketiga
Strategi Penataan Ruang

Pasal 6

Kebijakan pemantapan sebagai PKN sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf a dilakukan dengan strategi :
a. mendorong kemudahan aksesibilitas terhadap kegiatan skala nasional;
b. mengembangkan sektor perdagangan dan jasa yang siap melayani kegiatan nasional; dan
c. menciptakan pelayanan kegiatan nasional yang aman dan nyaman.

Pasal 7

Kebijakan pengembangan sebagai Pusat Pelayanan Berskala Regional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf b, dilakukan dengan strategi :
a. mendorong kemudahan aksesibilitas pelayanan skala regional;
b. mengembangkan transportasi massal pada skala regional;
c. mengarahkan kegiatan pelayanan sosial, budaya, ekonomi dan atau administrasi masyarakat pada skala regional;
d. mengembangkan perdagangan dan jasa pada jalur utama yang mudah terjangkau oleh pangsa regional; dan
e. menumbuhkan sektor-sektor strategis yang menarik pangsa regional dengan mengutamakan pengembangan ekonomi lokal.

Pasal 8

Kebijakan pengembangan Sistem Pusat Pelayanan Kot sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf c, dilakuka dengan strategi :
a. mengembangkan struktur dan hirarki perkotaan yan terintegrasi dengan pengembangan kota-kota lainny di Ciayumajakuning sebagai kawasan perkotaan yan cepat tumbuh;
b. mengembangkan kota bagian selatan;
c. menetapkan pembagian wilayah kota menjadi 4 (empa Sub Wilayah Kota dengan 5 (lima) Sub Pusat Kota;
d. mengembangkan jaringan pusat kota, sub pusat kota dan pusat lingkungan yang berhierarki dan terseba secara berimbang dan saling terkait menjadi sat kesatuan sistem kota menuju pusat kota; dan
e. mengembangkan kegiatan pelayanan sosial, budaya ekonomi dan atau administrasi masyarakat pada bagia wilayah kota dan SWK secara merata.

Pasal 9

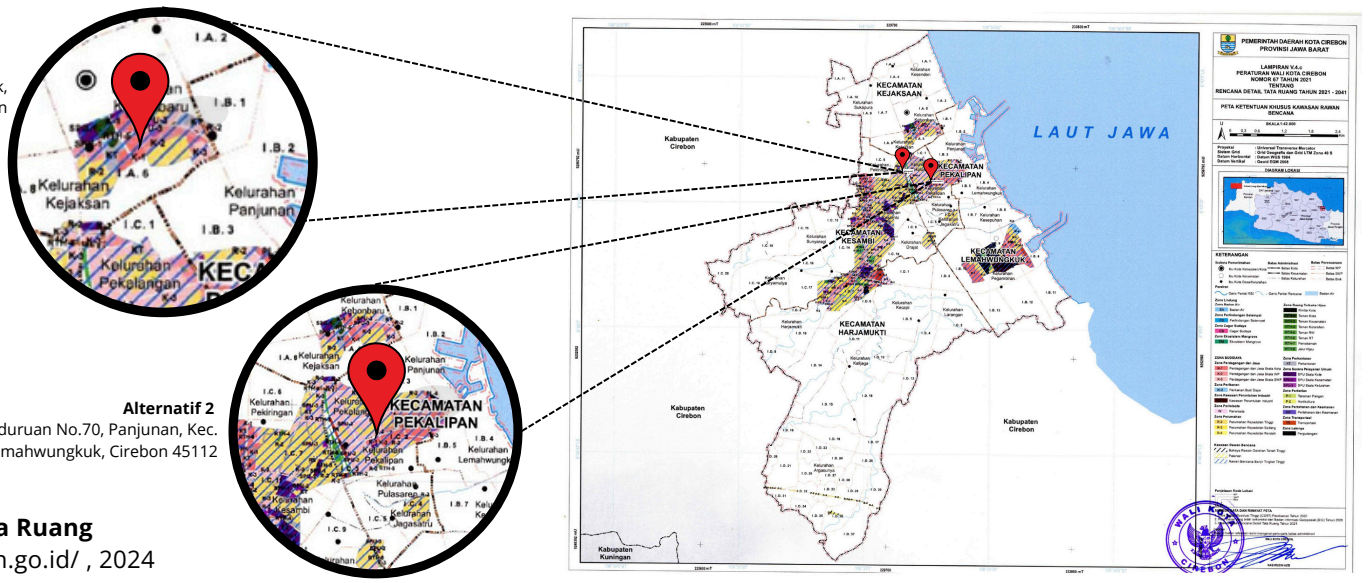
Kebijakan pengembangan prasarana wilayah denga peningkatan kualitas dan jangkauan pelayanan jaringa prasarana transportasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 huruf d, dilakukan dengan strategi :
a. mengembangkan sistem jaringan transportasi jalan untuk mendorong interaksi kegiatan antar bagian wilayah kota, pembangunan, dan memudahkan pergerakan serta distribusi barang dan jasa;
b. menetapkan jalan sesuai dengan fungsi, kapasitas dan tingkat pelayanannya;
c. meningkatkan kapasitas jaringan jalan;
d. mengembangkan jalan lingkar selatan untuk mempermudah akses ke wilayah selatan;

Bagian Ketiga
Rencana Pengembangan Kawasan Budidaya

Pasal 47

(1) Kawasan budidaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 41 ayat (1) huruf b meliputi :
a. kawasan peruntukan perumahan;
b. kawasan peruntukan perdagangan dan jasa;
c. kawasan peruntukan perkantoran;
d. kawasan peruntukan industri;
e. kawasan peruntukan pariwisata;
f. kawasan peruntukan pertanian;
g. kawasan peruntukan perikanan;
h. kawasan peruntukan evakuasi bencana;
i. ruang bagi kegiatan sektor informal;
j. ruang terbuka non hijau;
k. kawasan peruntukan pendidikan tinggi;
l. kawasan peruntukan fasilitas kesehatan;
m. kawasan peruntukan fasilitas peribadatan; dan
n. kawasan pertahanan dan keamanan negara;

(2) Rencana kawasan budidaya dititikberatkan pada pengembangan dan keserasian masing-masing kawasan bagi kegiatan sosial ekonomi kemasyarakatan.



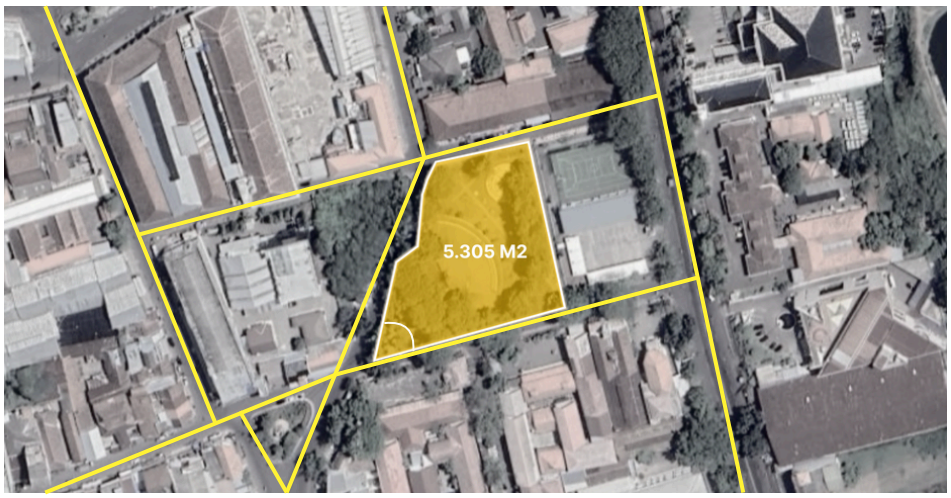
Gambar 2.4 Rencana Detail Tata Ruang
Sumber : https://tataruang.atrbpn.go.id/ , 2024

2.1 2.1.3 Studi Lokasi

2.1.3.1 Alternatif Site 1

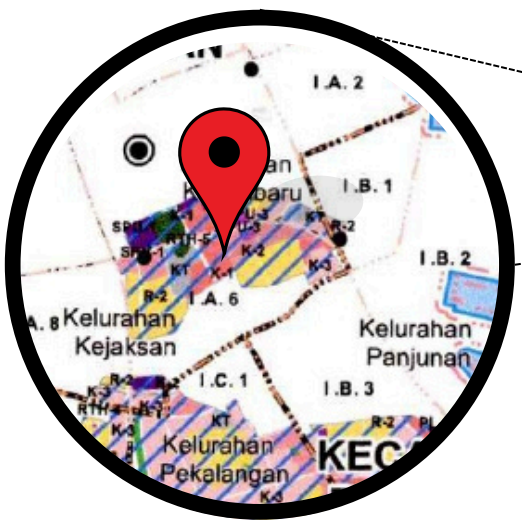
Lokasi Alternatif 1 Site terletak di Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810, dengan luas area sebesar 5.305 m². Lokasi ini sangat strategis karena berada di jalan utama dan di pusat kota, yang memudahkan akses berjalan kaki ke berbagai bangunan umum besar lainnya seperti pasar dan mall. Dengan luas yang memadai, site ini menawarkan potensi besar untuk pengembangan bangunan lebih lanjut. Selain itu, lokasi ini berada lebih rendah dibandingkan dengan bangunan di sekitarnya, yang dapat menjadi keunggulan tertentu dalam aspek desain dan konstruksi. Disbudpar Kota Cirebon Proyeksikan area Gedung Bundar yaitu Taman Kebumen menjadi Zona Kreatif (Disbudpar Cirebon, 2024)

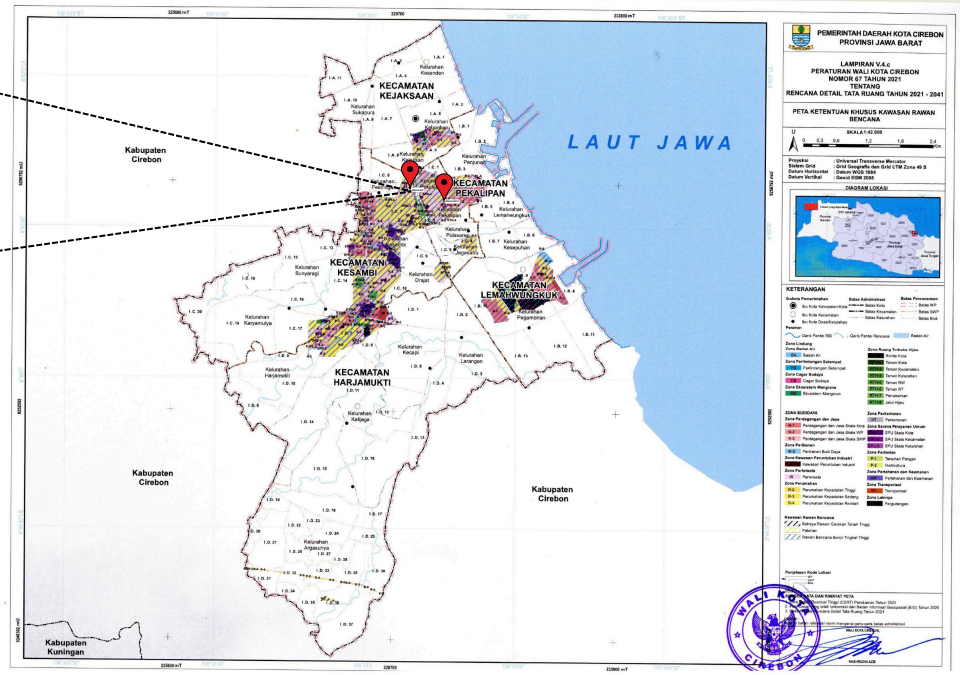
Akses Site



Gambar 2.5 Akses Site
Sumber : Google Earth, 2024

Alternatif 1
Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810.





Pada Keterangan K 1
Site ini berada di Zona Budi Daya, Perdagangan dan jasa skala Kota.

Gambar 2.6 Rencana Detail Tata Ruang
Sumber : https://tataruang.atrbpn.go.id/

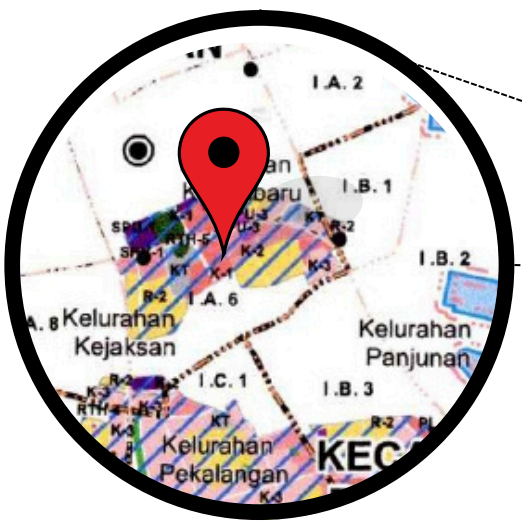
Berada Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810 dengan luas area 2000 m². Site ini terletak di jalan utama yang menghubungkan kota dengan kawasan pinggiran, memudahkan akses ke lokasi ini. Keunggulan lainnya adalah kedekatannya dengan sebuah gedung pendidikan besar dan kawasan industri kecil, yang memungkinkan akses mudah dengan berjalan kaki. Lokasi ini juga memiliki orientasi yang baik untuk pencahayaan alami dan terletak lebih rendah dibanding bangunan di sekitarnya, yang memberikan keuntungan dalam pengurangan kebisingan. Luas area yang besar memberikan peluang besar untuk pengembangan site lebih lanjut.

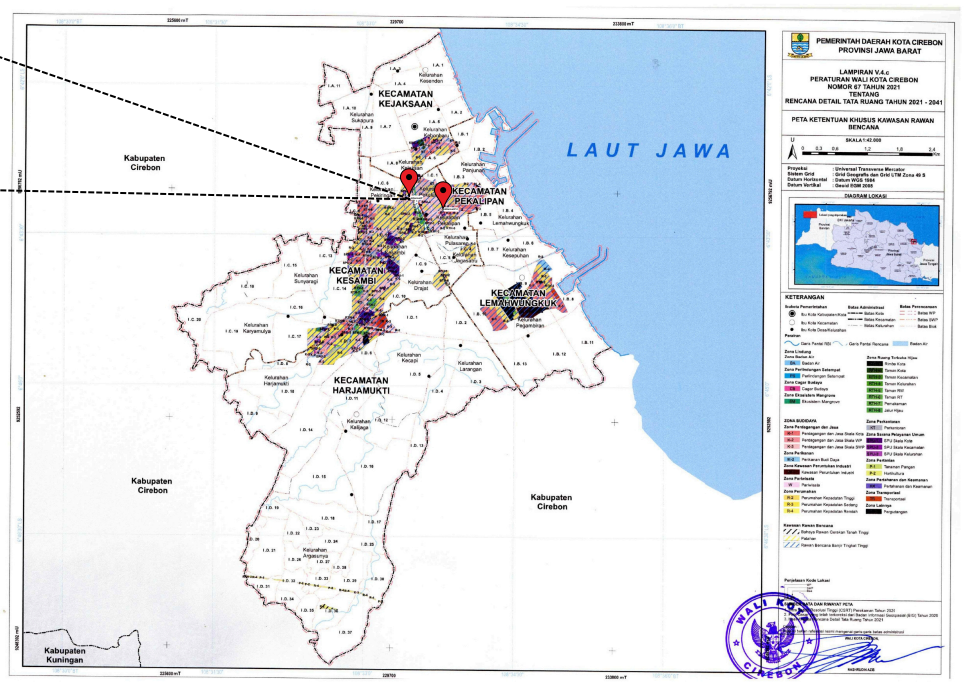
Akses Site



Gambar 2.7 Akses Site
Sumber : Google Earth, 2024

Alternatif 2
Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810





Pada Keterangan K 1
Site ini berada di Zona Budi Daya, Perdagangan dan jasa skala Kota

Gambar 2.8 Rencana Detail Tata Ruang
Sumber : https://tataruang.atrbpn.go.id/

2.1 2.1.3 Studi Lokasi

2.1.3.3 Studi Lokasi Site Terpilih

Aspek penting atau Variabel tentang pemilihan Site ? Dalam proses pemilihan site, beberapa aspek penting perlu dipertimbangkan.

Pertama, lokasi yang dipilih harus mudah diakses, baik dengan berjalan kaki maupun menggunakan angkutan umum, dan idealnya terletak di daerah sub urban untuk mengoptimalkan pengurangan kebisingan.

Kedua, site harus memiliki ruang yang cukup luas untuk memungkinkan berbagai penggunaan, baik di dalam maupun di luar ruangan, yang mendukung fungsi sebagai pusat kreativitas dan inovasi, serta memberikan ruang yang cukup untuk ekspansi masa depan yang juga dapat berkontribusi pada pengurangan kebisingan.

Ketiga, implementasi konsep bioklimatik sangat penting dalam pemilihan site ini. **Orientasi lokasi harus mendukung pencahayaan alami yang efisien dan menghindari paparan sinar matahari langsung yang berlebihan**. Selain itu, **memilih lokasi dengan bangunan di sekitarnya yang lebih rendah akan memungkinkan aliran udara yang cukup**, yang tidak hanya nyaman secara alami tetapi juga energi efisien.

Keseluruhan kriteria ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk aktivitas kreatif dan inovatif, sekaligus ramah lingkungan dan mudah diakses oleh komunitas yang lebih luas.

Tabel 2.1 Kajian Lokasi

Variable	Alternatif Site 1	Alternatif Site 2
Dari Segi Aksesibilitas Site	Dapat diakses dengan Angkutan Umum & Berjalan Kaki, dekat dengan kawasan cagar budaya yaitu British American Tobacco (BAT). **Pertimbangan : (2 poin)**	Bisa diakses dengan angkutan Umum & berjalan kaki. **Pertimbangan : (2 poin)**
Aspek Kebisingan Pada Site	Tidak teralu banyak pada kawasan sub urban. **Pertimbangan : (1 poin)**	Tidak teralu banyak pada kawasan sub urban. **Pertimbangan : (1 poin)**
Ruang Yang Cukup untuk Fasilitas Outdoor dan Indoor	Memiliki ruang dengan kapasitas yang luas untuk outdoor & indoor karena dengan meng integrasikan eksisting pada site. **Pertimbangan : (1 poin)**	Mempunyai ruang yang luas untuk outdoor & indoor karena merupakan lahan kosong. **Pertimbangan : (2 poin)**
Orientasi Site	Site memanjang menghadap Utara & dan Selatan agar mendapatkan fleksibilitas dalam perancangan orientasi bangunan. **Pertimbangan : (2 poin)**	Site mengkerucut menghadap utara dan barat area tertutup sehingga dapat merugikan orientasi bangunan. **Pertimbangan : (0 poin)**
Tinggi Bangunan Di Sekitar Site	Tidak Terlalu tinggi sehingga arus angin akan menjadi pengaruh pada selubung bangunan. **Pertimbangan : (2 poin)**	Bangunan di sekitar yaitu dekat dengan British American Tobacco (BAT) cukup tinggi sehingga akan terhalang oleh angin. **Pertimbangan : (0 poin)**
Ketersediaan Fasilitas yang Mewadahi	Tersedia Fasilitas dan Sarana Umum dalam jarak ± 1.500 m dengan berjalan kaki. **Pertimbangan : (2 poin)**	Tersedia Fasilitas dan Sarana umum dalam jarak ± 3.500 m dengan berjalan kaki. **Pertimbangan : (1 poin)**
Total	10 Poin (Site Terpilih)	6 Poin

Sumber : Penulis, 2024

2.1.4 Lokasi Site Terpilih

Lokasi Alternatif 1 Site terletak di Jl. Kebumen, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat dengan kode pos 78810, dengan luas area sebesar 5.305 m². Lokasi ini sangat strategis karena berada di jalan utama dan di pusat kota, yang memudahkan akses berjalan kaki ke berbagai bangunan umum besar lainnya seperti pasar dan mall..

Berdasarkan dari Peraturan Daerah Kota Cirebon nomor 8 Tahun 2012, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2011-2031 (bappeda.cirebonkota.go.id, 2012) maka Site Alternatif 1 termasuk ke dalam kawasan Strategis untuk kepentingan ekonomi (pasal 6) dan pengembangan kawasan perdagangan dan jasa skala kecamatan (pasal 7) sedangkan dalam RTRW site ini termasuk ke dalam zona perumahan namun sangat dekat dengan perdagangan di zona pengembangan ekonomi.

Site yang telah terpilih semula merupakan lahan kosong yang tidak dimanfaatkan. Site tersebut memiliki luas kurang lebih 5.305m2 dengan batas-batas:

Utara Jl. Palang Merah (Jalan Lokal)
Timur : Jl. Yos Sudarso (Jalan Kolektor)
Selatan : Jl. Tj (Jalan Lokal)
Barat : Jl. Kebumen (Jalan Lokal)



Gambar 2.9 Rencana Detail Tata Ruang
Sumber : https://tataruang.atrbpn.go.id/

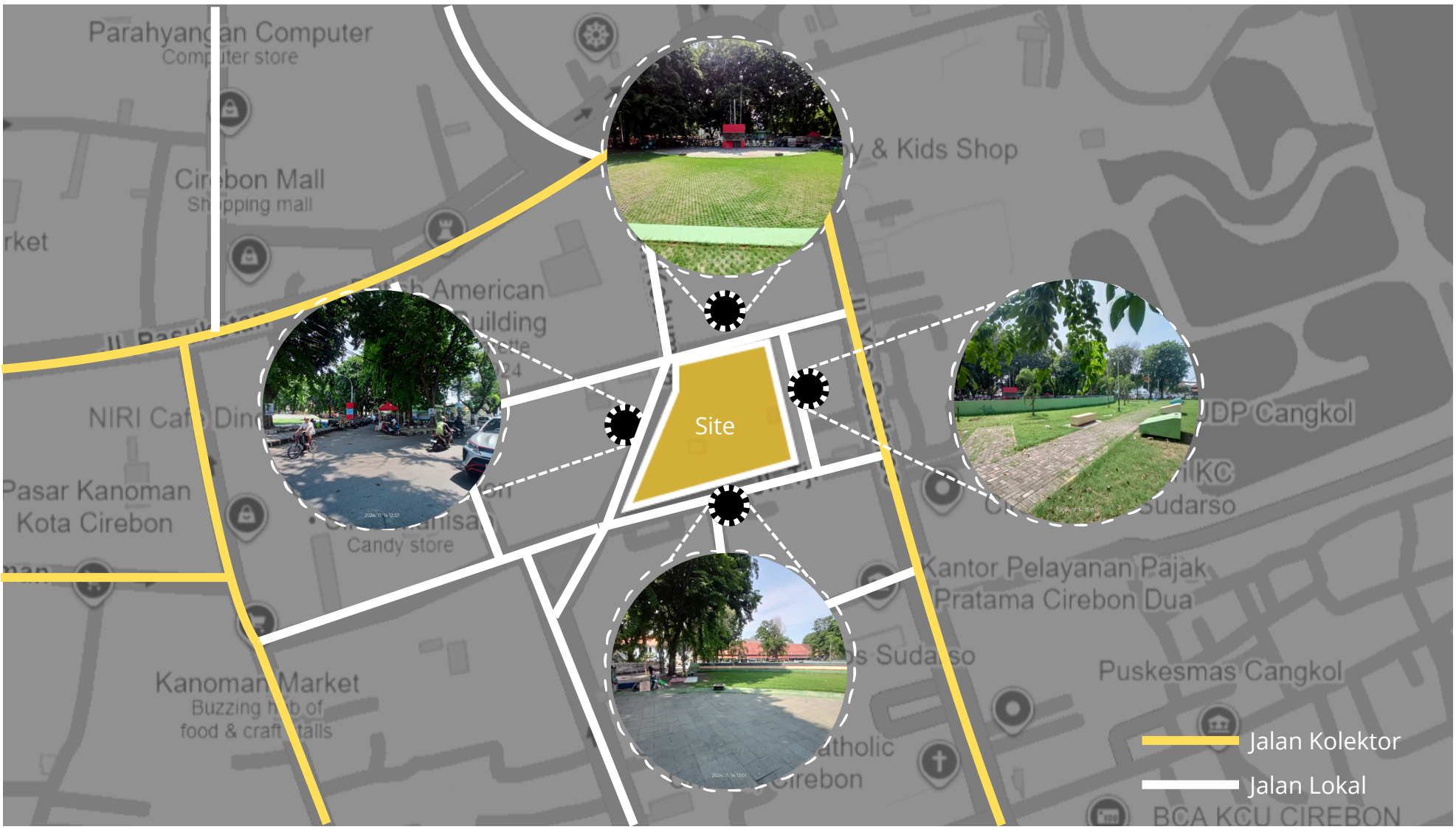
2.1.5 Aksesibilitas

Site terletak di kawasan strategis yang dikelilingi jalan masuk dari segala arah, Jarak site ke jalan utama (arteri) kurang lebih 140 meter yang dapat dilalui melalui jalan vila putih (jalan kolektor) dengan lebar 6 meter yang memungkinkan terjadinya sirkulasi 2 arah. selain itu dapat juga diakses melalui jalan lokal yang berada di arah barat dan timur site. Dengan aksesibilitas yang baik ini memungkinkan akses menuju ke dalam site sangat mudah untuk dicapai.

2.1.6 Regulasi Site

Lokasi Site di Jl. Villa Putih, Selindung Baru, Kecamatan Gabek, Kota Cirebon, Kepulauan Bangka Belitung, 33172, memiliki regulasi zonasi yang spesifik. **Koefisien Dasar Bangunan (KDB) yang diperbolehkan di area ini adalah 60%, Sementara itu, Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang diatur adalah 2,4. Adapun Koefisien Daerah Hijau (KDH) yang harus dipertahankan adalah 20%.**

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 60%,
Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 2,4.
Koefisien Daerah Hijau (KDH) 20%.



Gambar 2.10 Rencana Detail Tata Ruang
Sumber : https://tataruang.atrbpn.go.id/

2.1.7 View Site

View pada site ke arah selatan berupa bangunan sekolah SMP N 16 Cirebon dan SMP N 14 Kota Cirebon dan Area Cagar budaya Gedung Boendar Cirebon, sementara view ke arah utara merupakan batasan site yang Menjadi Akses Masuk.

Di sisi timur adanya bangunan Mandiri Sport Center. Pada sisi Barat site terlihat adanya Lahan Perusahaan Perdagangan Indonesia yang di miliki oleh PT PERUSAHAAN PERDAGANGAN INDONESIA berupa aset milik negara.



Gambar 2.11 View Pada Site
Sumber : *Tracing* Google Maps, 2024

2.1 2.1.8 Konteks Sekitar Site

Site perancangan dikelilingi beberapa fasilitas yang mendukung aktivitas pada bangunan,antara lain Cirebon Mall, British American Tobacco (BAT), Wisata Ade Irma Suryani, Toko Oleh-oleh Cirebon Sinta Marisan, dan Pasar Kanoman

selain itu terdapat juga perumahan warga dan bangunan pendidikan di sekitar site.



Cirebon Mall

Gambar : Area Pedangan, Cirebon Mall
Sumber : Penulis, 2024

British American Tobacco, 1924

Gambar : Area Cagar Budaya British American Tobacco, 1924
Sumber : Penulis, 2024





Ade Irma Suryani Waterland

Gambar : Area Pedangan, Ade Irma Suryani
Sumber : Google Maps, 2024



Pasar Kanoman

Gambar : Area Pedangan, Kanoman Market
Sumber : Google Maps, 2024



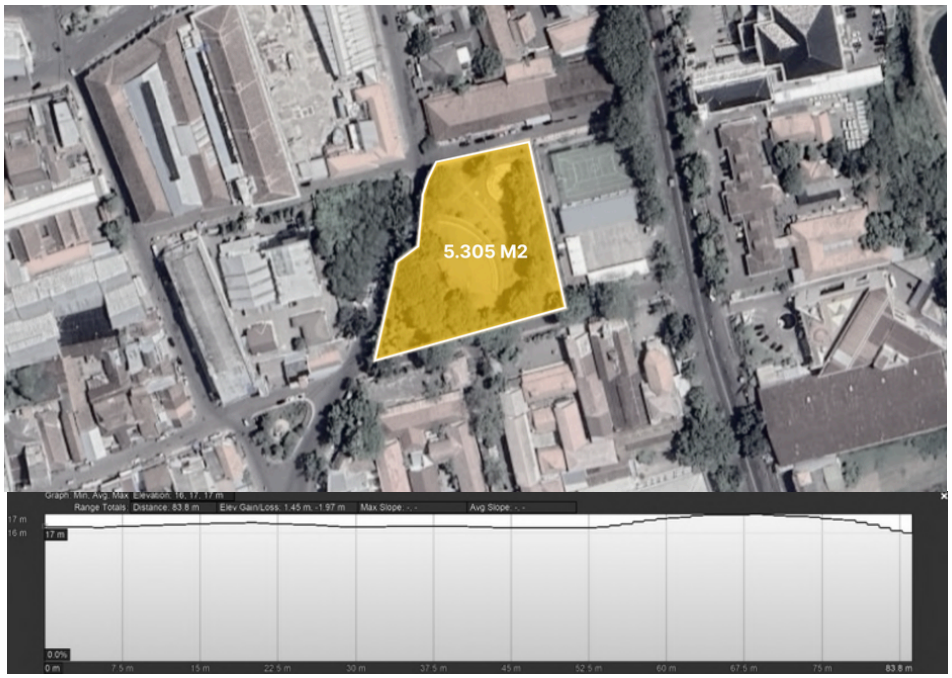
Oleh-oleh Cirebon

Gambar : Area Pedangan, Oleh-oleh Cirebon
Sumber : Google Maps, 2024

Gambar 2.12 Konteks Sekitar Site
Sumber : Tracing Google Maps, 2024

2.1.9 Topografi

Kontur pada site mempunyai ini tergolong sebagai site dengan tanah berundak ringan, yang memiliki ketinggian yang tidak signifikan, kurang dari satu meter, yang membuatnya tampak hampir datar.

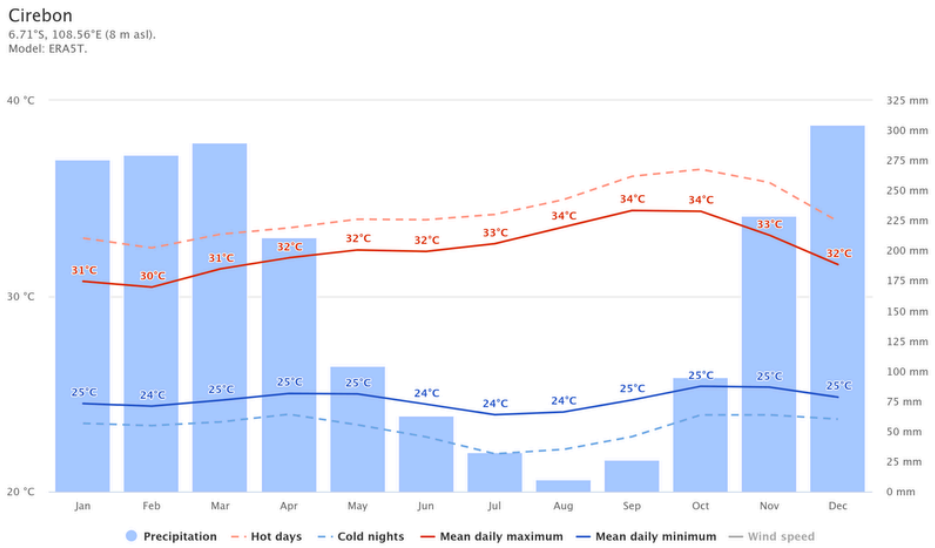


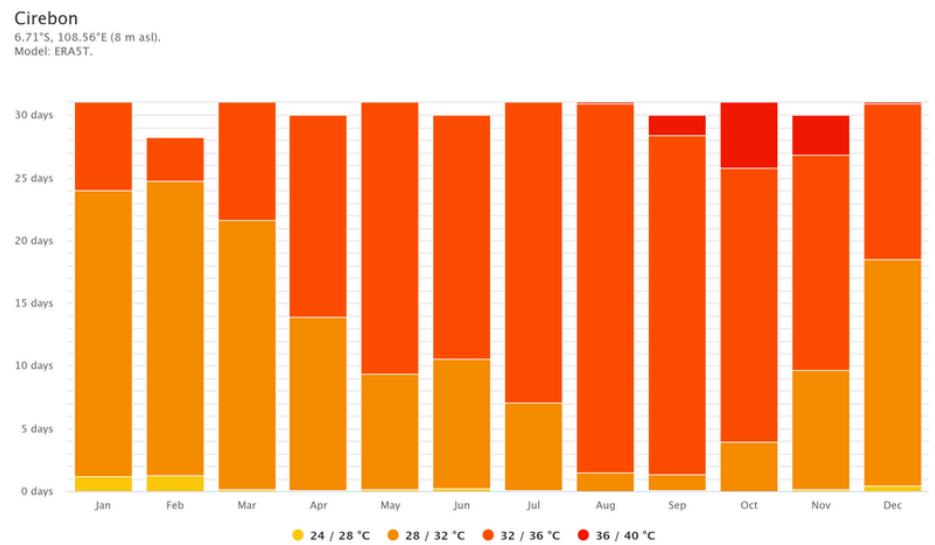
Gambar 2.13 Topografi Pada Site
Sumber : Google, 2024

2.1.10 Klimatologis Site

2.1.10.1 Suhu

Suhu rata rata panas harian pada site mencapai 29-31°C (diatas kenyamanan standar SNI 03- 6572- 2001 adalah pada angka 25,8°C – 27,1°C) sehingga suhu ini cukup panas dan perlu direduksi pada bangunan agar memberikan kenyamanan bagi pengguna di dalamnya.

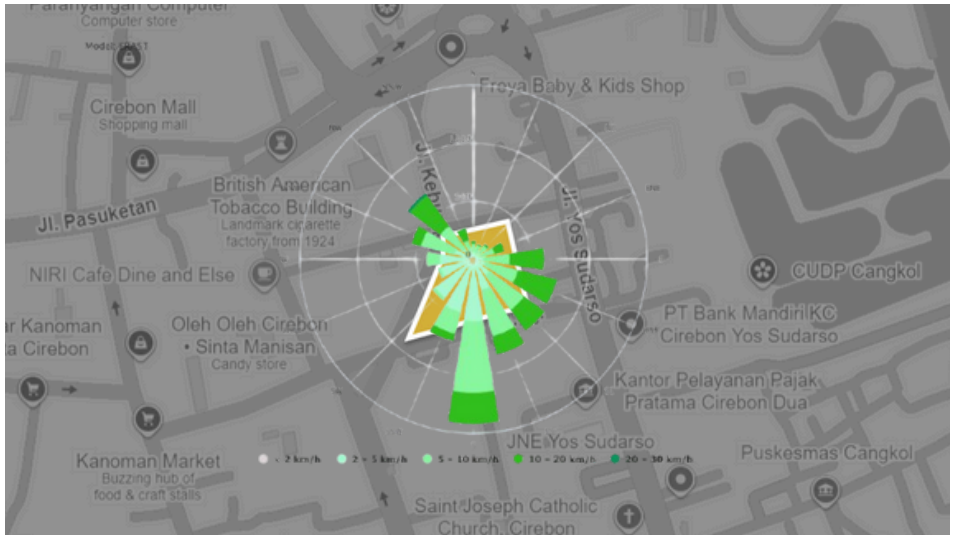




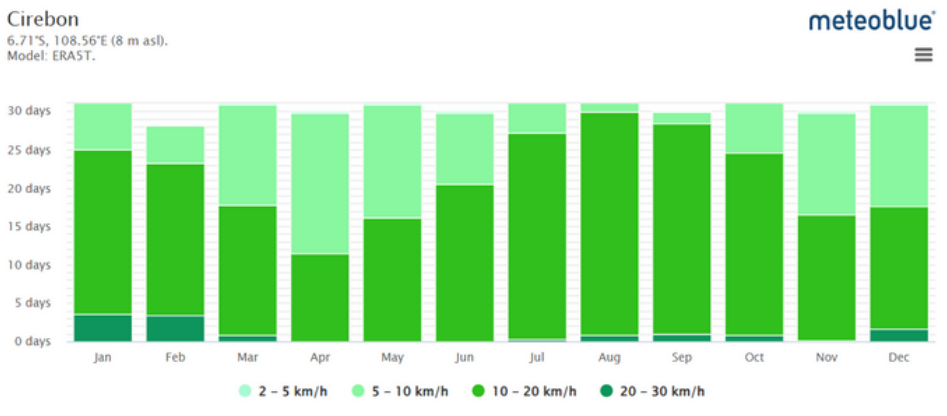
Gambar 2.14 Suhu Pada Site
Sumber : Meteoblue, 2024

2.1

2.1.10.2 Kecepatan Angin



Dari data diatas, angin terbesar adalah dari arah tengggara dengan kecepatan 19 km/jam atau 5,2m/s. Jika mengacu pada kategorisasi kecepatan angin menurut Beaunfort, angin pada arah tenggara masuk kedalam angin agak keras. Menurut SNI 03- 6572-2001 kecepatan angin yang ideal dalam suatu ruangan yaitu antara 0,15 m/s sampai 0,25 m/s. Kecepatan angin pada site perlu untuk dikurangi agar bisa dimanfaatkan pada ruangan.

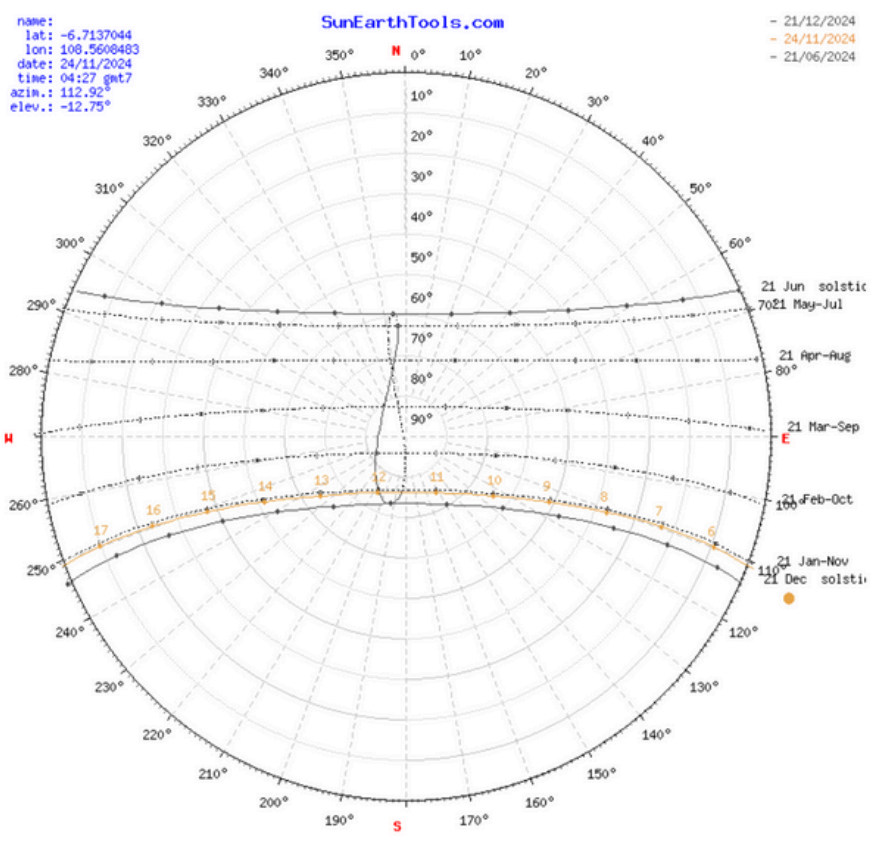


Gambar 2.1.15 Kondisi Angin Pada Site
Sumber : Meteoblue, 2024

2.1.10.3 Posisi Matahari (Sun Path)

Pergerakan tahunan Matahari yang tampak adalah pergerakan Matahari dari garis khatulistiwa, bergerak ke utara dan selatan antara dua lintang yang sama yaitu 23,5 derajat secara bergantian setiap tahun. Ini menyebabkan Matahari tampak berbalik arah ketika mencapai 23,5 derajat, sehingga dua titik tersebut dikenal sebagai garis balik. Garis balik utara terletak pada 23,5 derajat lintang utara, sedangkan garis balik selatan terletak pada 23,5 derajat lintang selatan. Garis lintang adalah garis yang berjajar sejajar dengan khatulistiwa.

Pada tanggal 21 Maret dan 23 September, hampir semua bagian Bumi mengalami durasi siang dan malam yang sama, yaitu 12 jam. Pada tanggal 21 Juni, Matahari mencapai titik tertingginya di garis balik utara, dan pada tanggal 22 Desember, Matahari berada di titik terendahnya di garis balik selatan.

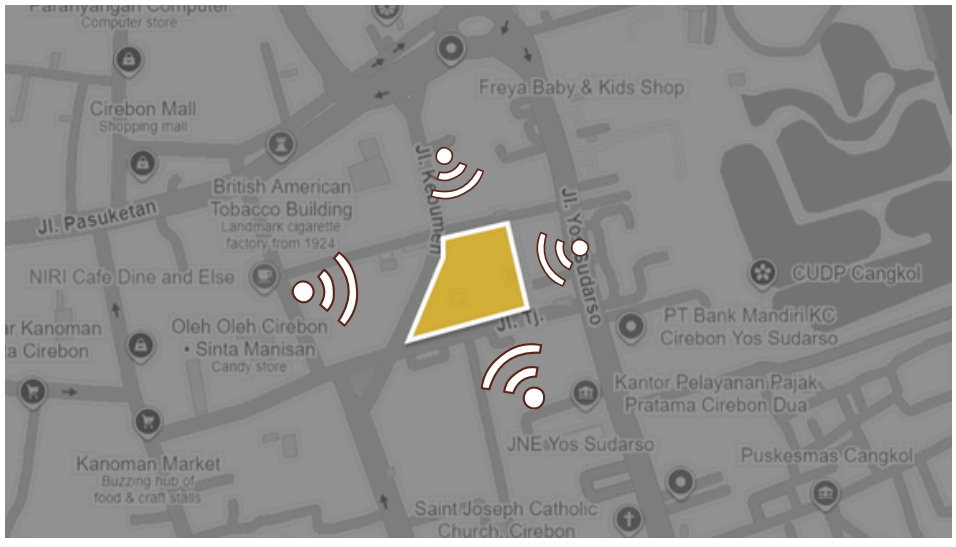


Gambar 2.16 Posisi Matahari Pada Site
Sumber : SunEarthTools, 2024

Berdasarkan data dari grafik lintasan matahari, tercatat bahwa arah matahari dengan azimuth 65-114 derajat adalah interval yang ideal untuk mendapatkan paparan sinar ultraviolet, yang mana sinar ini penting untuk kesehatan. Di sisi lain, azimuth 245-294 derajat menandakan periode di mana radiasi matahari sore hari cukup intens. Oleh karena itu, disarankan untuk memasang elemen pelindung seperti shading atau dinding hijau di area tersebut guna mengurangi radiasi berlebih dan menjaga agar paparan sinar ultraviolet tetap pada level yang aman.

2.1.11 Kebisingan

Pada site ini sumber kebisingan berasal dari kendaraan yang melewati jalan kolektor di selatan site perancangan sebesar 65- 75 dB. pada jalan di samping barat, timur dan utara intensitas dilalui kendaraan sedikit sehingga kebisingan yang ditimbulkan tidak banyak sebesar 40-55 dB. Kebisingan yang cukup besar pada selatan site perlu direduksi dengan mempertimbangkan untuk memberi peredam suara untuk mengurangi kebisingan yang di dapat oleh bangunan sehingga tidak mengganggu kenyamanan pengguna di dalamnya. Menurut SNI 03-6386- 2000, tingkat kebisingan yang direkomendasikan mencapai 45 (dBA), dengan batas atas yang diizinkan hingga 55 (dBA).



Gambar 2.17 Posisi Matahari Pada Site
Sumber : SunEarthTools, 2024

2.1.12 Kesimpulan Kajian Lokasi

Dari kajian lokasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa kondisi fisik dan lingkungan site tersebut menghadapi beberapa tantangan dalam menciptakan kenyamanan bagi penggunanya. Site dengan kontur tanah yang berundak ringan menunjukkan perbedaan ketinggian yang minimal, memberikan kesan hampir datar namun masih memerlukan penyesuaian tertentu dalam perancangan. Kondisi iklim menunjukkan suhu harian yang cukup tinggi berkisar antara 29-31°C yang memerlukan strategi efektif untuk penurunan suhu dalam ruangan, mengingat suhu tersebut lebih tinggi dari standar kenyamanan SNI.

Kecepatan angin yang cukup kuat dari arah tenggara perlu diatur ulang dengan penggunaan elemen bangunan yang dapat mengurangi intensitasnya agar mencapai kecepatan yang ideal di dalam ruangan. Pencahayaan yang bervariasi sepanjang hari membutuhkan desain bangunan yang dapat memanfaatkan sinar matahari secara efisien, khususnya melalui penggunaan elemen pelindung untuk mengatasi radiasi yang berlebihan pada sore hari. Selain itu, kebisingan dari lalu lintas kendaraan di selatan site sebesar 65-75 dB juga harus diatasi dengan penggunaan peredam suara atau vegetasi untuk mengurangi suara yang masuk ke dalam bangunan. Penanganan setiap aspek ini secara holistik akan sangat penting untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan mendukung bagi pengguna bangunan.

2.2 Kajian Tipologi

2.2.1 Creative Hub

British Council (2017) mendefinisikan *creative hub* sebagai lokasi fisik atau virtual yang menyediakan ruang dan dukungan untuk pertumbuhan bisnis dan komunitas kreatif. Creative hub dapat juga didefinisikan sebagai tempat berkumpul yang menyediakan ruang dan dukungan untuk jaringan, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi.

Dalam pembentukannya creative hub memiliki beberapa tujuan, diantaranya :

1. Memberikan dukungan melalui layanan dan/atau fasilitas untuk 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 kegiatan kolaborasi dan jejaring di antara komunitas.
3. Menjangkau pusat penelitian dan pengembangan, institusi, industri kreatif dan non-kreatif.
4. Berkomunikasi dan terlibat dengan peserta yang lebih luas, mengembangkan strategi komunikasi yang aktif.
5. Mengembangkan dan mengapresiasi talenta yang muncul, menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko untuk menuju inovasi.

2.2.2 Jenis Creative Hub

Creative Hub tersedia dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat dijelaskan dengan berbagai cara, Menurut the British Council's Creative Hub Toolkit, terdapat 6 jenis *creative hu*b:

1. *Studio*

Studio merupakan kumpulan individu-individu dalam skala kecil dan/atau bisnis kecil yang bekerja dalam suatu co-working space. Pada ilustrasi gambar di bawah merupakan jenis creative hub. Studio digambarkan sebagai satu massa bangunan karena kapasitasnya yang hanya digunakan dalam skala kecil saja.



Gambar 2.18 Ilustrasi Studio Creative Hub
Sumber :: Dovey & Prat, 2016

2. Centre

Centre merupakan bangunan berskala besar untuk melakukan aktivitas kreatif dengan fasilitas-fasilitas lain seperti kafe, bar, bioskop, tempat produksi (maker space), toko dan ruang pameran. Pada jenis centre bangunan digambarkan sebagai bangunan yang bertingkat-tingkat. Hal tersebut menggambarkan aktivitas dan fasilitas yang beragam dalam bangunan.



Gambar 2.19 Ilustrasi Centre Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

3. Network

Network merupakan kelompok individu-individu atau bisnis bisnis yang cenderung tersebar namun membentuk jaringan berdasarkan sektor tertentu yang spesifik. Pada jenis network, sektor-sektor digambarkan menyebar dan dihubungkan oleh garis yang memusatkan pada satu titik yang menampungnya.



Gambar 2.20 Ilustrasi Network Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

4. Cluster

Cluster merupakan kelompok individu-individu dan bisnis-bisnis kreatif yang bekerja dalam satu area geografis tertentu. Creative hub jenis cluster digambarkan dalam ilustrasi di samping dengan persegi besar sebagai satu area geografis yang menampung persegi-persegi kecil sebagai kelompok bisnis kreatif.



Gambar 2.21 Ilustrasi Cluster Creative Hub
Sumber : Dovey & Pratts, 2017

5. Online Platform

Platform online merupakan wujud creative hub yang hanya menggunakan metode online seperti website dan media sosial dalam pelaksanaan bisnis kreatif. online platform digambarkan dengan lingkaran-lingkaran kecil yang saling terhubung melalui media online yang digambarkan dengan garis-garis penghubung.



Gambar 2.22 Ilustrasi Online Platform Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

6. Alternative

Alternative merupakan wujud creative hub yang fokus pada percobaan dengan komunitas, sektor, dan model keuangan baru. Dalam ilustrasi digambarkan jenis alternative memiliki beberapa fokus yang ditekuni. fokus-fokus tersebut digambarkan oleh lingkaran lingkaran yang terpusat pada lingkaran di tengah.



Gambar 2.23 Ilustrasi Alternative Creative Hub
Sumber :: Dovey & Pratt, 2016

Kesimpulan :

Berdasarkan kajian jenis creative hub di atas, creative hub yang akan dirancang adalah jenis centre yang akan mewadahi berbagai macam kegiatan dalam bangunan. Jenis centre ini dirancang untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif dan inovatif, dengan fasilitas yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan penggunanya. Fokusnya adalah pada penciptaan lingkungan yang memfasilitasi kolaborasi antardisiplin, pertukaran pengetahuan, dan pengembangan komunitas kreatif. Hal ini akan memungkinkan creative hub untuk tidak hanya menjadi tempat berkumpulnya talenta kreatif, tetapi juga sebagai pusat penggerak pertumbuhan ekonomi kreatif yang berkelanjutan.

2.2

2.2.3 Fungsi Creative Hub

Creative Hub adalah platform atau ruang inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi, kreativitas, dan inovasi di antara pelaku kreatif dalam berbagai disiplin ilmu. Creative Hub sendiri mempunyai beberapa fungsi, antara lain :

1. Menyediakan fasilitas yang mendukung perkembangan industri kreatif.
2. Menawarkan ruangan bagi para penggiat industri kreatif .
3. Memberikan tempat bagi para pelaku kreatif untuk memajukan usaha kreatif mereka .
4. Melaksanakan program pelatihan yang berfokus pada berbagai aspek subsektor industri kreatif.
5. Mengkoordinasikan aktivitas dari semua subsektor industri kreatif untuk membentuk sebuah jaringan kreatif yang meningkatkan pemahaman masyarakat dan pengunjung tentang produk-produk kreatif.

2.2.4 Kegiatan Creative Hub

The British Council (2017) memetakan pusat kreatif bukan hanya sebagai tempat berkumpul melainkan ruang yang lebih bersifat tempat untuk bekerja dan berdiskusi dalam wacana publik. Kegiatan yang dipetakan antara lain adalah *Creative space, Coworking space,* dan *Maker space*. Arti dari ketiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Creative Space

Creative space memiliki arti luas mulai dari ruang mencari ide seperti perpustakaan, seminar sampai ke ruang publikasi dalam bentuk penjualan, pertunjukan, workshop, pameran, maupun pertunjukan.

2. Coworking Space

Coworking space merupakan ruang kerja yang bersifat kolaboratif dan tidak hanya diartikan sebagai ruang kerja fisik yang dikomersialkan saja. Konteks Co-working space diartikan sebagai tempat individu atau komunitas mencari kolaborasi dan produksi.

3. Makerspace

Makerspace merupakan ruang kreatif untuk para calon maker, sehingga tercipta sebuah produk kreatif yang diinginkan. Makerspace berfungsi sebagai tempat produk percontohan atau ruang produksi untuk riset dan pengembangan produk-produk kreatif.

Kesimpulan :

Berdasarkan Kajian di atas di ketahui ada beberapa macam kegiatan yang diwadahi pada bangunan creative hub dan dikelompokan ke dalam 3 Jenis kegiatan. Pada rancangan creative hub ini akan mewadahi ketiga jenis kegiatan tersebut yang didasarkan pada sub sektor unggulan ekonomi kreatif di Cirebon.

2.2.5 Sub Sektor Unggulan Cirebon

Pemilihan sektor unggulan dari tiap daerah merupakan program yang direncanakan oleh BEKRAF Nasional. Program tersebut adalah PMK3I atau Penilaian Mandiri Kabupaten/Kota Kreatif Indonesia. PMK3I bertujuan untuk menginventaris potensi subsektor ekonomi kreatif di daerah yang dapat dijadikan sebagai unggulan dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Terdapat 4 sub Sektor unggulan di Cirebon antara lain sektor kuliner, sektor kriya, sektor seni pertunjukan dan sektor fotografi (kemenparekraf.go.id, 2023). **Berikut merupakan beberapa komunitas yang diwadahi pada Cirebon Creative Hub ini terkait dengan sub sektor unggulan :**

No	Nama Pengguna	Nama Komunitas	Kegiatan
1	Tarian	1. Topeng Panca Wanda openg panji	Penampilan Tarian dengan menyediakan panggung pentas seni Tari
		2. Topeng Samba (Pamindo)	
		3. Topeng Rumyang	
		4. Topeng Patih (Tumenggung)	
		5. Topeng Kelana (Rahwana)	
2	Pameran Kerajinan	1. Batik Trusmi Cirebon	Ruangan Pameran dan proses pembuatan kerajinan batik
		2. Kerajinan Rotan	
		3. Kerajinan Topeng	
3	Kuliner	1. Empal Gentong	Fasilitas sarana penunjang ekonomi kreatif bagi Pengunjung
		2. Tahu Gejrot	
		3. Nasi Jamblang	

2.2.5.1 Sektor Komunitas Tari

Topeng Cirebon adalah topeng yang terbuat dari kayu yang cukup lunak dan mudah dibentuk namun tetap dibutuhkan ketekunan, ketelitian yang tepat, serta membutuhkan waktu yang tidak sebentar dalam proses pembuatannya.

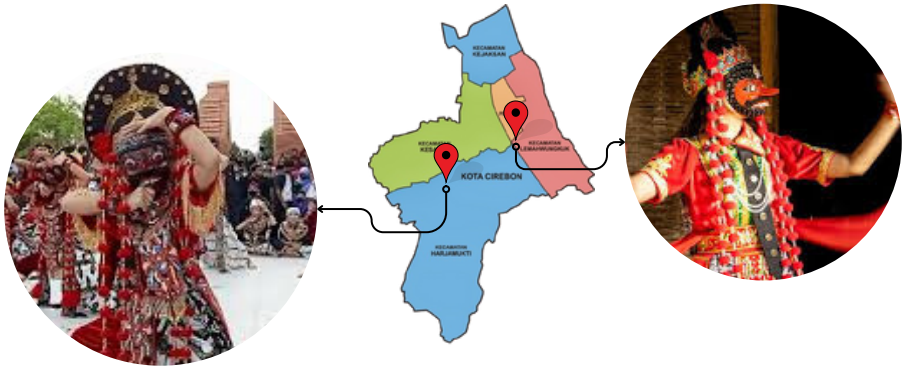


Gambar 2.24 Tari Topeng
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.25 Tari Topeng
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata**, 2024**

1. Panji, wajahnya yang putih bersih melambangkan kesucian bayi yang baru lahir
2. Samba (Pamindo), topeng anak-anak yang berwajah ceria, lucu, dan lincah.
3. Rumyang, wajahnya menggambarkan seorang remaja.
4. Patih (Tumenggung), topeng ini menggambarkan orang dewasa yang berwajah tegas, berkepribadian, serta bertanggung jawab.
5. Kelana (Rahwana), topeng yang menggambarkan seseorang yang sedang marah.



Gambar 2.26 Persebaran Seni Tari Cirebon
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024

2.2

2.2.5.1 Sektor Membatik

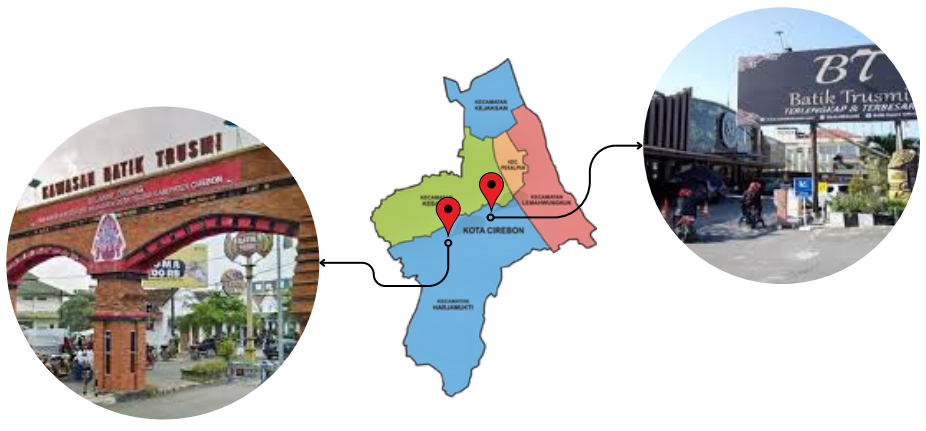
Batik Megamendung memiliki ciri khas perpaduan warna biru pada motif awan dengan perpaduan warna garis putih yang membentuk awan. Biasanya batik Megamendung dipadukan dengan warna merah, biru, violet, putih, dan keemasan.



Gambar 2.27 Batik Trusmi Cirebon
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.28 Pengrajin Batik
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.29 Persebaran Pengrajin Batik
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024

2.2.5.2 Sektor Kuliner

Kuliner adalah hasil olahan yang berupa makanan dan minuman. Kuliner yang dinilai oleh tim penilai PMK3I Kemenparekraf antara lain **Empal Gentong, Tahu Gejrot Kanoman, Nasi Jamblang, Nasi Lengko, Docang, dan Mie Koclok Mas Edi.**



Gambar 2.30 Tahu Gejrot
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata 2024



Gambar 2.31 Nasi Lengko
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.32 Docang
Sumber : karyakreatifindonesia, 2024



Gambar 2.33 Nasi Jamblang
Sumber : karyakreatifindonesia, 2024



Gambar 2.34 Empal Gentong
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.35 Mie Koclok Mas Edi
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.36 Persebaran Kuliner
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024

2.2.5.3 Proses Pembuatan Batik Trusmi

Sambil memantau dua karyawannya yang sedang membatik, Gonisa menjelaskan tahap-tahap membatik khas Desa Trusmi, Cirebon. Sedikitnya ada lima tahap membuat batik, belum termasuk proses penjemuran hingga kering.

1. **lengreng :** Lengreng adalah tahap menggambar sketsa. Sketsa digambar pada kain putih menggunakan pensil atau alat tulis halus lain. Fungsinya hanya untuk membuat garis pandu dan menampilkan sekilas motif kain.
2. **Esen-esen :** Esesn-esen adalah salah satu proses yang memakan waktu lama dan butuh ketekunan," kata Gonisa. Garis-garis sketsa yang sudah digambar tadi dipertebal dan diberi detail tambahan dengan canting, alat untuk menggambar batik. Tinta canting disebut \'malam\'. Untuk meracik \'malam\' dibutuhkan gandar (getah pinus), baron dan busir (sejenis bahan untuk aspal), dan dadu (campuran baron dan busir). Semua bahan ini dicampur dengan minyak jentik atau minyak goreng. "Semakin rumit sketsanya, semakin lama proses esen-esen," sambung Gonisa.
3. **Penembokan :** Proses ini masih menggunakan canting dan malam. Gambar-gambar yang sudah dipertebal, kemudian di-block. Ruang-ruang putih diwarnai dengan tinta malam hingga padat. Ini dilakukan agar permukaan tersebut tidak menyerap air saat proses pewarnaan nanti. Semakin banyak warna yang ingin digunakan, semakin lama proses penembokan.
4. **Pewarnaan :** Masyarakat Cirebon menyebutnya proses pengobatan. Kain yang sudah di-block tadi diletakkan di alat seperti timbangan atau ayunan bayi. Salah satu sisinya kemudian diisi cairan pewarna dan digoyang-goyang agar menyerap rata ke kain. Permukaan-permukaan kain yang sudah di-block tidak menyerap warna dan akan tetap putih.



Gambar 2.37 Proses Pembuatan Batik
Sumber : Cirebon.go.id/pariwisata, 2024



Gambar 2.38 Proses Pembuatan Batik
Sumber : nonarara.com, 2024



Gambar 2.39 Proses Pembuatan Batik
Sumber : travel.kompas.coml, 2024

2.2 2.2.5.4 Proses Pembuatan Topeng

Pada masa awal munculnya kesenian topeng Cirebon terutama pada masa kesultanan Cirebon kesenian yang berkaitan dengan topeng atau kedok adalah kesenian yang bernafaskan Islam karena digunakan sebagai sarana dakwah.

Proses pembuatan topeng Klana pesanan Ki Erik North (budayawan Cirebon asal Santa Barbara - California). angbobok (bahasa Indonesia : membuka) bagian belakang topeng serta mempertegas bentuk wajah.

Langkah-langkah pembuatan topeng CirebonOleh para pengrajin topeng adalah sebagai berikut:

1. Kayu gelondongan dibentuk segitiga dan dihaluskan permukaannya
2. Mulai dipahat sedikit demi sedikit terutama untuk peletakan bagian-bagian wajah seperti mata, pipi, dan bibir. Bagian hidung harus lebih timbul dari bagian lainnya
3. Setiap permukaan wajah mulai dientuk dengan menggunakan pahat
4. Setelah cukup rapi, seluruh permukaan wajah diolesi cat dasar, kemudian diamplas.
5. Setelah cat kering, mulailah wajah topeng itu didandani dengan menggunakan cat warna. Tentu saja disesuaikan dengan jenis topengnya.



Gambar 2.40 Proses Pembuatan Topeng
Sumber : p2k.stekom.ac.id, 2024

Jenis-jenis Topeng

Semua jenis topeng ini akan dikenakan pada saat pementasan Tari Topeng Cirebonan yang diiringi dengan gamelan. Tepeng Cirebon yang paling pokok ada lima yang disebut juga Topeng Panca Wanda:

1. Panji, wajahnya yang putih bersih melambangkan kesucian bayi yang baru lahir
2. Samba (Pamindo), topeng anak-anak yang berwajah ceria, lucu, dan lincah.
3. Rumyang, wajahnya menggambarkan seorang remaja.
4. Patih (Tumenggung), topeng ini menggambarkan orang dewasa yang berwajah tegas, berkepribadian, serta bertanggung jawab.
5. Kelana (Rahwana), topeng yang menggambarkan seseorang yang sedang marah.



Gambar 2.41 Proses Pembuatan Topeng
Sumber : p2k.stekom.ac.id, 2024



Gambar 2.42 Proses Pembuatan Topeng
Sumber : p2k.stekom.ac.id, 2024

2.2.5.5 Proses Pengrajin Rotan

Sejarah Industri Rotan di Cirebon

Cirebon, sebuah kota di Jawa Barat, telah lama dikenal sebagai pusat industri rotan di Indonesia. Sejarah industri rotan di Cirebon dimulai sejak awal abad ke-20, ketika para pengrajin lokal mulai mengolah rotan menjadi berbagai produk kerajinan tangan. Pada awalnya, produk-produk ini hanya dipasarkan secara lokal, namun seiring berjalannya waktu, kualitas dan keunikan produk rotan Cirebon mulai menarik perhatian pasar internasional.

Proses Produksi Rotan

Proses produksi rotan di Cirebon melibatkan beberapa tahapan, mulai dari pemilihan bahan baku hingga produk jadi. Bahan baku rotan biasanya diperoleh dari berbagai daerah di Indonesia, seperti Kalimantan, Sulawesi, dan Sumatera. Setelah bahan baku tiba di pabrik, rotan akan diproses melalui beberapa tahap, termasuk pemotongan, pengeringan, dan pembentukan. Setiap tahap memerlukan keterampilan khusus dan dilakukan oleh tenaga kerja yang berpengalaman.

Pemilihan dan Pengolahan Bahan Baku

Pemilihan bahan baku merupakan tahap awal yang sangat penting dalam proses produksi rotan. Rotan yang digunakan harus berkualitas tinggi untuk memastikan produk akhir memiliki kekuatan dan daya tahan yang baik. Setelah dipilih, rotan akan dipotong sesuai ukuran yang dibutuhkan dan dikeringkan untuk mengurangi kadar airnya.

Pembentukan dan Perakitan

Setelah rotan kering, tahap selanjutnya adalah pembentukan dan perakitan. Pada tahap ini, rotan akan dibentuk sesuai dengan desain produk yang diinginkan. Proses ini melibatkan pemanasan rotan agar lebih lentur dan mudah dibentuk. Setelah dibentuk, rotan akan dirakit menjadi produk jadi, seperti kursi, meja, dan berbagai jenis furnitur lainnya.



Gambar 2.43 Proses Pembuatan Batik
Sumber : kotacirebon.org, 2024



Gambar 2.44 Proses Pembuatan Batik
Sumber : Foto dari Google PengrajinRotanDiCirebon, 2024

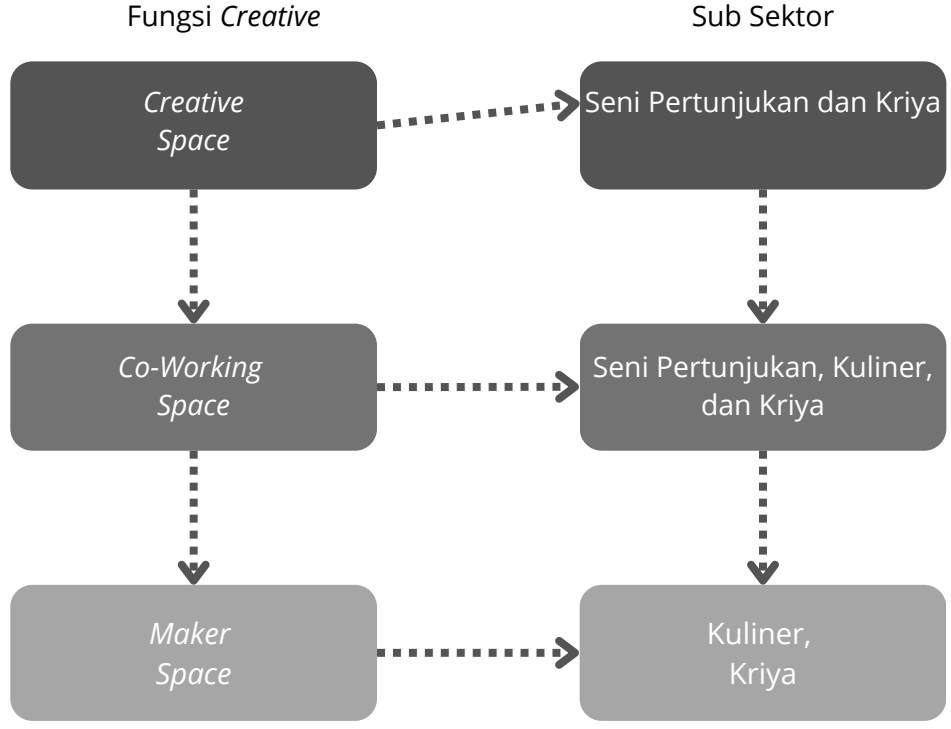


Gambar 2.45 Proses Pembuatan Batik
Sumber : Foto dari Google PengrajinRotanDiCirebon, 2024

2.2 2.2.5.6 Sub Sektor Unggulan Berdasarkan Kegiatan *Creative Hub* di Cirebon

Berdasarkan Jenis kegiatan creative hub, sub sektor unggulan Cirebon tergolong ke beberapa macam kegiatan, antara lain :

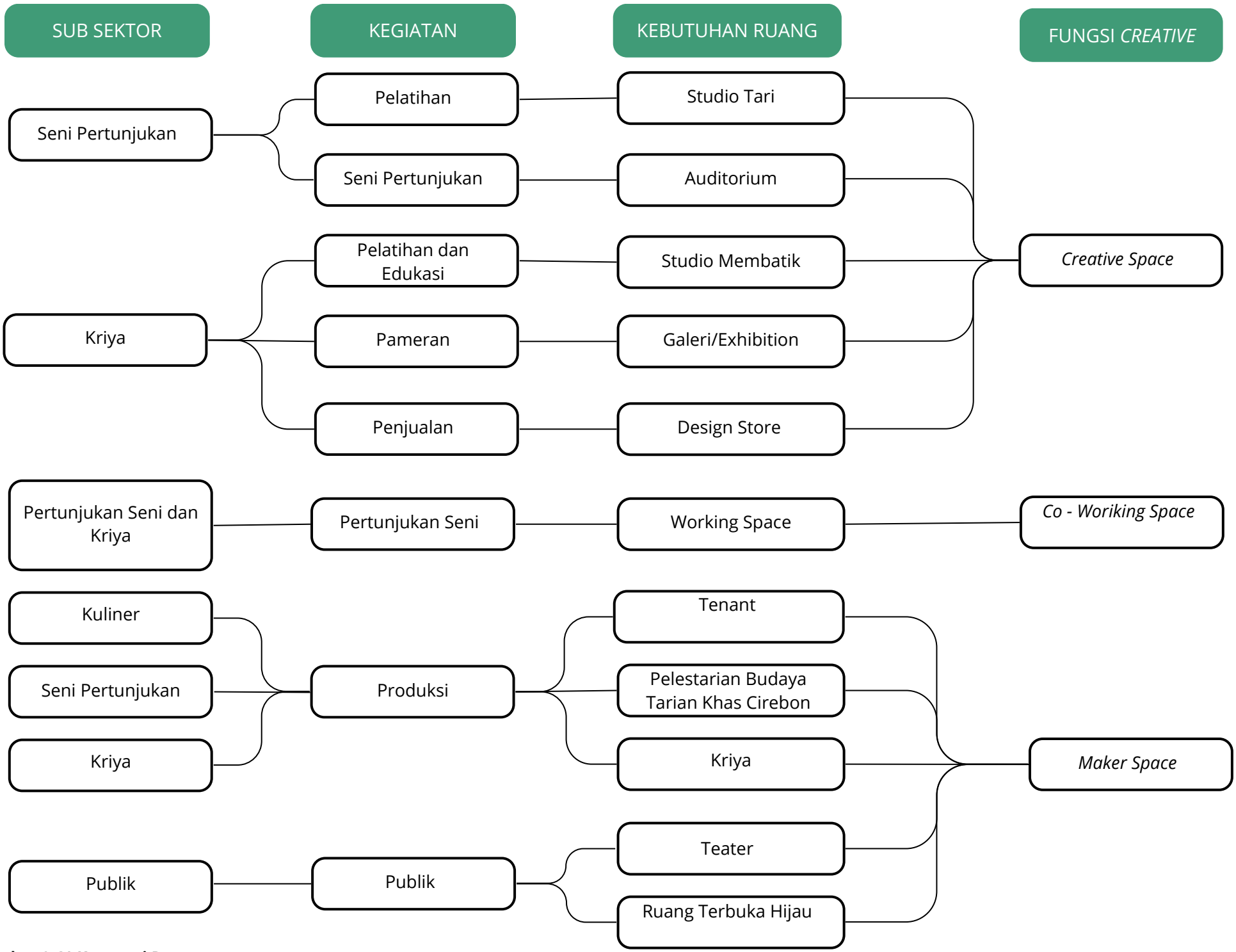
1. **Creative Space** mencakup berbagai sub sektor yang berfokus pada kegiatan kreatif, termasuk Seni Pertunjukan, Fotografi, dan Kriya. Sub sektor ini termasuk dalam kategori Creative Space karena melibatkan serangkaian aktivitas seperti pelatihan, pertunjukan seni, pameran, dan juga penjualan karya. Setiap sub sektor ini memberikan ruang bagi para pelaku kreatif untuk mengembangkan keterampilan, memamerkan karya, serta berinteraksi dengan pasar dan audiens, yang semua ini adalah komponen penting dari ekosistem Creative Space. Ini tidak hanya memfasilitasi pertukaran ide dan inovasi dalam komunitas kreatif, tetapi juga memberikan platform bagi para seniman dan kreator untuk mengkomersialkan karya mereka, mendukung kelangsungan hidup profesional mereka.
2. **Co Working Space** adalah model ruang kerja yang sangat inklusif dan fleksibel, yang dirancang untuk mendukung berbagai jenis aktivitas dan sub sektor. Dalam konteks ini, sub sektor seperti kuliner, kriya, seni membatik dan pertunjukan, semuanya terintegrasi ke dalam lingkungan Co Working Space. Hal ini dimungkinkan karena ruang-ruang tersebut diciptakan untuk memfasilitasi kolaborasi lintas disiplin, memberikan kesempatan bagi para profesional dari berbagai bidang untuk bekerja bersama dalam satu ekosistem. Co Working Space tidak hanya menyediakan tempat kerja yang fleksibel dan bersama, tetapi juga menjadi sebuah hub kreatif dimana ide-ide dapat saling bertukar dan proyek bersama dapat dikembangkan. Ini ideal bagi sub sektor yang memerlukan interaksi dan kolaborasi sebagai bagian dari proses kreatif mereka, seperti chef yang ingin berkolaborasi dengan desainer kriya untuk menciptakan pengalaman makan yang unik, atau fotografer yang bekerja dengan seniman pertunjukan untuk mengabadikan esensi dari sebuah produksi seni. Dengan demikian, Co Working Space menjadi lingkungan yang sangat dinamis dan inovatif.
3. **Maker Space** adalah konsep ruang yang dirancang untuk mendukung pembuatan produk kreatif, sangat sesuai untuk sub sektor Kuliner dan Kriya. Di dalamnya, sub sektor Kuliner melibatkan inovasi dalam resep atau presentasi makanan dan minuman, sementara kriya fokus pada produksi kerajinan tangan yang mengintegrasikan teknik tradisional dengan desain modern, termasuk kerajinan khas Cirebon. Fasilitas seperti Maker Space menyediakan lingkungan yang ideal bagi pengrajin dan kreator untuk bereksperimen dan mengembangkan produk dengan akses ke berbagai alat dan teknologi, mendukung kolaborasi antar pengguna yang memungkinkan pertukaran keterampilan dan ide, serta membantu dalam pengembangan prototipe dan iterasi produk, sehingga tidak hanya meningkatkan kualitas produksi tetapi juga memperkuat ekosistem kreatif lokal.



Gambar 2.60 Subsektor Berdasarkan Jenis Kegiatan *Creative Hub*
Sumber : Penulis, 2024

2.2.6 Konsepsi Rancangan Terhadap Subsektor Unggulan di Cirebon

Bangunan Creative Hub yang dirancang akan ditujukan untuk mewadahi sub sektor unggulan yang ada di Cirebon. Sub Sektor yang diwadahi ada 4 yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan fotografi. konsepsi rancangan Cirebon creative hub terhadap subsektor unggulan di Cirebon digambarkan dalam diagram di bawah :



Gambar 2.61 Konsepsi Rancangan

2.2

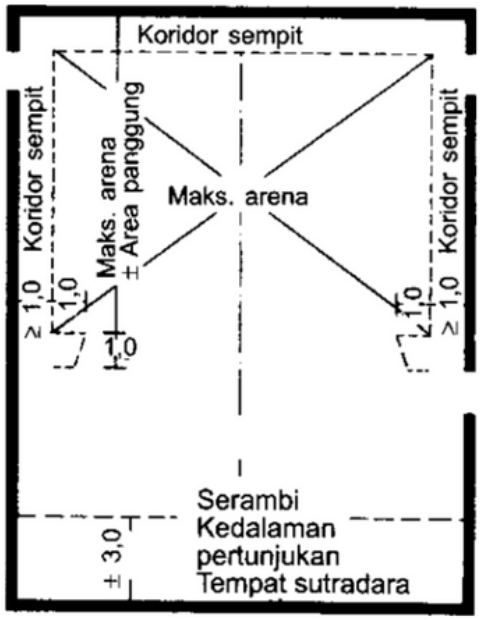
2.2.7 Creative Space

2.2.7.1 Studio Tari

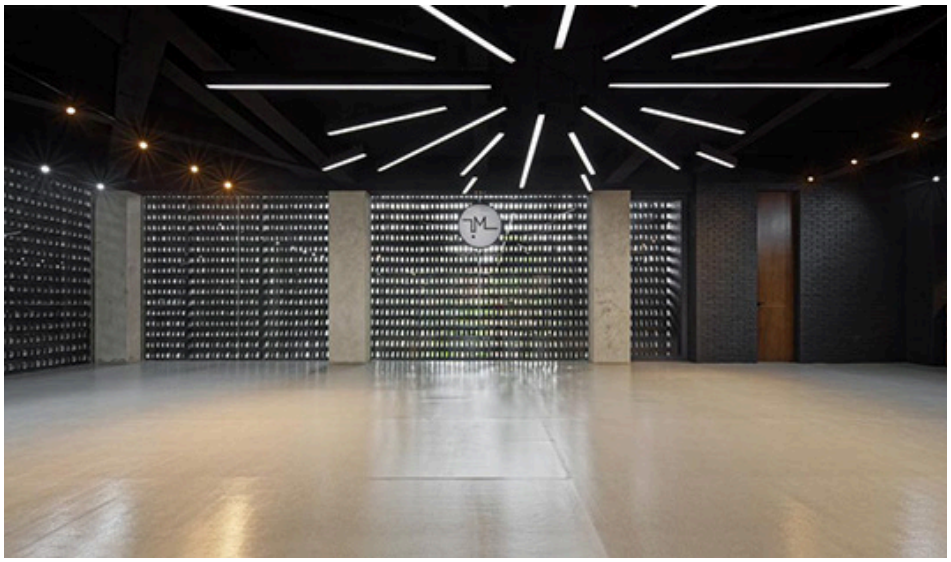
Ruang studio tari adalah sebuah tempat yang dirancang khusus untuk latihan dan praktik tari. Studio tari biasanya dilengkapi dengan berbagai fasilitas yang mendukung kegiatan tari, seperti lantai yang aman untuk bergerak, cermin besar untuk memungkinkan para penari melihat gerakan mereka, serta sistem suara yang baik untuk memainkan musik. Berikut ini adalah beberapa aspek penting yang biasanya terkait dengan ruang studio tari (Andriani, 2018):

1. **Lantai :** Lantai studio tari seringkali dibuat dengan bahan yang mampu menyerap guncangan, seperti lantai kayu berlapis atau lantai khusus yang didesain untuk dansa. Hal ini penting untuk mencegah cedera saat berlatih.
2. **Cermin :** Cermin yang besar dan lebar sangat penting dalam studio tari karena membantu para penari melihat gerakan mereka secara keseluruhan dan memperbaiki teknik tarian.
3. **Sistem Suara :** Sistem audio yang baik diperlukan untuk memutar musik, yang merupakan komponen penting dalam banyak bentuk tari.
4. **Ventilasi dan Pencahayaan :** Ruang yang baik untuk tari harus memiliki ventilasi yang memadai dan pencahayaan yang cukup, membantu menciptakan lingkungan yang nyaman dan aman untuk latihan.
5. **Ruang Ganti dan Fasilitas Lain :** Studio tari yang baik juga sering dilengkapi dengan ruang ganti, kamar mandi, dan terkadang ruang tunggu untuk para penari dan pengunjung.
6. **Area Penyimpanan :** Tempat untuk menyimpan peralatan tari, seperti sepatu tari, pakaian tari, dan aksesori lain juga penting.

Ruang studio Tari pada rancangan creative hub nantinya akan mewadahi aktivitas tari berupa pelatihan/edukasi pada sub sektor pertunjukan. Rancangan Ruangnya akan mengikuti standart yang telah ditentukan dengan menyediakan aspek penting yang harus ada di dalamnya.



Gambar 2.46 Contoh Ruang Studio Tari
Sumber : Ernst Neufert, Architect Data, 2024



Gambar 2.47 Contoh Ruang Studio Tari
Sumber : archify.com, 2024

Berikut merupakan salah satu tari yaitu tari Topeng Kelana dan gerakanannya yang akan diwadahi pada ruang creative space (studio tari). Ruang yang dirancang akan menyesuaikan dengan gerakan tari sehingga menjadi sangat fleksibel untuk melakukan aktivitas pada ruang studio tari ini.

selain itu berdasarkan gambar di bawah diketahui bahwa penari banyak melakukan gerakan berpindah dan formasi sehingga ruang ini akan memperhatikan penggunaan material pada ruangan agar saat menari tidak licin dan mudah untuk bergerak.



Gambar 2.48 Gerakan Membentangkan dengan menggertakan kaki
Sumber : Youtube(Tari Topeng Kelana Tanjak) 2024



Gambar 2.49 Gerakan Membentangkan dengan membentangkan Tangan
Sumber : Youtube(Tari Topeng Kelana Tanjak) 2024



Gambar 2.50 Gerakan Duduk Bersilah dengan Gerakan Mendorong
Sumber : Youtube(Tari Topeng Kelana Tanjak) 2024



Gambar 2.51 Gerakan Melompat Kaki satu dengan gerakan tangan mendorong
Sumber : Youtube(Tari Topeng Kelana Tanjak) 2024

2.2

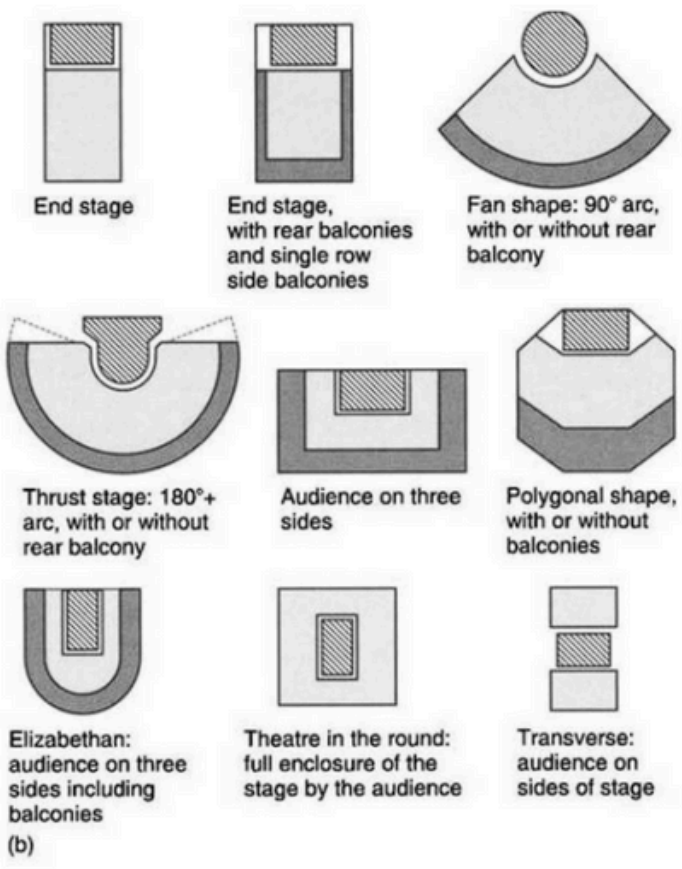
2.2.7 Creative Space

2.2.7.2 Auditorium

Ruang auditorium adalah ruang besar yang dirancang khusus untuk mengadakan berbagai jenis pertunjukan, seperti drama, konser musik, dan pidato, serta acara lain seperti konferensi atau seminar. Auditorium ini dirancang untuk menampung penonton dalam jumlah besar dan memastikan bahwa setiap anggota audiens dapat melihat dan mendengar acara dengan jelas. Berikut ini adalah beberapa karakteristik penting dari ruang auditorium :

1. **Akustik :** Desain akustik ruang auditorium sangat penting untuk memastikan bahwa suara dari panggung dapat didengar dengan jelas tanpa gangguan gema atau suara yang terlalu bergema. Material bangunan dan penataan interior sering dirancang khusus untuk mengoptimalkan kualitas suara.
2. **Panggung :** Ruang auditorium umumnya memiliki panggung yang terangkat agar penampil dapat dilihat oleh semua penonton. Panggung ini bisa tetap atau dapat disesuaikan tergantung pada kebutuhan acara.
3. **Seating :** Kursi dalam auditorium biasanya teratur dalam bentuk bertingkat atau amfiteater, yang memungkinkan penonton yang duduk di belakang mendapatkan pandangan yang baik ke panggung. Desain kursi juga diarahkan untuk kenyamanan selama acara yang mungkin berlangsung beberapa jam.
4. **Pencahayaan :** Sistem pencahayaan canggih digunakan untuk menerangi panggung dan kadang-kadang penonton, tergantung pada jenis acara. Pencahayaan ini dapat diatur untuk menciptakan efek visual yang mendukung pertunjukan.
5. **Fasilitas Pendukung :** Auditorium seringkali dilengkapi dengan ruang ganti, ruang tunggu, dan fasilitas lainnya untuk mendukung pengguna
6. **Aksesibilitas :** Fasilitas modern biasanya dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas, memastikan bahwa orangorang dengan kebutuhan khusus dapat mengakses dan menikmati acara dengan nyaman.

Menurut Buku Building for The Performing Arts, teater-teater dapat diklasifikasikan berdasarkan skala area pelayanan yang ditawarkan. Khusus untuk teater skala kota, terdapat beberapa format yang berbeda tergantung pada desain panggung dan kapasitas penonton. Untuk format proscenium, yang merupakan salah satu desain panggung paling tradisional Sementara itu, pada format open stage, yang menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan fleksibel



Gambar 2.52 Macam-macam Jenis *Stage* Auditorium
Sumber : Building for The Performing Arts, 2006

Ruang Auditorium pada rancangan creative hub ini nantinya akan mewadahi aktivitas pertunjukan pada sub sektor seni pertunjukan yaitu pentas tari. selain itu auditorium ini juga bisa disewakan ke pengguna lain untuk aktivitas lainnya sehingga jenis auditorium yang akan diterapkan adalah jenis end stage.

2.2.7 Creative Space 2.2

2.2.7.3 Studio Membatik

Ruang studio Membatik adalah sebuah area yang dirancang untuk membatik dalam ruangan, yang memungkinkan karyawan untuk mengontrol berbagai elemen seperti peralatan apa saja yang di perukan dalam proses membatik. Studio dalam bentuk yang paling dasar bisa merupakan sebuah ruangan kosong agar pengunjung bisa mencoba melihat proses atau mempraktikkan pada umumnya membatik dapat menambah wawasan dasar dalam membatik. Studio membatik menawarkan lingkungan yang terkendali yang akan di bantu oleh karyawan untuk memberi edukasi , sehingga karya bisa di bawa pulang sebagai apresiasi karya dari tangannya sendiri, dengan ini menjadi visi kreatif mereka. Berikut beberapa aspek penting yang terkait dengan ruang studio membatik :

1. Pencahayaan : Salah satu elemen terpenting dalam studio foto adalah sistem pencahayaan yang bisa dikendalikan dan disesuaikan. Studio membatik biasanya dilengkapi dengan pencahayaan alami dan banntuan lampu jika di ruangan.
2. Ruang Yang Luas : Studio membatik menyediakan canvas dan perlatan yang dibutuhkan utuk pengunjung, dengan menyediakan pameran seni.
3. Peralatan Membatik : Penyediaan bahan baku yang akan digunakan dalam proses membatik. yaitu Canting, gawangan, wajan, kompor dan lainnya.
4. Area Kegiatan Pengunjung : pengunjung bisa menikmati hasil karya pameran, dan juga dapat mencoba membuat batik pada studio membatik ini.



Gambar 2.53 Contoh Ruang Studio Tari
Sumber : tripadvisor.co, 2024

Kesimpulan :

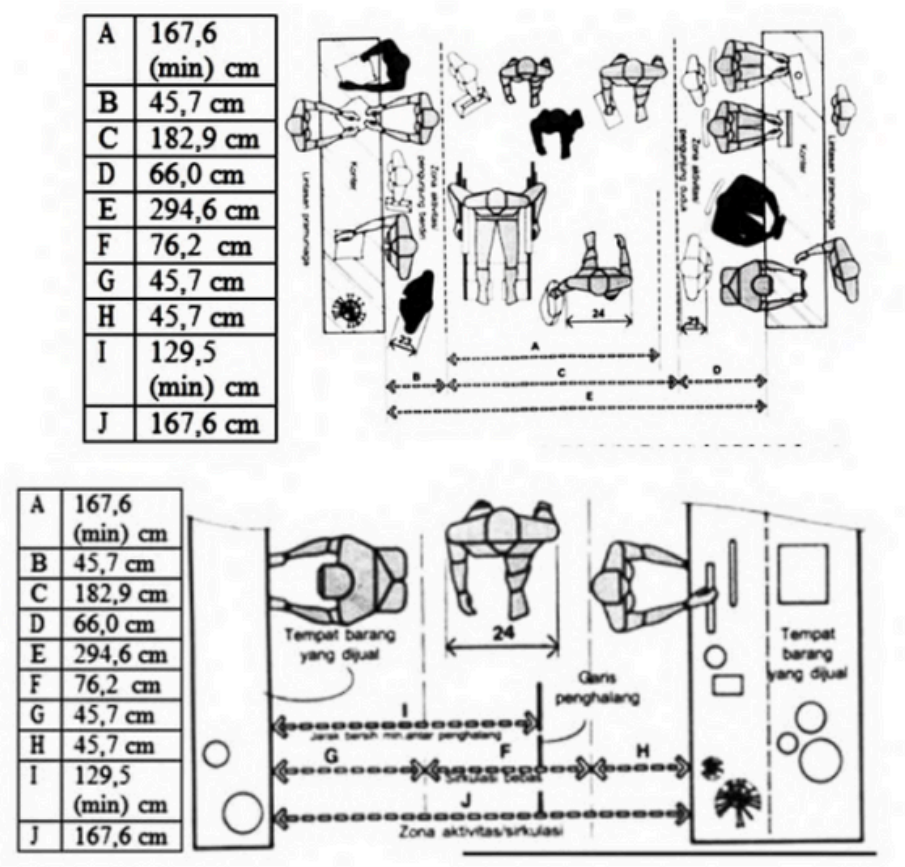
Ruang studio Tari pada rancangan creative hub nantinya akan mewadahi aktivitas membatik berupa pelatihan/edukasi pada sub sektor exhibition. Rancangan Ruangnya akan mengikuti standart yang telah ditentukan dengan menyediakan aspek penting yang harus ada di dalamnya.

2.2.7 Creative Space

2.2.7.4 Studio Store

Ruang Design Store pada Creative Hub adalah sebuah area ritel yang dirancang khusus untuk menampilkan dan menjual produk-produk yang dihasilkan oleh para pelaku industri kreatif yang tergabung dalam hub tersebut. Design Store ini berfungsi sebagai etalase bagi kreativitas dan inovasi, sekaligus sebagai sarana pemasaran dan distribusi produk-produk desain unik. Berikut adalah beberapa aspek penting pada perencanaan ruang Design Store dalam konteks Creative Hub :

1. Penggunaan Ruang : Efisiensi penggunaan ruang adalah kunci. Ruangan harus dirancang untuk memaksimalkan area display tanpa terasa sempit atau berdesak-desakan. Ini mencakup penempatan strategis rak, vitrin, dan area display lainnya yang efisien dan estetik.
2. Pencahayaan : Penerangan harus cukup untuk memudahkan pelanggan melihat produk tetapi juga harus bisa menciptakan suasana yang hangat dan menarik. Menggunakan pencahayaan alami sebanyak mungkin dapat membantu menghemat energi sekaligus menarik bagi pengunjung.
3. Material dan Finishing : Pemilihan material yang berkelanjutan dan berkualitas tinggi penting untuk durabilitas dan estetika. Material harus mencerminkan identitas brand dan nilai dari komunitas kreatif yang diwakilinya, sambil juga mempertimbangkan dampak lingkungan dari material tersebut.
4. Fleksibilitas dan Adaptabilitas : Desain arsitektur harus fleksibel untuk mengakomodasi perubahan display produk, acara khusus, atau adaptasi dengan tren baru. Sistem rak modular atau dinding yang dapat disesuaikan adalah contoh solusi yang bisa diaplikasikan.
5. Ventilasi dan Kualitas Udara : Sistem ventilasi yang baik sangat penting untuk kenyamanan pengunjung dan staf. Ini mencakup kemampuan untuk mengontrol suhu dan kelembapan, yang juga bisa mempengaruhi kualitas dan durabilitas produk yang dipajang.



Gambar 2.54 Antropometri Sirkulasi Ruang Penjualan
Sumber : Julius Panero, Human Dimension & Interior Space, 2024

Kesimpulan :

Pada rancangan Cirebon creative hub, design store akan difokuskan menjual produk kriya yang dihasilkan dari ruang produksi. nantinya ruang ini akan dibuat sesuai dengan standart yang telah dikaji sehingga sirkluasi pada ruang menjadi lancar. selain itu juga akan memperhatikan beberapa aspek penting yang telah dijabarkan sehingga ruang menjadi nyaman untuk dikunjungi pengunjung.

2.2

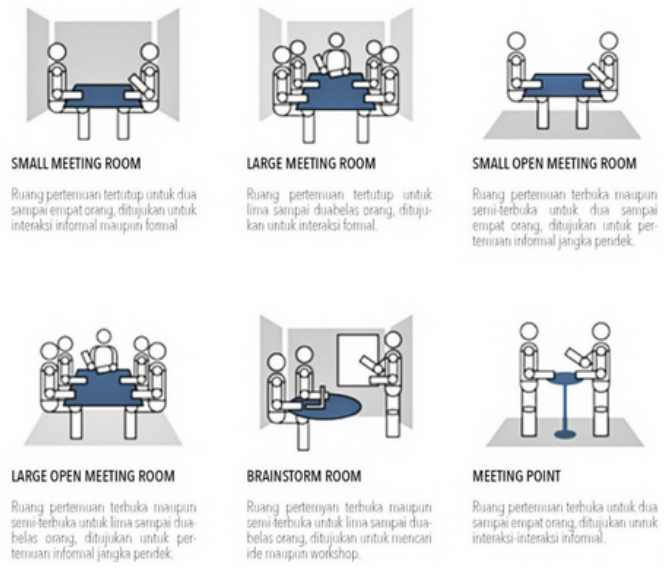
2.2.8 Co Working Space

2.2.8.1 Pameran

Ruang co-working space adalah sebuah ruang lingkungan kerja bersama yang dirancang untuk membawa individu atau tim dari berbagai latar belakang profesional dan kreatif bersama-sama dalam satu ruang bersama. Tujuan utama dari co-working space adalah untuk memfasilitasi kolaborasi, berbagi ide, dan interaksi sosial di antara para pekerja yang biasanya bekerja secara independen atau jarak jauh. Tipologi ruang Coworking Space dibagi menjadi tiga, diantaranya work spaces, meeting spaces, dan area penunjang.

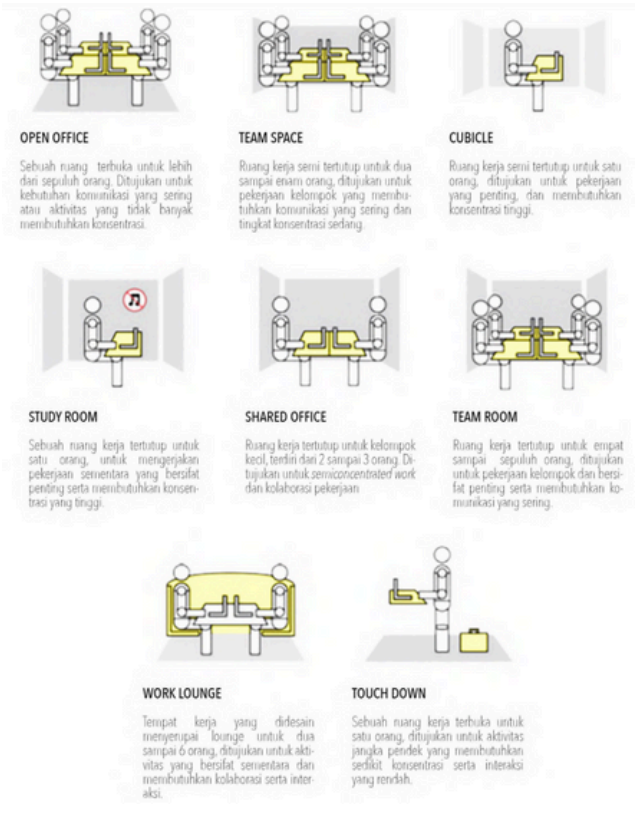
Ruang co working space ini akan mewadahi ke empat sub sektor unggulan di Cirebon, yang berarti ruang ini dapat digunakan secara bersamaan dengan pelaku ekonomi kreatif lainnya. selain itu dalam perancangannya akan mengikuti jenis tipologi ruang coworking space yaitu work space , meeting space, dan area penunjang.

Meeting Space



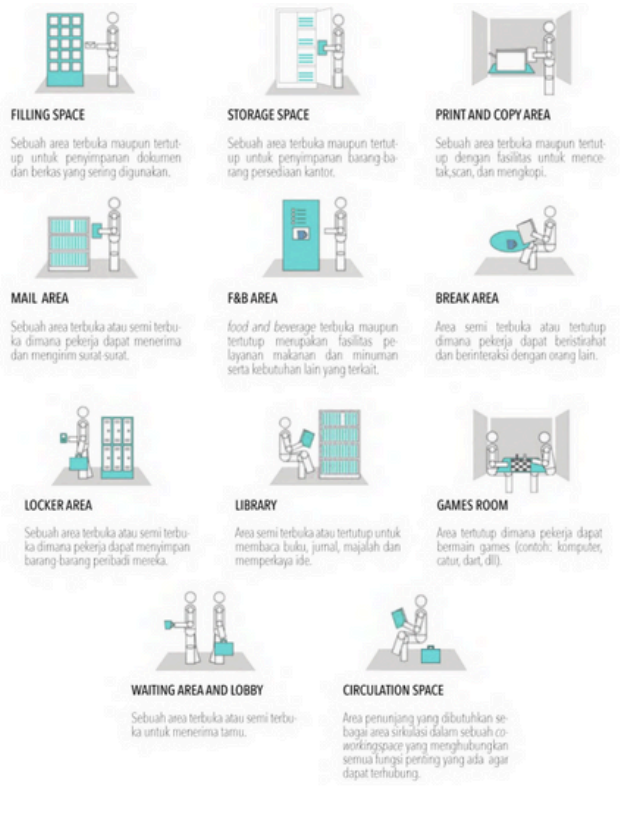
Gambar 2.56 *Meeting Spaces*
Sumber : Nadi, 2022

Work Space



Gambar 2.55 Jenis *Work Spaces*
Sumber : Nadi, 2022

Area Penunjang



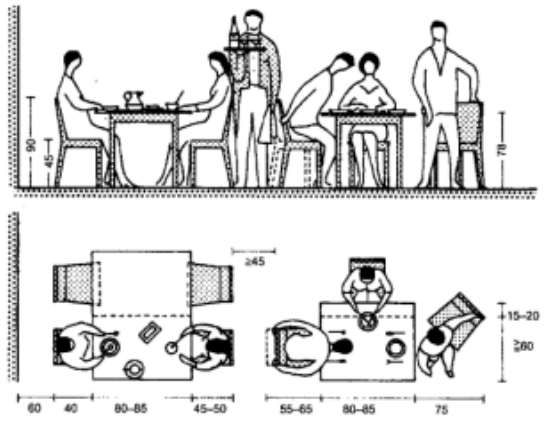
Gambar 2.57 Area Penunjang
Sumber : Nadi, 2022

2.2.9 *Maker Space* 2.2

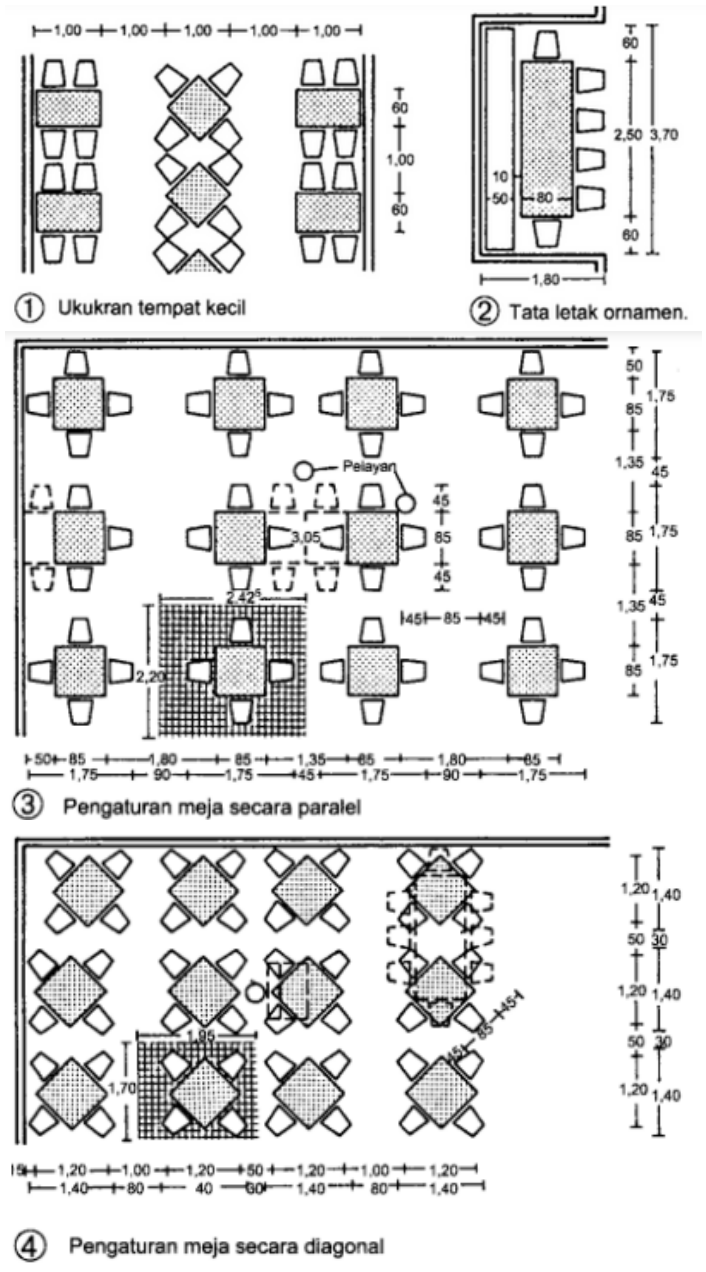
2.2.9.1 Cafetaria

Ruang cafetaria adalah area yang disediakan untuk menyajikan dan menikmati makanan dan minuman, sering kali ditemukan di lingkungan institusional, perusahaan, sekolah, universitas, atau rumah sakit. Fungsi utama dari ruang cafetaria adalah untuk menyediakan tempat yang nyaman dan efisien bagi banyak orang untuk makan dalam waktu yang bersamaan. Berikut adalah beberapa karakteristik umum dari ruang cafetaria :

1. Area Makan : Ruang utama di cafetaria adalah area makan, yang biasanya dilengkapi dengan meja dan kursi yang disusun untuk menampung sejumlah besar orang. Penataan bisa bervariasi tergantung pada kapasitas dan desain interior.
2. Stasiun Makanan : Di cafetaria, makanan dan minuman biasanya disajikan di stasiun atau counter di mana pengunjung bisa memilih dan mengambil makanan mereka sendiri.
3. Kasir : Di akhir jalur pilihan makanan, sering kali ada kasir di mana pengunjung membayar makanan yang mereka pilih. Di beberapa tempat, pembayaran dilakukan dengan sistem nontunai atau menggunakan kartu yang telah diisi saldo.
4. Fasilitas Dapur : Cafetaria biasanya memiliki dapur yang dilengkapi untuk memasak dan menyimpan makanan.
5. Fleksibilitas Penggunaan : Meskipun fokus utama adalah untuk penyajian makanan, ruang cafetaria sering kali digunakan untuk berbagai kegiatan lain seperti pertemuan, acara sosial, dan kegiatan komunitas, terutama ketika tidak digunakan untuk waktu makan.



Gambar 2.58 Jarak Antar Meja Makan
Sumber : Ernst Neufert, Architect Data, 2024



Gambar 2.59 Layout Ruang Cafetaria
Sumber : Ernst Neufert, Architect Data, 2024

Kesimpulan :

Ruang Cafetaria difokuskan untuk menjual makanan yang menjadi sub sektor unggulan kuliner di Cirebon. Layout ruang yang dipilih adalah tipe Pengaturan meja secara pararel dengan mengacu pada standart jarak antar mejanya sehingga sirkulasi menjadi lancara dan fleksibel.

2.2

2.2.9 Maker Space

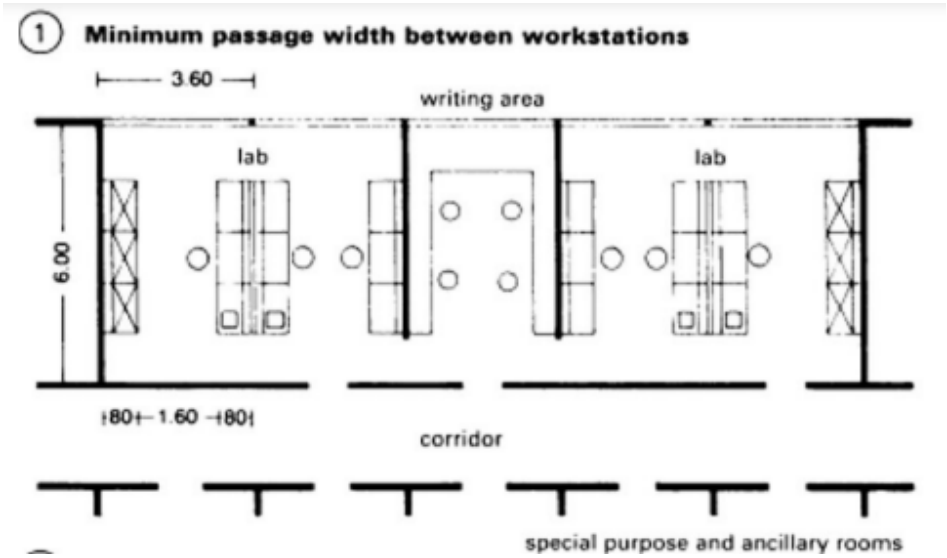
2.2.9.2 Area Produksi

Ruang produksi pada creative hub mengacu pada area atau fasilitas khusus dalam sebuah kompleks yang lebih besar yang didedikasikan untuk mendukung kegiatan produksi, kolaborasi, dan inovasi di berbagai sektor kreatif seperti seni, desain, media, dan teknologi. Kegiatan ini melibatkan orang-orang yang tertarik pada bidang yang sama untuk mengembangkan dan menciptakan produk menggunakan teknologi atau peralatan yang tersedia. Berikut merupakan beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan ruang produksi, antara lain :

1. Fleksibilitas dan Modularitas : Ruang harus dirancang dengan fleksibel untuk mengakomodasi berbagai jenis kegiatan kreatif dan beradaptasi dengan perubahan teknologi atau tren industri. Penggunaan perabot modular dan partisi yang dapat digerakkan memungkinkan konfigurasi ulang ruang sesuai kebutuhan.
2. Kolaborasi dan Interaksi : Desain ruang harus mempromosikan interaksi dan kolaborasi antara pengguna. Hal ini bisa mencakup ruang terbuka yang luas, area bersama untuk pertemuan spontan, dan ruang kerja yang dirancang untuk proyek kelompok.
3. Aksesibilitas : Ruang harus mudah diakses oleh berbagai pengguna, termasuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas untuk penyandang disabilitas. Jalur yang lebar, pintu tanpa tangga, dan fasilitas pendukung lain harus dipertimbangkan.
4. Kenyamanan dan Ergonomi : Kenyamanan pengguna harus menjadi prioritas, termasuk pencahayaan yang memadai, ventilasi yang baik, dan furniture yang ergonomis. Ruang yang nyaman akan meningkatkan produktivitas dan kesejahteraan pengguna.

Kesimpulan :

Dalam konteks perencanaan Cirebon *creative hub*, ruang produksi ini akan digunakan untuk mengembangkan produk dan melaksanakan workshop terkait pembuatannya sehingga bukan difokuskan untuk memproduksi nya secara massal. adapun barang barang yang akan dihasilkan adalah produk kekriyaan yang menjadi sub sektor unggulan yaitu kain batik dan kriya rotan.



Gambar 2.60 Jarak Antar Meja Makan
Sumber : Ernst Neufert, Architect Data, 2024



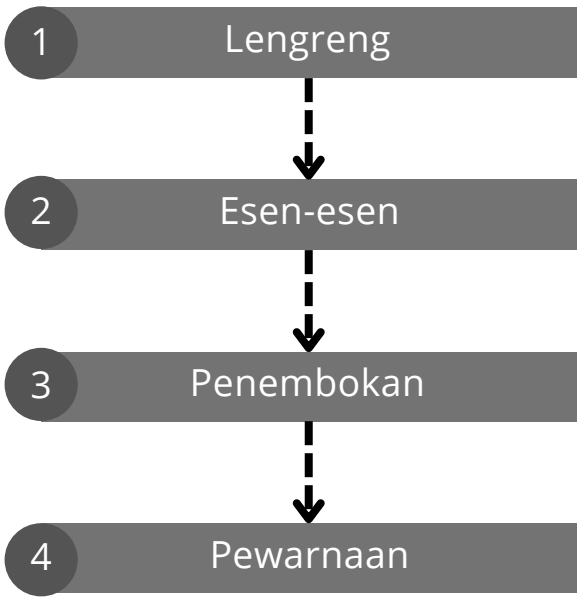
Gambar 2.61 Proses Pembuatan Batik
Sumber : nonarara.com, 2024



Gambar 2.62 Proses Pembuatan Batik
Sumber : Foto dari Google PengrajinRotanDiCirebon, 2024

1. Area Produksi Kain Batik

Berikut merupakan proses pembuatan Batik Trusmi yang terdiri dari 4 proses antara lain Lengreng, esen-esen, penembokan, pewarnaan.



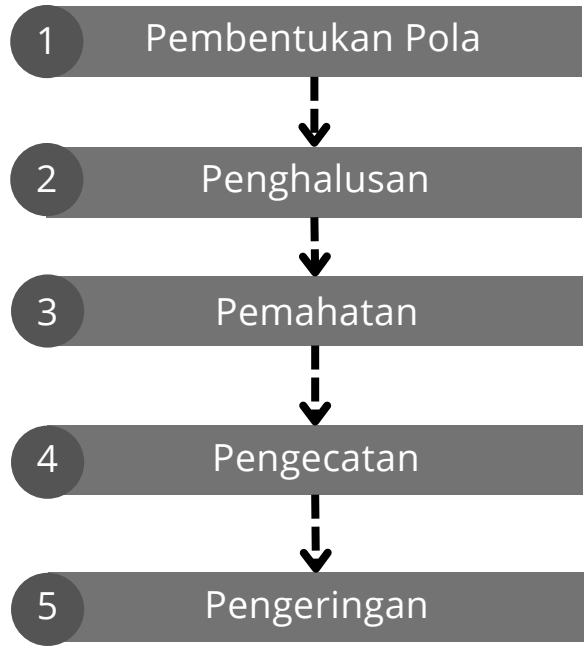
Gambar 2.81 Proses Pembuatan Batik

kesimpulan :

Berdasarkan empat proses dalam produksi kain batik, proses yang akan diwadahi ke dalam rancangan makerspace (area produksi) dimulai dari keempat, yakni proses membatik dan Proses pewarnaan. Proses membatik dapat dikerjakan di *Creative Hub* sebagai atraksi sekaligus edukasi melalui kegiatan workshop.

2. Area Produksi Topeng

Berikut merupakan proses pembuatan Batik Trusmi yang terdiri dari 5 proses antara lain Pembentukan Pola, Penghalusan, pemahatan, pengecatan, dan Pengeringan.



Gambar 2.82 Proses Pembuatan Topeng

Kesimpulan :

Berdasarkan lima proses dalam produksi kriya Topeng, proses yang akan diwadahi ke dalam rancangan area makerspace (produksi) dimulai dari proses kelima , yakni proses mengukir dan proses finishing. Proses pemilihan kayu sampai proses penghalusan tidak dilakukan karena membutuhkan waktu dan menggunakan alat yang banyak. Proses mengukir dan proses pengecatan dapat dikerjakan di Creative Hub sebagai atraksi sekaligus edukasi melalui kegiatan workshop.

2.2

2.2.10 Studi Preseden Tipologi Bangunan

2.2.10.1 Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub (BCH) merupakan sebuah pusat inovasi dan kreativitas yang berlokasi di Bandung, Indonesia. Sebagai salah satu inisiatif pemerintah kota untuk mendukung dan mempromosikan industri kreatif lokal, BCH dirancang sebagai ruang kolaboratif di mana para pelaku industri kreatif bisa berkumpul, bekerja, berinovasi, dan menampilkan karya mereka. Bandung Creative Hub pertama kali diresmikan pada 28 Desember 2017 yang berlokasi di Jl. Laswi no.7, Kacapiring, Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat 40271. Pemerintah Kota Bandung menargetkan tempat ini dibangun sebagai fasilitas untuk 16 subsektor ekonomi kreatif yang ada di bandung.



Gambar 2.63 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

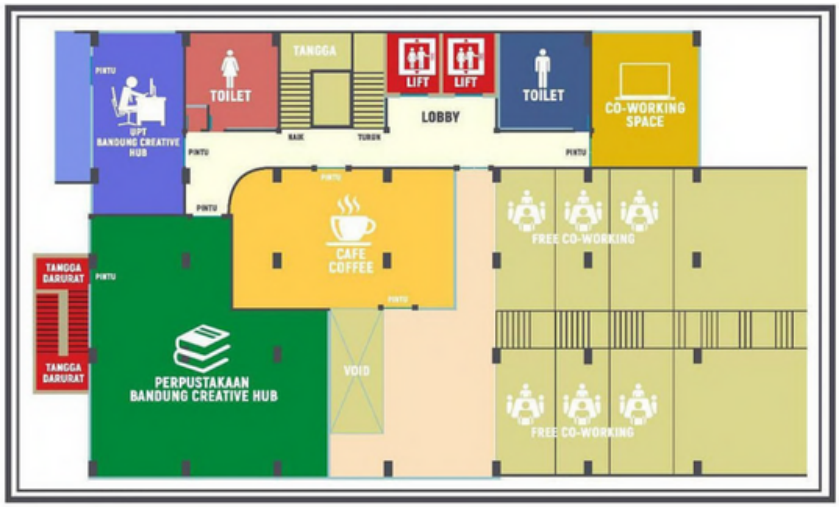
Lantai 1



Gambar 2.64 Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

Pada lantai 1 ini terdapat beberapa fasilitas ruang yang disediakan seperti ruang pameran, design store, ruang fotografi, gudang, mushola, dan toilet. kebanyakan ruang pada lantai 1 ini bersifat creative space

Lantai 2



Gambar 2.65 Denah Lantai 2 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

pada lantai 2 terdapat ruang perpustakaan, amphiteater, Co working space, kantor UPT BCH, dan kafe. berdasarkan denah diatas dapat disimpulkan lantai 2 ini difokuskan untuk kegiatan kolaborasi dimana banyak tersedia co working space dan amphiteater serta penunjangnya.

Lantai 3



Gambar 2.66 Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

Pada lantai 3 terdapat ruang studio tari yang berfungsi sebagai ruang pelatihan terkait industri kreatif, area workshop, Studio Musik, Radio Online, auditorium dengan kapasitas 200 orang dan fasilitas pendukung lainnya seperti lavatory, lift, tangga dan tangga darurat.



Gambar 2.67 Ruang Auditorium Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

Lantai 4



Gambar 2.68 Denah Lantai 4 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

Pada lantai 4 terdapat beberapa ruang antara lain ruang kelas aplikasi dan game, Animasi, Co working space, studio fotografi, dan taman kering.

Lantai 4



Gambar 2.69 Denah Lantai 5 Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

Pada lantai 5 terdapat ruang aula/kelas besar, ruang fashion, studio fotografi dan area taman kering.

2.2

2.2.10.2 Fasilitas Bandung Creative Hub

Bandung Creative Hub dilengkapi dengan fasilitas untuk mendukung perkumpulan komunitas kreatif, yang mencakup 16 sub sektor ekonomi kreatif. tapi saat ini, hanya 5 dari sektorsektor tersebut yang aktif. Untuk mendukung perkembangan komunitas kreatif, Bandung Creative Hub memiliki berbagai fasilitas internal, antara lain

No	Ruangan	Kegunaan
1	Studio Inovasi (3D Printer, Laser Cutting, Textile Printer,dll)	Untuk aktivitas komunitas desain grafis
2	Studio Fashion(Mesin Jahit)	Untuk aktivitas komunitas fashion
3	Studio Foto/TV (Peralatan Kamera)	Untuk aktivitas komunitas fotograf
4	Design Store / Art Gallery	Untuk Memasarkan produk-produk komunitas di BCH
5	Design/ Art Library	Untuk Komunitas meminjam buku
6	Studio Animasi dan Games	Untuk Komunitas membuat animasi dan games
7	Bioskop	untuk film Eksperimenta
8	Classroom	Untuk Pelatihan Komunitas
9	Co-Working Space	Untuk bekerja dan diskusi
10	Tempat hang out	Untuk Komunitas berkumpul dan diskusi

2.2.10.3 Lesson Learn

Berdasarkan hasil kajian terhadap Bandung Creative Hub, sebagai pusat kreativitas, dapat diambil pelajaran yaitu pentingnya fleksibilitas ruang yang dapat disesuaikan untuk mendukung beragam kegiatan kreatif. selain itu pengelolaan zonasi yang efektif memastikan bahwa setiap area dapat berfungsi optimal tanpa mengganggu kegiatan lain, sementara desain interior yang menstimulasi bisa memicu kreativitas. hal ini bisa terlihat dari pengaturan ruang-ruang yang sangat rapi dan terogranisir di setiap lantai, misalnya lantai 2 yang difokuskan untuk ruang kolaborasi sehingga menjadi tertata

2.2.11 Kesimpulan Kajian Tipologi Creative Hub

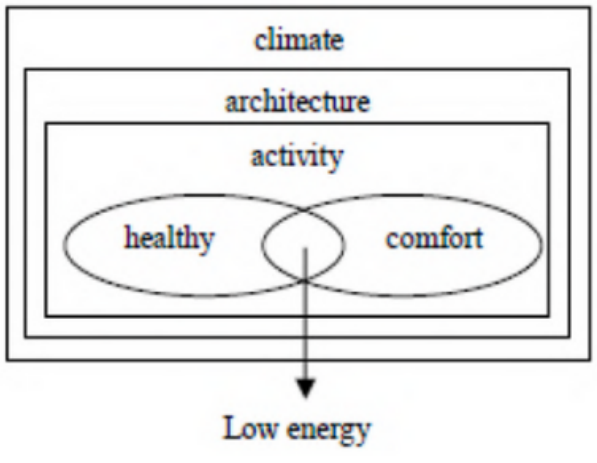
Berdasarkan Kajian Tipologi yang telah dilakukan, diketahui bahwa Creative Hub adalah platform atau ruang inovatif yang dirancang untuk memfasilitasi kolaborasi, kreativitas, dan inovasi di antara pelaku kreatif dalam berbagai disiplin ilmu. Creative hub sendiri terbagi menjadi beberapa jenis tergantung aktivitasnya. Kegiatan pada creative hub terbagi menjadi 3 yaitu Creative Space, Co Working Space, dan Maker Space.

Pada rancangan Cirebon Creative Hub akan mengadaptasi jenis centre untuk mendukung berbagai aktivitas kreatif dan inovatif, dengan fasilitas yang dapat disesuaikan sesuai kebutuhan penggunanya. untuk kegiatan yang diwadahi adalah creative space, co working space, dan maker space yang difokuskan pada 4 sub sektor unggulan di Cirebon yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan fotografi. Konsepsi rancangan terhadap sub sektor unggulan ini menghasilkan beberapa ruang yang akan terdapat pada bangunan, antara lain studio tari, auditorium, studio foto, ruang pameran, design store, co working space, cafetaria, ruang produksi, amphiteater, taman, dan plaza.

2.3.1 Pengertian Arsitektur Bioklimatik

Arsitektur Bioklimatik adalah suatu pendekatan arsitektur yang mengarahkan arsitek untuk melakukan penyelesaian desain dengan mempertimbangkan hubungan antara arsitektur dengan lingkungannya, dalam hal ini, iklim daerah tersebut (Yeang, 1994). Dengan memanfaatkan potensi serta menghadapi tantangan yang ada dalam iklim dan cuaca, akan dapat menghemat energi dalam operasi bangunan untuk mencapai kenyamanan termal dan visual. Hal ini dapat dicapai melalui penerapan teknik-teknik pasif yang efisien dalam penggunaan energi.

Ada empat alasan penting mengapa desain Bioklimatik sangat diperlukan menurut Roaf (2003) dalam Hyde et al., (2008) : (1) Tingkat perubahan dan variabilitas iklim yang meningkat memerlukan adaptasi manusia terhadap kondisi iklim global; (2) Salah satu cara fundamental untuk beradaptasi dengan lingkungan binaan adalah melalui penggunaan teknik pendinginan pasif yang lebih efektif; (3) Sistem pengkondisian udara saat ini sering dianggap sebagai bagian dari masalah perubahan iklim karena ketidakseimbangan penggunaan bahan bakar fosil yang meningkat dengan ketersediaan yang menurun; (4) Sangat penting untuk mengembangkan metode pembangunan vernakular baru yang sesuai dengan kebutuhan manusia dan lingkungan .



Gambar 2.70 Ruang Auditorium Bandung Creative Hub
Sumber : facebook.com/bandungcreativehub, 2024

2.3.2 Prinsip Desain Arsitektur Bioklimatik

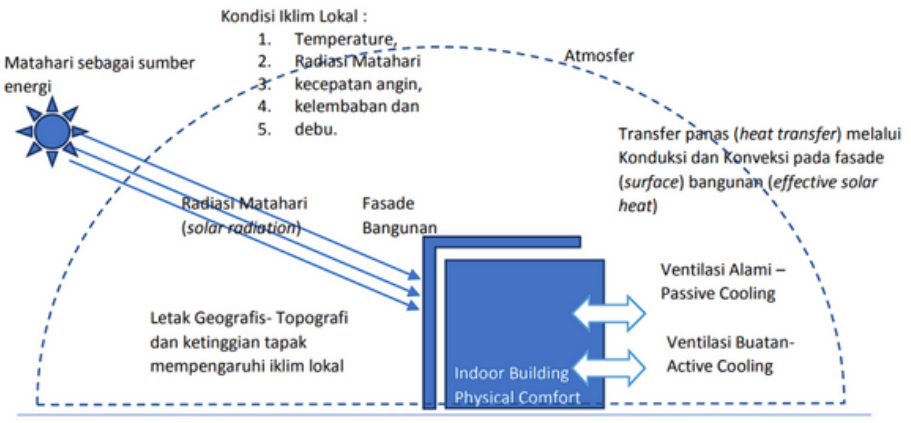
Desain bioklimatik, menurut Hyde (2008), adalah sebuah proses desain yang mengintegrasikan pengetahuan dari fisiologi manusia, klimatologi, dan fisika bangunan. Prinsip utama desain ini adalah memulai proses desain dengan mempertimbangkan faktor iklim. Desain bioklimatik berfokus pada penggunaan energi yang efisien, baik itu energi terbarukan maupun tidak, dan mengejar kenyamanan serta kemudahan bagi penggunanya. Efisiensi energi dalam desain bioklimatik diutamakan melalui penerapan sistem mekanikal yang efisien dan penggunaan elemen-elemen pasif dalam bangunan yang menciptakan solusi terintegrasi. Pendekatan ini juga mencakup penerapan teknologi terbaru dengan tujuan mencapai penggunaan energi netral, yaitu zero energy. Konsep karbon netral bertujuan untuk memproduksi cukup energi dari sumber terbarukan yang tersedia di lokasi tersebut, dengan harapan mencapai keseimbangan energi sehingga tidak tergantung pada sumber daya tidak terbarukan seperti jaringan listrik PLN, yang idealnya hanya digunakan sebagai sistem cadangan dan berambisi mencapai nol karbon.

Prinsip dasar dari desain bioklimatik adalah pembuatan bangunan pasif berenergi rendah yang menyediakan kenyamanan berdasarkan fitur-fitur desain pasif. Prinsip yang kedua adalah integrasi antara sistem pasif dan aktif, seperti penggunaan pendingin udara, untuk menghasilkan solusi terintegrasi dalam mengontrol iklim. Tujuan dari kedua prinsip ini adalah untuk mencapai kondisi interior yang mendekati standar zona kenyamanan. Melalui penggunaan desain dan material bangunan tertentu, kondisi eksternal dapat dikendalikan untuk mencapai tingkat kenyamanan ini. Namun, dalam beberapa situasi, terdapat batasan dalam menggunakan efek sistem pasif sehingga sistem aktif diperlukan pada saat kenyamanan tidak dapat sepenuhnya dicapai melalui sistem pasif saja. Beberapa strategi untuk mengintegrasikan desain pasif dan aktif meliputi: (1) Interaksi antara lokasi dan parameter iklim; (2) Penggabungan lokasi, iklim, dan elemen bangunan; (3) Sinergi antara strategi pendinginan udara pasif dan aktif (Hyde dan Sunaga, dalam Hyde, 2008).

2.3

Yeang (1998) juga menyampaikan beberapa prinsip desain bioklimatik yang harus diperhatikan dalam rancangan, antara lain :

1. Orientasi Bangunan, Orientasi adalah mengarahkan mengorientasikan bangunan dan bukaan cahaya (building rientation, opening orientation), agar dapat memperoleh penerangan alami seoptimal mungkin sekaligus menghindari penerimaan radiasi panas matahari (solar-heat gain). Susunan bangunan dengan bukaan menghadap utara dan selatan memberikan keuntungan dalam mengurangi insulasi panas. Orientasi bangunan yang terbaik adalah meletakkan luas permukaan bangunan terkecil menghadap timur – barat memberikan dinding eksternal pada luar ruangan atau pada emperan terbuka. Kemudian untuk daerah tropis peletakan core lebih disenangi pada poros timur-barat
2. Opening/Bukaan, Opening adalah komponen pada fasad bangunan berupa bukaan udara untuk penghawaan alami dan bukaan cahaya untuk penerangan alami. Bukaan jendela harus sebaiknya menghadap utara dan selatan sangat penting untuk mendapatkan orientasi pandangan.
3. Shade & Filter, Shade adalah pembayangan pada fasad bangunan, terutama pada bukaan. Filter adalah penyaringan radiasi panas matahari pada fasad bangunan. Filter dapat dilakukan dengan secondary skin dan kaca khusus yang dapat memantulkan atau menyerap sebagian radiasi panas matahari.
4. Ruang Transisional, Menurut Yeang, ruang transisional dapat diletakkan ditengah dan sekeliling sisi bangunan sebagai ruang udara dan atrium. Ruang ini dapat menjadi ruang perantaran antara ruang dalam dan ruang luar bangunan.
5. Hubungan terhadap Landscape, Lantai dasar bangunan sebaiknya dirancang agar lebih terbuka ke luar dan menggunakan ventilasi alami, mengingat pentingnya interaksi antara bangunan dengan lingkungan sekitar, termasuk jalanjalan di sekitarnya. Selain itu, integrasi antara elemen biotik seperti tanaman dengan bangunan juga memiliki peran penting. Tidak hanya untuk tujuan estetika, tetapi juga untuk memberikan efek pendinginan pada bangunan dan membantu dalam proses penyerapan oksigen serta pelepasan karbon dioksida, sehingga meningkatkan kualitas udara di sekitar bangunan. Hal ini dapat menciptakan bangunan yang ramah lingkungan, nyaman, dan efisien dalam penggunaan energi.



Gambar 2.71 Prinsip Umum Desain Arsitektur Bioklimatik
Sumber : Disarikan dari Lippsmeier, 1980; Szokolay, 1980; Koenigsberger et all., 1973; Evan, 1980; Aronin, 1953; Givoni, 1998, dalam Handoko, 2019

Dari beberapa prinsip arsitektur bioklimatik di atas, pada Perancangan Creative Hub dengan pendekatan Bioklimatik Di Cirebon ini akan menerapkan: (1) Orientasi bangunan dengan bukaan terbesar mengahadap utara dan selatan (2) selubung bangunan berdasar kemiringan sudut datang sinar matahari dengan material yang mengurangi heat gain dan heat transfer, (4) passive cooling, (5) menyediakan ruang semi outdoor sebagai ruang penyangga antara indoor dan outdoor

2.3.3 Efisiensi Energi

Efisiensi energi pada arsitektur bioklimatik merupakan salah satu aspek kunci dalam desain bangunan yang bertujuan untuk mengurangi penggunaan energi buatan seperti penggunaan pendingin udara atau pemanas. Konsep ini memanfaatkan kondisi iklim setempat dan karakteristik lingkungan untuk mengoptimalkan kenyamanan termal di dalam bangunan secara alami. Arsitektur bioklimatik mengintegrasikan elemenelemen seperti orientasi bangunan, penempatan dan ukuran jendela, material bangunan, serta penggunaan vegetasi untuk memaksimalkan pemanfaatan cahaya matahari dan ventilasi alami. Dengan memanfaatkan faktor-faktor ini, bangunan dapat mempertahankan suhu internal yang stabil, mengurangi kebutuhan energi untuk pemanasan atau pendinginan, dan pada akhirnya menghasilkan konsumsi energi yang lebih rendah. Pendekatan ini tidak hanya berkontribusi pada penghematan biaya operasional jangka panjang tetapi juga mendukung keberlanjutan lingkungan dengan mengurangi emisi karbon dan penggunaan sumber daya alam yang tidak terbarukan.

Mengimplementasikan efisiensi energi bisa dilakukan dengan cara yang relatif sederhana, contohnya melalui penggunaan desain jendela yang efektif yang bisa mengurangi pemakaian energi serta emisi karbon dioksida sampai dengan 40 persen. Biaya awal untuk jendela efisien ini mungkin lebih tinggi, namun pengurangan biaya energi selama umur bangunan, bersama dengan penghematan dari sistem pendingin yang lebih kecil, akan membantu menyeimbangkan biaya awal yang lebih tinggi tersebut. selain itu dapat juga dengan mengefektifkan penggunaan pencahayaan alami di dalam ruangan dengan penggunaan material yang memungkinkan cahaya masuk sehingga dapat menurunkan penggunaan lampu. hal ini dapat membuat pengurangan dalam penggunaan listrik pada bangunan yang tentunya dapat memberikan efisiensi energi pada bangunan itu sendiri

2.3.4 Pencahayaan Alami

Berdasarkan SNI (Standar Nasional Indonesia No.03-2396- 2001) tentang cara perencanaan system pencahayaan alami, pencahayaan alami adalah penggunaan sinar cahaya dari alam sebagai penerangan di dalam ruang. Sehingga pencahayaan alami bisa dinyatakan baik jika pada pukul 08:00 hingga 16:00 waktu setempat karena ruangan tidak gelap disebabkan cahaya yang masuk. Pencahayaan di dalam ruang juga terbagi merata serta tidak menimbulkan silau atau perbedaan pencahayaan yang signifikan. Pencahayaan alami dapat menjadi solusi untuk mengatasi konsumsi listrik dari penggunaan lampu pada bangunan sehingga perlu diterapkan pada desain untuk menciptakan efisiensi energi yang signifikan.

Menurut SNI No 03-2396-2001 tentang pedoman perancangan sistem pencahayaan alami, kriteria untuk pencahayaan alami yang dianggap baik adalah sebagai berikut:

1. Selama jam kerja dari pukul 08.00 hingga 16.00 waktu setempat, harus ada jumlah cahaya alami yang memadai yang masuk ke dalam ruangan.
2. Cahaya yang masuk ke dalam ruangan harus terdistribusi secara merata sehingga tidak menimbulkan silau atau kontras yang bisa mengganggu penglihatan.

Jika mengacu pada kriteria yang ditetapkan oleh GBCI EEC 2 tentang pencahayaan alami, sangat disarankan agar bangunan mengintegrasikan cahaya alami sebanyak 30% dari total luas lantai yang dimanfaatkan untuk kegiatan kerja, dengan intensitas minimal 300 lux. Dengan menerapkan strategi ini, bangunan Creative Hub dapat secara signifikan mengurangi kebutuhan energi listriknya. Pemanfaatan cahaya alami tidak hanya mendukung keberlanjutan lingkungan tetapi juga meningkatkan kenyamanan visual bagi pengguna bangunan.

Menurut Lechner (2009), terdapat beberapa aspek penting yang perlu diperhatikan dalam mendesain bangunan untuk memaksimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan. Berikut adalah beberapa strategi dasar dalam pencahayaan alami yaitu

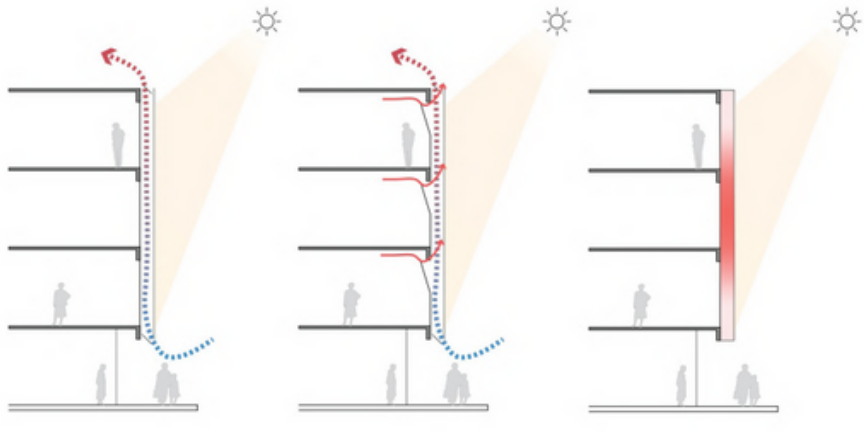
2.3

1. **Bentuk Bangunan :** Bentuk bangunan mempengaruhi jumlah bukaan yang dapat dipasang pada setiap sisi bangunan, seberapa luas penggunaan skylight di atap, dan berapa banyak area lantai yang akan terpapar sinar matahari.
2. **Orientasi :** Secara umum, orientasi utara-selatan lebih baik untuk bangunan, sementara orientasi timur-barat sebaiknya dihindari sebisa mungkin.
3. **Pencahayaan Melalui Atap :** penggunaan skylight dapat menjadi strategi untuk memasukan cahaya ke dalam ruangan.
4. **Perencanaan Ruang :** Menggunakan denah open plan sangat efektif untuk memaksimalkan pencahayaan alami di dalam ruangan. Untuk menjaga privasi sambil tetap memungkinkan cahaya masuk, partisi yang terbuat dari kaca bisa dijadikan solusi.
5. **Warna :** Menggunakan warna-warna cerah baik di dalam maupun di luar ruangan bisa memantulkan lebih banyak cahaya ke dalam bangunan dan lebih dalam lagi ke bagian interior.
6. **Pemandangan dan Cahaya Matahari :** Untuk mendapatkan manfaat dari pemandangan dan cahaya matahari, bisa diaplikasikan bukaan yang beragam seperti jendela tinggi atau skylight yang bertujuan untuk mengoptimalkan cahaya matahari, sementara jendela pada ketinggian mata dimaksudkan untuk menikmati pemandangan.

Dalam perencanaan pencahayaan alami pada bangunan terdapat beberapa kesalahan umum yang sering terjadi yaitu silau yang berasal dari cahaya langsung, silau karena pantulan dari cahaya, pantulan dari bidang kerja, cahaya yang sangat terang hingga membuat mata tidak nyaman, dan pencahayaan yang kurang terang atau terlalu gelap (Saha et al., 2019).

Untuk mengoptimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam bangunan melalui berbagai bukaan, penting untuk menghindari silau yang bisa timbul dari pantulan cahaya pada permukaan di sekitar bangunan. salah satu solusi yang dapat diterapkan adalah dengan pemasangan secondary skin yang dapat mencegah cahaya yang terlalu terang dan mengurangi silau pada bangunan.

Secondary skin adalah lapisan tambahan yang dipasang di bagian luar fasad bangunan dengan tujuan utama untuk meningkatkan kenyamanan termal dan visual bagi penghuninya. Fungsi utama dari secondary skin ini mencakup beberapa aspek penting. Pertama, secondary skin berfungsi untuk mengurangi paparan sinar matahari langsung yang dapat menyebabkan peningkatan suhu di dalam bangunan. Dengan adanya lapisan tambahan ini, panas yang masuk ke dalam bangunan dapat diminimalisasi, sehingga lingkungan dalam bangunan menjadi lebih sejuk dan nyaman. Selain itu, secondary skin juga berperan dalam meningkatkan kualitas pencahayaan alami. Dengan mengatur masuknya cahaya matahari, secondary skin membantu menciptakan kondisi pencahayaan yang lebih baik di dalam ruangan tanpa harus bergantung sepenuhnya pada pencahayaan buatan. Hal ini pada akhirnya dapat mengurangi konsumsi energi listrik untuk pencahayaan dan pendinginan ruangan, sehingga lebih hemat energi (Rahadian dkk, 2021)



Gambar 2.72 Skema Penerapan Secondary Skin
Sumber : Archdaily, 2024

Selain fungsi-fungsi tersebut, secondary skin juga memiliki beberapa manfaat tambahan. Lapisan ini dapat menahan masuknya air hujan, sehingga melindungi bangunan dari kerusakan akibat kelembaban. Secondary skin juga berfungsi sebagai pelindung bangunan dari berbagai elemen eksternal, memberikan keamanan tambahan bagi bangunan tersebut. Selain itu, secondary skin dapat memberikan privasi lebih bagi penghuni bangunan dengan mengurangi pandangan dari luar. Dalam hal termal, secondary skin juga membantu mengurangi rambatan panas, sehingga suhu dalam bangunan lebih terkontrol.

2.3 2.3.4 Pencahayaan Alami

Variasi dalam fungsi, bentuk, dan bahan secondary skin sangat beragam, mulai dari bentuk yang sederhana hingga yang lebih kompleks dan abstrak. Beberapa bahan umum yang digunakan untuk membuat secondary skin termasuk besi hollow, kayu, dan baja. Pemilihan bentuk dan bahan ini biasanya disesuaikan dengan desain fasad bangunan untuk memberikan nilai estetika tambahan . Menurut penelitian dari Belgian Building Research Institute (2004), jarak pemasangan secondary skin dari fasad utama bangunan biasanya berkisar antara 0,2 meter hingga 2 meter. Jarak ini dipilih berdasarkan kebutuhan dan desain bangunan, serta untuk memastikan fungsi optimal dari secondary skin tersebut.

Dengan berbagai fungsi dan manfaatnya, secondary skin menjadi elemen penting dalam desain bangunan modern. Selain meningkatkan kenyamanan termal dan visual, secondary skin juga berkontribusi dalam menciptakan bangunan yang lebih hemat energi dan estetis. Penggunaan secondary skin yang tepat dapat memberikan nilai tambah yang signifikan bagi sebuah bangunan, baik dari segi fungsi maupun penampilan.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam perancangan Creative Hub ini akan menerapkan pencahayaan alami yang dapat mengefisiensikan energi pada bangunan. tentunya dalam penerapan ini akan memperhatikan dampak silau yang ditimbulkan sehingga akan menggunakan secondary skin untuk mengatasinya.

Penghawaan alami merupakan suatu proses pertukaran udara di dalam bangunan yang berasal dari bukaan. Sirkulasi udara yang baik dan cukup di dalam ruang bisa memberikan kenyamanan bagi pengguna. Aliran udara yang masuk dapat meningkatkan proses penguapan pada kulit sehingga memberikan kenyamanan. (Sudiarta, n.d.). Aspek terpenting ketika merencanakan efektifitas penghawaan alami yaitu analisis arah angin. Umumnya arah angin dipengaruhi oleh iklim makro. Misalnya, di Indonesia, angin pada iklim makro berasal dari tenggara ke barat daya. Namun, pengaruh yang lebih besar pada aliran angin memiliki iklim mikro, yang dipengaruhi oleh cuaca dan bentuk di sekitar bangunan.

Penghawaan alami sendiri sangat erat kaitannya dengan kecepatan udara. Dalam ilmu klimatologi, kecepatan udara adalah kecepatan udara horizontal pada ketinggian dua meter di atas permukaan tanah. Menurut (Latifah, 2015) menjelaskan bahwa udara bergerak karena dua hal, yaitu perbedaan suhu dan perbedaan tekanan. Pergerakan udara terjadi dari zona suhu yang lebih dingin atau tekanan yang lebih tinggi ke zona suhu yang lebih hangat atau tekanan yang lebih rendah karena tekanan udara berkurang ketika udara mengembang karena panas. Menurut (Lippsmeier, 1997) standar kecepatan udara didalam ruangan adalah :

1. 0,1 – 0,25 m/s, nyaman tanpa adanya rasa gesekan udara..
2. 0,25 – 0,5 m/s, nayaman gesekan udara mulai terasa.
3. 0,5 – 1,0 m/s, Gerakan udara terasa ringan.
4. 1,0 – 1,5 m/s, aliran udara ringan sampai tidak menyenangkan.
5. Diatas 2,5 m/s, aliran udara tidak menyenangkan dan diperlukan pengondisian udara.

Sedangkan menurut (MENKES:NO.262/MENKES/SK/II, 1998) kenyamanan angin dalam ruang berkisar antara 0,25 m/s – 1,15 m/s.

2.3

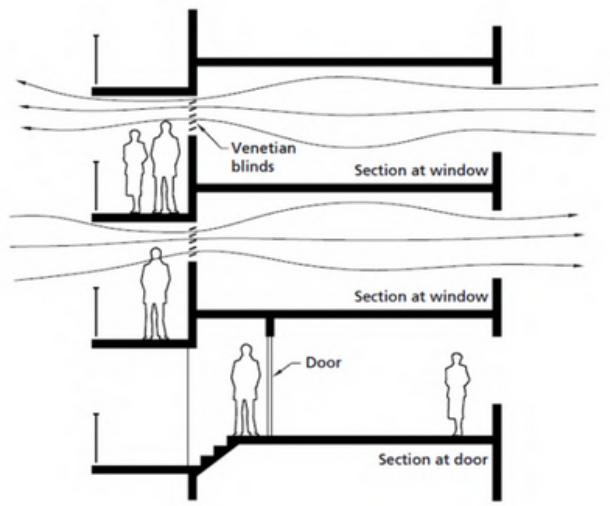
2.3.5 Penghawaan Alami

Penghawaan alami dalam konteks arsitektur bioklimatik adalah teknik yang sangat penting dan sering digunakan untuk menciptakan bangunan yang nyaman dan hemat energi. Arsitektur bioklimatik berfokus pada pemanfaatan kondisi iklim setempat untuk memaksimalkan kenyamanan termal di dalam bangunan, dengan mengurangi kebutuhan akan pendingin buatan. Pemanfaatan penghawaan alami ini disebut sebagai sistem passive cooling (pendingin pasif).

Lechner (2014) menjelaskan bahwa sistem passive cooling atau penghawaan alami adalah pendekatan untuk menciptakan kondisi termal yang nyaman dengan cara menurunkan atau meningkatkan suhu dalam sebuah bangunan. Teknik ini sangat efektif di daerah beriklim tropis yang memiliki suhu panas dan kelembapan tinggi untuk menyesuaikan suhu udara. berikut beberapa strategi yang bisa diterapkan : • Perbesar sirkulasi udara yang mengalir melalui area tempat penghuni berada. • Menggunakan bahan bangunan yang ringan adalah teknik yang cocok untuk mendinginkan ruangan di lingkungan tropis lembab, tanpa kebutuhan akan pemanas matahari pasif, dan mengurangi penggunaan AC. • Pemasangan peneduh yang ekstensif dan insulasi yang cukup adalah penting untuk menjaga Mean Radiant Temperature (MRT) mendekati suhu udara sekitar. • Luas area jendela yang bisa dibuka harus mencapai setidaknya 20 persen dari luas lantai, dibagi secara merata di sisi angin atas dan angin bawah bangunan. Di iklim tropis, bisa dipertimbangkan menggunakan area jendela yang lebih besar.

Menurut Prof. Ir. Sangkertadi, seperti yang dikutip dalam Iskak (2019) dan Sangkertadi (2008), sistem ventilasi merupakan salah satu bentuk efektif dari sistem pendinginan pasif yang sangat sesuai untuk digunakan di iklim tropis yang hangat dan lembab. Beberapa jenis ventilasi antara lain :

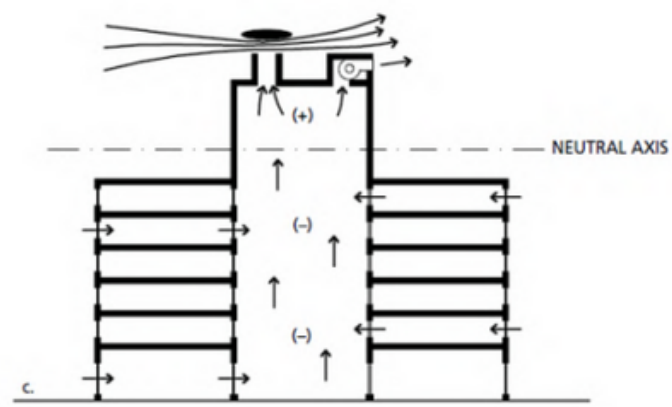
1. Sistem Ventilasi Silang (Cross Ventilation)



Gambar 2.73 Ventilasi Silang (Cross Ventilation)
Sumber : Lechner, N. (2014)

Dalam iklim tropis lembab, sangat disarankan untuk mengimplementasikan sistem ventilasi silang. Sistem ini memungkinkan angin dari luar mengalir melalui ruangan secara langsung dan efisien, tanpa menghadapi hambatan berarti, sehingga angin dapat dengan mudah masuk dan keluar dari ruangan.

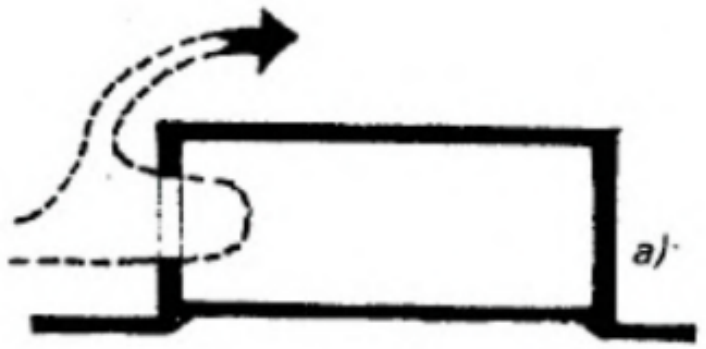
2. Sistem Ventilasi Cerobong (stack effect).



Gambar 2.74 Ventilasi Cerobong (Stack Effect)
Sumber : Lechner, N. (2014)

Sistem ventilasi cerobong merupakan jenis ventilasi yang beroperasi secara vertikal dan terhubung ke atap sebuah bangunan. Fungsi utama dari sistem ini bergantung pada efek “hisap” alami yang tercipta oleh perbedaan signifikan dalam tekanan udara antara area atas dan bawah bangunan, yang mendominasi mekanisme kerja ventilasi cerobong ini.

3. Sistem Ventilasi Bolak Balik

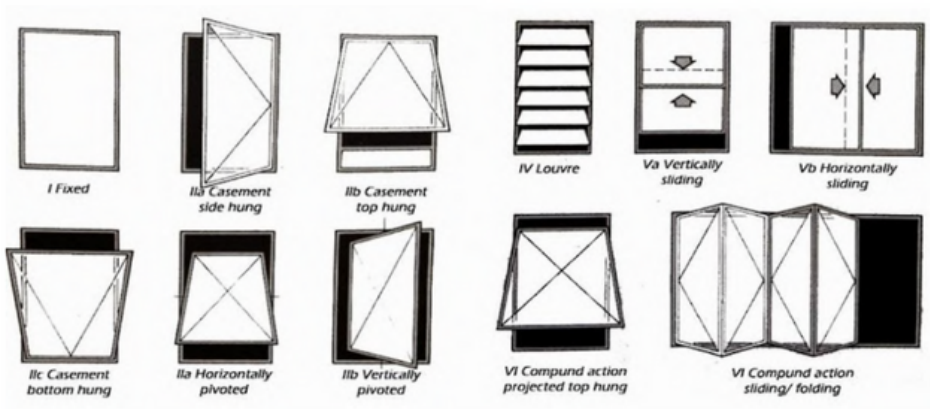


Gambar 2.75 Ventilasi Bolak Balik
Sumber : Lechner, N. (2014)

Dalam situasi di mana hanya ada bukaan di satu sisi ruangan, sistem ventilasi bolak-balik dapat diterapkan. Konsep ini melibatkan penggunaan satu atau lebih lubang di sisi tersebut, yang memungkinkan angin untuk mengalir melalui ruangan, tergantung pada kondisi yang ada. Bukaan tunggal ini sesuai dengan prinsip dasar ventilasi bolak-balik.

2.3.5.1 Desain Bukaan Dalam Sistem Ventilasi

Orientasi bukaan ventilasi berdampak signifikan terhadap upaya pemanfaatan angin untuk penyejuk udara ruangan. Bukaan inlet menentukan arah pergerakan dan pola udara di dalam ruangan, sehingga bentuk saluran yang berbeda memberikan pola aliran udara yang berbeda. Menggunakan kanopi pada inlet mengarahkan aliran udara ke atas dibandingkan dengan saluran masuk tanpa kanopi. Jenis ventilasi yang berbeda menawarkan sudut kontrol yang berbeda untuk menentukan arah pergerakan udara di dalam ruangan dan efisiensi yang berbeda dalam aliran udara masuk dan keluar ruangan. contoh dari bukaan pada bangunan antara lain Jendela, Pintu, Skylight, Roster, dan Louvrer. Setiap jenis bukaan memiliki fungsi dan estetika yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan desain dan kondisi lingkungan sekitar bangunan.



Gambar 2.76 Jenis Jendela
Sumber : Beckett et at., 1974

1. Jendela tingkap (Casement windows)
   a. Top-hung
   b. Side-hung
   c. Bottom-hung
2. Jendela mati dalam kusen (fixed windows)
3. Jendela putar (Pivoted windows)
4. Jendela geser (Sliding windows)
   a. Jendela geser vertikal
   b. Jendela geser horisontal
5. Jendela kisi-kisi (Louvre windows)
6. Jendela lipat-geser (Compound-action windows)

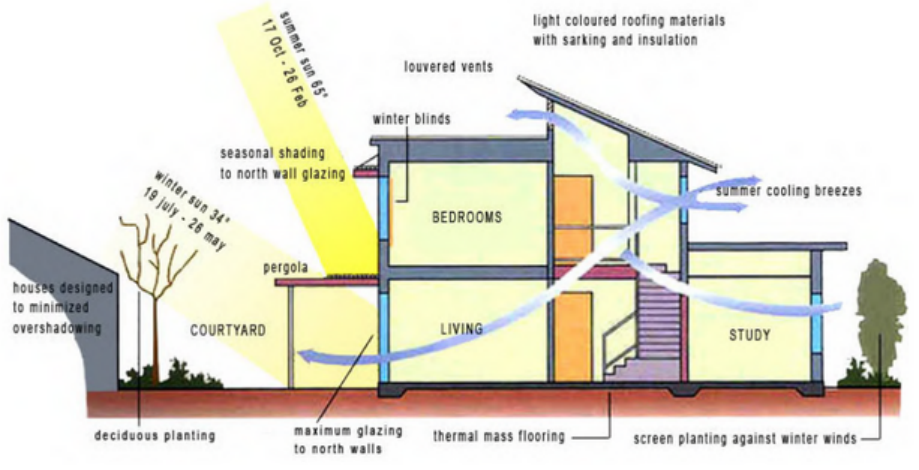
Berdasarkan kajian di atas, pada perancangan bangunan creative hub akan menerapkan sistem passive cooling untuk menciptakan kenyaman di dalam bangunan. Passive cooling adalah pemanfaatan penghawaan alami sebagai pendingin ruangan. Jenis sistem ventilasi yang digunakan adalah ventilasi silang (cross ventilation) karena angin dapat dengan mudah masuk dan keluar dari ruangan. melalui penerapan sistem ini diharapkan dapat mengefisiensikan energi pada bangunan dengan mengurangi pemakaian pendingin buatan.

2.3 2.3.6 Penerapan Arsitektur Bioklimatik Pada Creative Hub

Arsitektur bioklimatik menekankan desain bangunan yang memanfaatkan kondisi iklim lokal untuk menciptakan lingkungan interior yang nyaman secara termal tanpa terlalu mengandalkan penggunaan perangkat pendingin atau pemanas mekanis. Prinsip-prinsip arsitektur bioklimatik berfokus pada pemanfaatan sumber daya alami, pengaturan sirkulasi udara, pencahayaan alami, dan penggunaan material yang tepat (Yeang, 1998) Kaitannya dengan tipologi bangunan creative hub adalah sebagai berikut :

1. Efisiensi Energi : Bangunan creative hub yang dirancang dengan prinsip arsitektur bioklimatik dapat mengurangi konsumsi energi untuk pendinginan dan pemanasan. Ini sangat penting mengingat creative hub cenderung memiliki kegiatan yang intensif dan beragam, sehingga dapat menghasilkan beban energi yang signifikan.
2. Kenyamanan Termal : Creative hub seringkali menjadi tempat berkumpul untuk berbagai aktivitas kreatif dalam waktu yang lama. Dengan menerapkan arsitektur bioklimatik, bangunan dapat dirancang untuk mempertahankan suhu yang nyaman tanpa bergantung pada AC. Ini memungkinkan pengguna untuk bekerja dengan lebih produktif dan nyaman.
3. Keterhubungan dengan Lingkungan : Arsitektur bioklimatik juga menekankan pada hubungan antara bangunan dan lingkungannya. Dengan mempertimbangkan orientasi bangunan, penempatan jendela, dan penggunaan material lokal, creative hub dapat menjadi bagian yang harmonis dalam lingkungan sekitarnya.
4. Fleksibilitas Ruang : Creative hub sering memerlukan ruang yang fleksibel untuk mendukung berbagai jenis kegiatan kreatif. Arsitektur bioklimatik dapat memungkinkan desain ruang yang terbuka dengan sirkulasi udara yang baik, memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi secara efektif tanpa perlu terlalu bergantung pada sistem pendingin atau pemanas mekanis.
5. Kestabilan Lingkungan : Dengan meminimalkan penggunaan energi dari sumber-sumber non-terbarukan, arsitektur bioklimatik pada creative hub dapat membantu memperkuat stabilitas lingkungan, sejalan dengan misi kreatif untuk inovasi yang berkelanjutan.
6. Kesehatan dan Kesejahteraan : Desain bangunan yang mempertimbangkan aspek-aspek bioklimatik seperti sirkulasi udara yang baik, pengelolaan kelembaban, dan penggunaan material yang ramah lingkungan dapat berkontribusi pada kesehatan dan kesejahteraan penghuni creative hub. Lingkungan yang nyaman secara termal dan kualitas udara yang baik dapat meningkatkan produktivitas dan kreativitas.
7. Estetika yang Mendorong Kreativitas : Arsitektur bioklimatik tidak hanya tentang kinerja energi dan kenyamanan, tetapi juga tentang estetika yang menginspirasi. Desain bangunan yang memanfaatkan elemen-elemen alami seperti kayu, batu, dan tanaman hijau dapat menciptakan atmosfer yang menarik dan memotivasi untuk eksplorasi dan kolaborasi kreatif.

Dengan demikian, penerapan prinsip-prinsip arsitektur bioklimatik dalam desain creative hub dapat memberikan manfaat yang signifikan tidak hanya bagi kenyamanan dan efisiensi bangunan, tetapi juga bagi pengalaman pengguna dan dampaknya pada lingkungan secara keseluruhan.



Gambar 2.77 Ilustrasi Penerapan Arsitektur Bioklimatik Pada Bangunan
Sumber : Dwi Nursanah, 2016

2.3.7 Studi Preseden Tipologi Bangunan

2.3.7.1 Bioklimatik Flexi-Office

Bioklimatik Flexi-Office merupakan kantor yang berlokasii di Saigon, Hoi Chi Minh, Vietnam. adalah sebuah inovasi dalam desain bangunan yang menitikberatkan pada pemanfaatan sumber daya alam secara efisien dan kenyamanan pengguna. Konsep ini menggabungkan prinsip-prinsip desain bioklimatik dengan fleksibilitas ruang yang tinggi, menciptakan lingkungan kerja yang ramah lingkungan dan adaptif.

Bangunan Bioklimatik Flexi-Office dirancang untuk memaksimalkan pemanfaatan cahaya alami dan ventilasi silang guna mengurangi konsumsi energi untuk penerangan dan pendinginan ruangan.



Gambar 2.78 Bioklimatik Flexi-Office
Sumber : Archdaily, 2024

2.3

Di bangunan Bioklimatik Flexi-Office, strategi prinsip bioklimatik diterapkan dengan cermat untuk menciptakan lingkungan kerja yang efisien secara energi dan nyaman bagi penghuninya. Berikut adalah beberapa strategi prinsip bioklimatik yang dapat ditemukan dalam bangunan Bioklimatik Flexi-Office :

1. **Pencahayaan Alami yang Optimal :** Bangunan ini dirancang dengan jendela besar dengan fasad berventilasi ganda dari Bambu yang merupakan perlindungan sinar matahari yang efisien dan menjaga dinding utama tetap sejuk sehingga meningkatkan penghematan energi. Terdapat juga beberapa kisi-kisi horizontal dan vertikal yang dirancang khusus untuk setiap orientasi/fasad untuk mengurangi pencahayaan berlebih dan meningkatkan kenyamanan pelanggan.
2. **Ventilasi Silang :** Sistem ventilasi silang dipasang untuk meningkatkan sirkulasi udara alami di dalam bangunan. selain itu ground floor bersifat open sehingga membuat angin mudah memasuki banguan. Untuk mengurangi ruang AC, menambahkan pintu geser besar di lantai dasar untuk menciptakan koneksi dengan taman eksterior dan memaksimalkan sirkulasi udara dengan kipas langit-langit yang ditempatkan secara strategis.
3. **Pemanfaatan Massa Termal :** Material bangunan dengan massa termal yang tinggi digunakan untuk menyerap panas selama siang hari dan melepaskannya secara perlahan pada malam hari. Hal ini membantu menjaga suhu interior tetap stabil, mengurangi fluktuasi suhu yang ekstrim, dan meningkatkan kenyamanan termal penghuni.

Lesson learned : Penerapan aspek bioklimatik pada bangunan Bioklimatik FlexiOffice dapat dijadikan inspirasi seperti penggunaan jendela besar dengan kisi-kisi, ground floor yang bersifat terbuka, dan material yang dapat menyerap panas



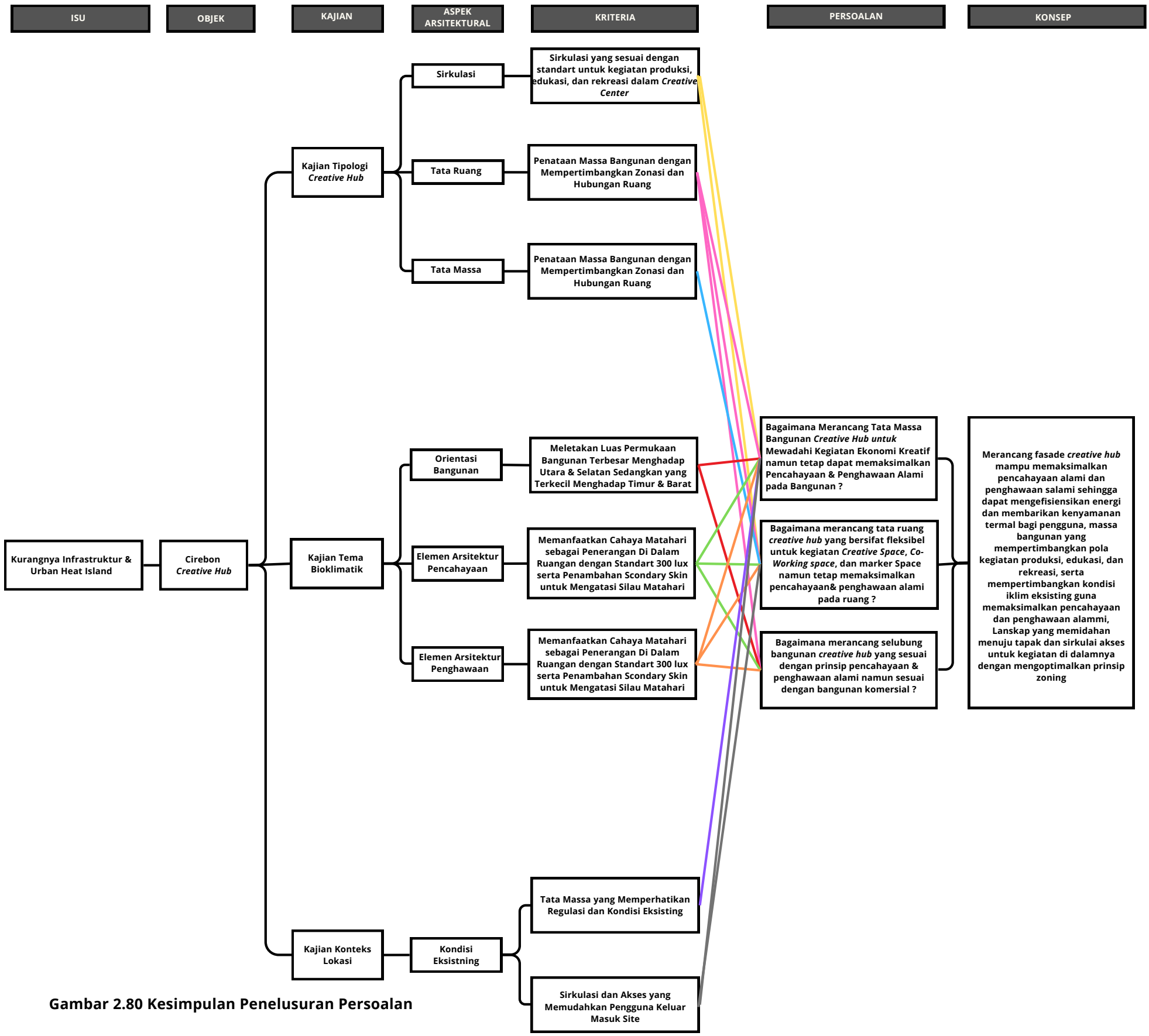
Gambar 2.79 Bioklimatik Flexi-Office
Sumber : Archdaily, 2024

2.4 Kesimpulan Kajian Tema Perancangan

Arsitektur bioklimatik menekankan desain bangunan yang memanfaatkan kondisi iklim lokal untuk menciptakan lingkungan interior yang nyaman secara termal tanpa terlalu mengandalkan penggunaan perangkat pendingin atau pemanas mekanis sehingga menghasilkan efisiensi energi. Prinsip-prinsip arsitektur bioklimatik berfokus pada pemanfaatan sumber daya alami, pengaturan sirkulasi udara, pencahayaan alami, dan penggunaan material yang tepat (Vira et al., 2023).

Perancangan Creative Hub di Cirebon dengan pendekatan Bioklimatik memfokuskan pada penggunaan strategi arsitektural yang mendukung keberlanjutan dan efisiensi energi. Prinsip-prinsip utama yang diterapkan meliputi orientasi bangunan yang optimal, penggunaan material yang mengurangi panas masuk, serta penerapan shading eksternal yang efektif untuk menangkal panas terutama di iklim tropis seperti Indonesia. Selain itu, sistem passive cooling melalui ventilasi silang digunakan untuk memaksimalkan penghawaan alami, sehingga mengurangi kebutuhan akan pendingin ruangan buatan. Penerapan prinsip-prinsip ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kenyamanan dalam bangunan tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan berdampak positif terhadap lingkungan.

2.4 Kesimpulan Penelusuran Persoalan



Gambar 2.80 Kesimpulan Penelusuran Persoalan

2.4 Kesimpulan Penelusuran Persoalan

Arsitektur bioklimatik menekankan desain bangunan yang memanfaatkan kondisi iklim lokal untuk menciptakan lingkungan interior yang nyaman secara termal tanpa terlalu mengandalkan penggunaan perangkat pendingin atau pemanas mekanis sehingga menghasilkan efisiensi energi. Prinsip-prinsip arsitektur bioklimatik berfokus pada pemanfaatan sumber daya alami, pengaturan sirkulasi udara, pencahayaan alami, dan penggunaan material yang tepat (Vira et al., 2023).

Perancangan Creative Hub di Cirebon dengan pendekatan Bioklimatik memfokuskan pada penggunaan strategi arsitektural yang mendukung keberlanjutan dan efisiensi energi. Prinsip-prinsip utama yang diterapkan meliputi orientasi bangunan yang optimal, penggunaan material yang mengurangi panas masuk, serta penerapan shading eksternal yang efektif untuk menangkal panas terutama di iklim tropis seperti Indonesia. Selain itu, sistem passive cooling melalui ventilasi silang digunakan untuk memaksimalkan penghawaan alami, sehingga mengurangi kebutuhan akan pendingin ruangan buatan. Penerapan prinsip-prinsip ini diharapkan tidak hanya meningkatkan kenyamanan dalam bangunan tetapi juga memberikan pengalaman yang lebih baik bagi pengguna dan berdampak positif terhadap lingkungan.

Bab

03.

Pemecahan Persoalan Perancangan

3.1 Analisis Program Ruang
3.2 Penyelesaian Gubahan Massa
3.3 Penyelesaian Selubung Bangunan
3.4 Penyelesaian Sistem Struktur
3.5 Penyelesaian Lanskap
4.6 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan

3.1.1 Analisis Pengguna

Pengguna creative hub dibagi menjadi 3 kelompok yang terdiri dari pelaku ekonomi kreatif, pengelola , dan pengunjung.

1. Pelaku Industri Kreatif

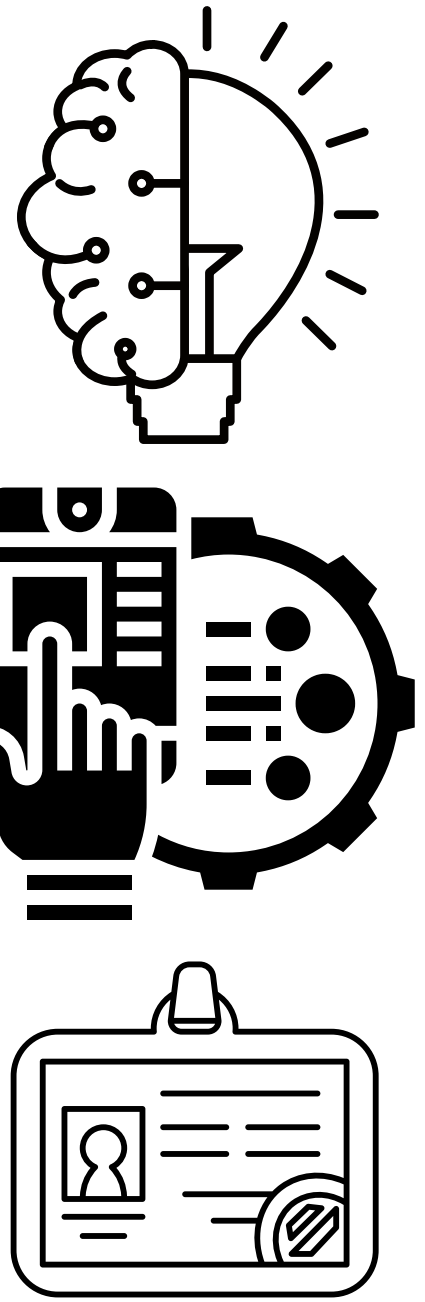
Pihak yang bertanggung jawab dalam merancang, menciptakan, mengelola, mempresentasikan atau memamerkan, serta memasarkan produk-produk kreatif unggulan yang berasal dari Cirebon. pelaku ekonomi kreatif terdiri :
a. Komunitas Seni Pertunjukan
b. Komunitas Kuliner
c. Komunitas Kriya
d. Komunitas membatik

2. Pengelola

pihak yang bertugas melakukan pengelolaan, pengawasan, dan pemeliharaan pada bangunan.
a. Administrasi
b. Staff teknisi
c. Staff Keamanan
d. Pegawai Cafe
e. Cleaning Service

3. Pengunjung

yang hadir untuk mengambil bagian dalam workshop, membeli produk-produk ekonomi kreatif, atau menyaksikan pameran dan pertunjukan.
a. Pegawai perusahaan
b. Startup
c. Freelancer
d. Mahasiswa
e. Siswa
f. Masyarakat Umum



Gambar 3.1 Pelaku industri kreatif, pengelola, pengunjung
Sumber : freepik.com, 2024

3.1

3.1.2 Analisis Aktivitas Pengguna

Setelah dilakukan analisis terhadap pengguna, selanjutnya dilakukan analisis terkait ativitas yang dilakukan di creative hub, Berikut merupakan tabel aktivitas dan kebutuhan ruangnya :

No	Pengguna	Aktivitas	Ruang
1	Pelaku Industri Kreatif		
	A. Bidang Kuliner	Distribusi bahan masakan	Loading Dock
		Memasak	Dapur
		Mencuci Peralatan Masak	Dapur
		Mengemas Produk	Ruang Pengemasan
		Menyimpan Peralatan Masak	Ruang Penyimpanan
		Menyimpan Bahan Memasak	Ruang Penyimpanan
		Menyimpan Produk Kuliner	Ruang Penyimpanan
		Menjual Produk Kuliner	Kafetaria
		Pameran	Ruang Pameran
		Beribadah	Musholla
		Buang air kecil/besar	Toilet
		Berdiskusi	co working space
		Parkir	Area Parkir
	B. Bidang Kriya Topeng	Distribusi Kayu siap olah	Loading Dock
		Mengukir Topeng	Ruang Produksi
		Finishing/Pewarnaan Produk Kayu	Ruang Penyimpanan
		Menyimpan Bahan Kayu	Ruang Penyimpanan
		Menyimpan Produk Topeng	Ruang Penyimpanan
		Menyimpan Alat	Ruang Penyimpanan
		Menjual Produk Kriya Topeng	Ruang Store Kriya
		Pameran	Ruang Pameran
		Beribadah	Musholla
		Buang air kecil/besar	Toilet
		Berdiskusi	co working space
		Parkir	Area Parkir
	C. Bidang Seni Pertunjukan	Makan	Kafetaria
		Distribusi Perlengkapan Tari	Loading Dock
		Pelatihan dan workshop Tari	Studio Tari
		Ganti Baju Sebelum Latihan	Ruang Ganti Baju
		Menyimpan Perlengkapan Tari	Ruang Ganti Baju
		Persiapan Penampilan Tari	Backstage
		Penampilan Tari	Panggung/Auditorium
		Beribadah	Musholla
		Buang air kecil/besar	Toilet
		Berdiskusi	co working space
2	Pengelola *Creative hub*		
		Rapat Antar pengelola	Ruang Pengelola
		Memantau proses produksi	Dapur, Ruang Produksi
		Kurasi Produk	Ruang Kurasi
		Mengelola Pengunjung	Lobby
		Mengelola tamu	Ruang Tamu
		Mengelola keamanan	Pos keamanan
		Mengelola utilitas bangunan	Bangunan
		Mengelola wokrshop	Ruang Studio
		Mengelola pameran	Ruang Pameran
		Beribadah	Musholla
		Buang air kecil/besar	Toilet
		Berdiskusi	co working space
		Parkir	Area Parkir
		Makan	Kafetaria
3	Pengunjung		
		Parkir	Area parkir pengunjung
		Workshop/pelatihan	Ruang studio, Produksi
		Melihat pameran	Ruang Pameran
		Melihat produksi	Ruang Produksi
		Buang air kecil/besar	Toilet
		Berdiskusi	co working space
		Makan	Kafetaria

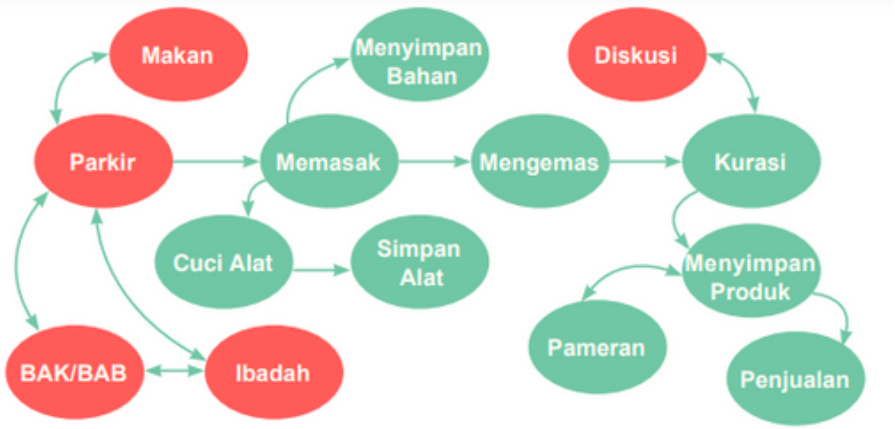
Sumber : Penulis, 2024

3.1.3 Analisis Pola Kegiatan

Berdasarkan tabel aktivitas pengguna, analisis pola kegiatan dalam diagram sebagai berikut :

1. Analisis Pola Kegiatan Pelaku Industri Kreatif

A. Bidang Kuliner



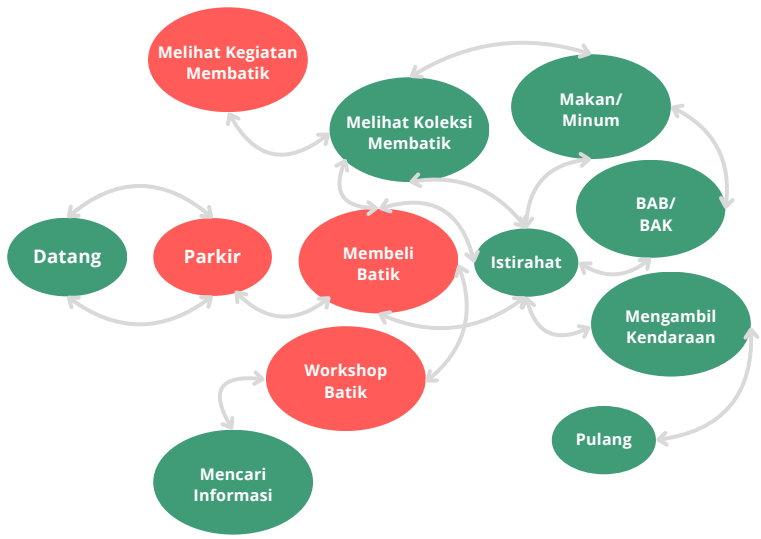
Gambar 3.1 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Industri Kuliner
Sumber : Penulis, 2024

B. Bidang Seni Pertunjukan



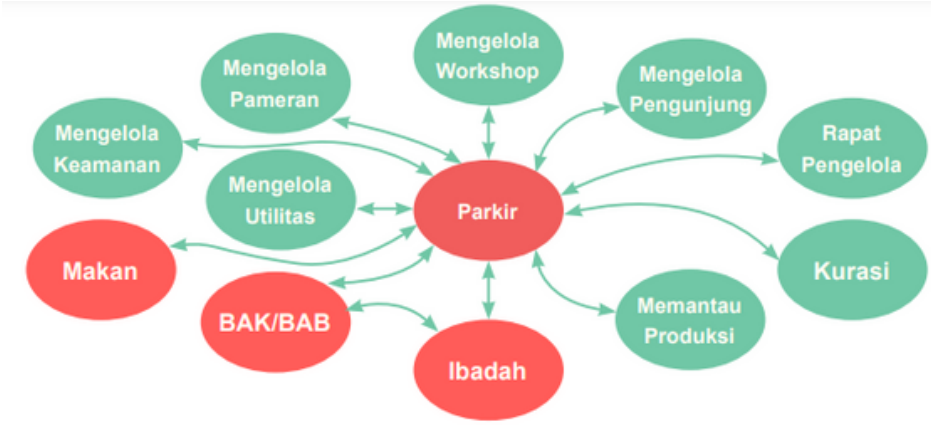
Gambar 3.2 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

C. Bidang Kriya Membatik



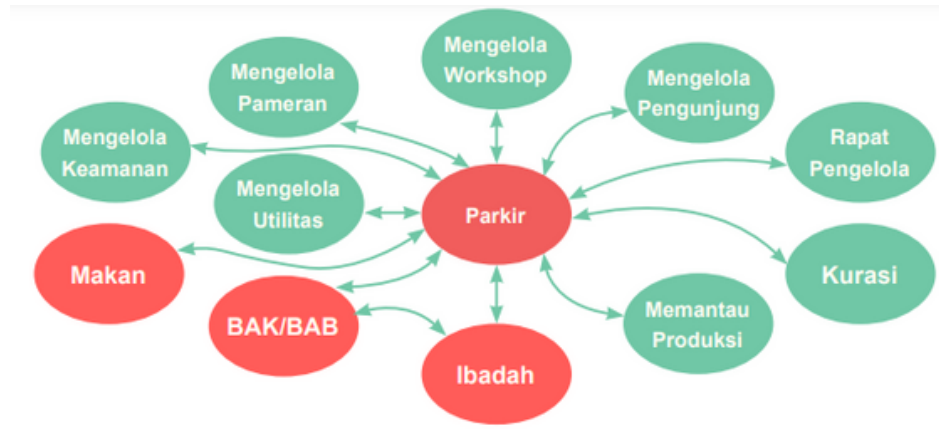
Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Membatik
Sumber : Penulis, 2024

2. Analisis Pola Kegiatan Pengelola Creative Hub



Gambar 3.4 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

3. Analisis Pola Kegiatan Pengelola Creative Hub



Gambar 3.5 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

3.1.4 Analisis Kebutuhan Ruang

Berdasarkan aktivitas dan pola kegiatan penggunan diketahui beberapa ruang yang dibutuhkan dalam Creative Hub ini, antara lain :

1. Ruang Pengelola
A. Ruang rapat
B. Ruang kerja
C. Ruang informasi
D. toilet

2. Ruang Produksi Kuliner
A. Dapur
B. Ruang Penyimpanan Alat
C. Ruang penyimpanan Bahan
D. Ruang Kurasi
E. Ruang Diskusi/Co working space

3. Ruang Produksi Kain Batik
A. Ruang Produksi/Bengkel kerja
B. Ruang penyimpanan Bahan
C. Ruang penyimpanan Alat
D. Ruang kurasi
E. Ruang Diskusi/Co working space

4. Ruang Studio Tari
A. Ruang Latihan
B. Ruang ganti baju
C. Ruang penyimpanan
D. Backstage
E. Ruang Diskusi/Co working space

5. Ruang Penunjang
A. Kafetaria
B. Co Working Space
C. Lobby
D. Auditorium
E. Ruang Pameran
F. Ruang Store Kriya
G. Loading Dock

8. Ruang Servis
A. Area Parkir
B. Pos Keamanan
C. Toilet
D. Musholla
E. Gudang
F. Ruang MEE

Dari analisis kebutuhan ruang di atas, teridentifikasi adanya empat zona utama yaitu zona servis, zona publik, zona semi publik dan zona privat. Pengelompokan zona ini kemudian dapat diintegrasikan ke dalam tata letak site perancangan, sehingga penempatan masing-masing zona ini pada lokasi yang direncanakan dapat dengan jelas ditentukan.

Tabel 3.2 Tabel Pembagian Zona

Privat	Publik
1. Ruang kerja pengelola	1. Ruang Latihan Tari
2. Ruang rapat pengelola	2. Ruang Produksi
3. Toilet Pengelola	3. Ruang Foto
4. Ruang Kurasi	4. Ruang Pameran
5. Ruang Ganti	5. Kafetaria
	6. Ruang informasi
	7. *Auditorium*
	8. Ruang *Store Kriya*
	9. *Co Working Space*

Semi Publik	Servis
1. Dapur	1. Area Parkir
2. Ruang penyimpanan alat	2. Toilet
3. Ruang penyimpanan bahan	3. Musholla
4. Ruang Editing	4. Ruang MEE
5. *Backstage*	5. Pos Keamanan
	6. Gudang

Sumber : Penulis, 2024

3.1.5 Analisis Hubungan Ruang

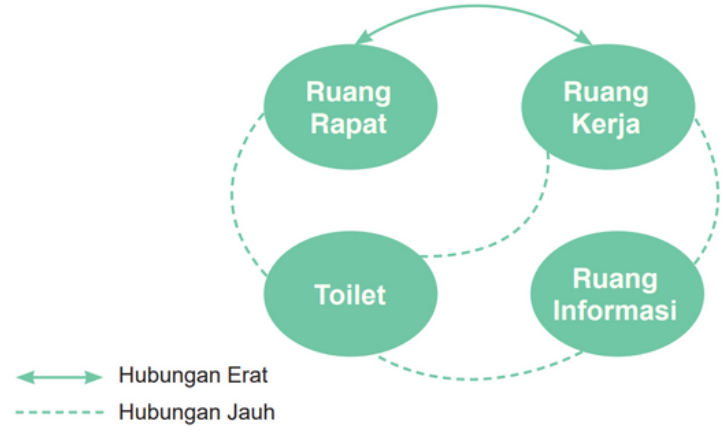
1. Hubungan Makro



Gambar 3.6 Analisis Hubungan Ruang Makro
Sumber : Penulis, 2024

2. Hubungan Makro

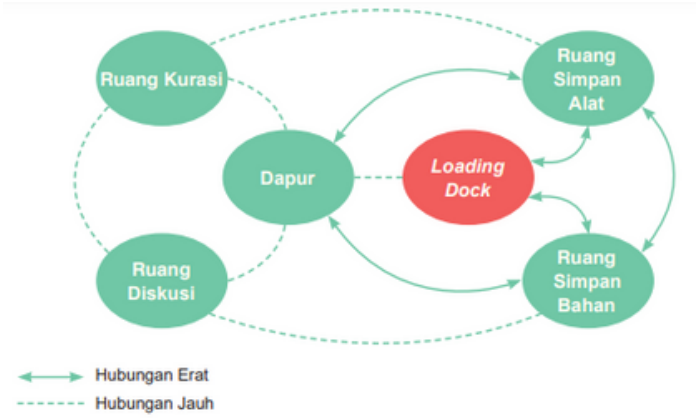
A. Hubungan Ruang Pengelola



Gambar 3.7 Analisis Hubungan Ruang Pengelola
Sumber : Penulis, 2024

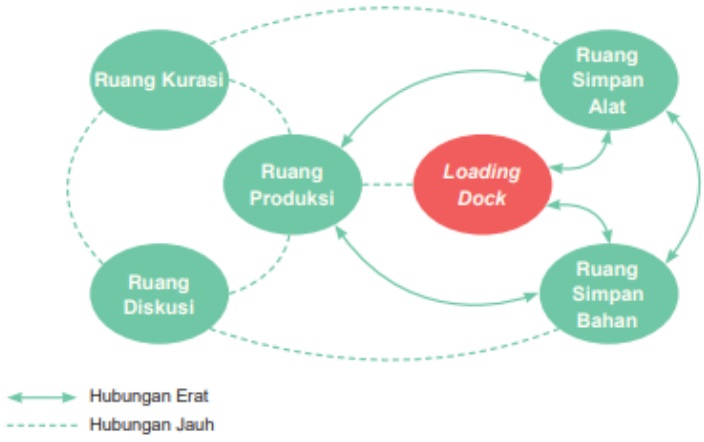
3.1

B. Hubungan Ruang Produksi Kuliner



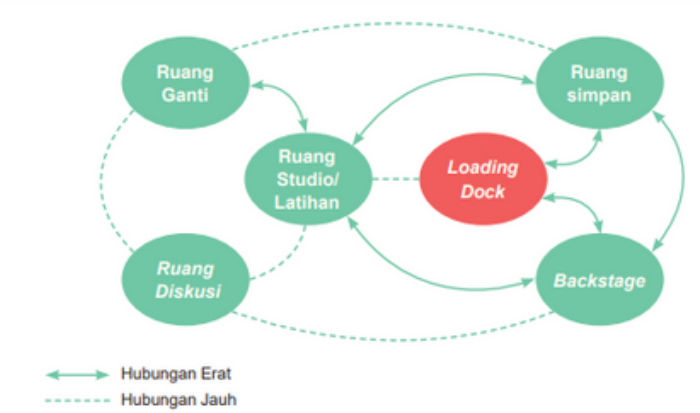
Gambar 3.8 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

C. Hubungan Ruang Produksi Kriya Batik



Gambar 3.9 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

D. Hubungan Ruang Studio Tari



Gambar 3.10 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

E. Hubungan Ruang Servis



Gambar 3.11 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

f. Hubungan Ruang Penunjang

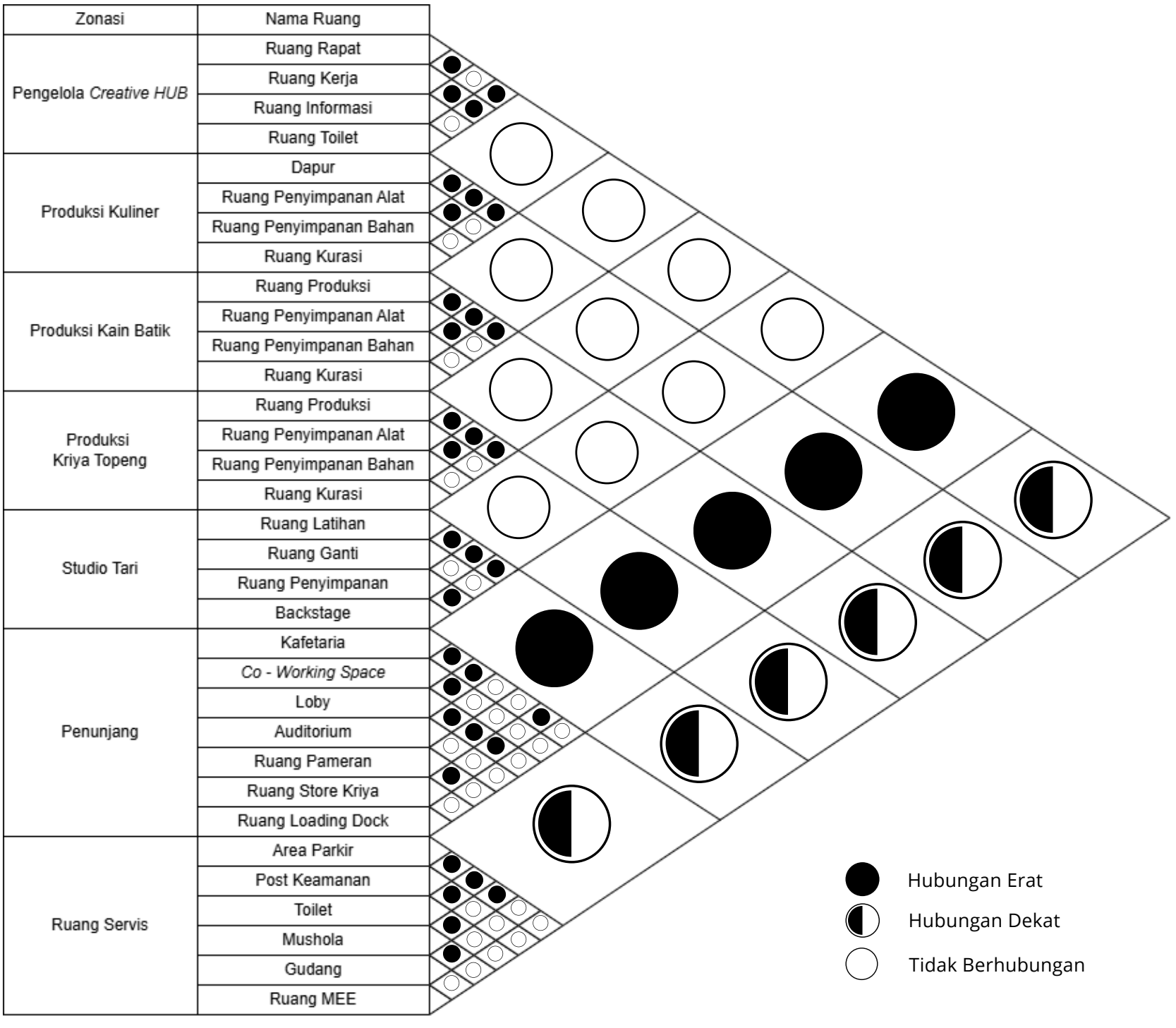


Gambar 3.12 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

3. Matriks Ruang

Setelah dilakukan analisis terhadap hubungan ruang baik secara makro maupun mikro, dibuat lah kesimpulan dari analisis ini dalam bentuk matriks ruang sebagai berikut

Zonasi	Nama Ruang
Pengelola *Creative HUB*	Ruang Rapat
	Ruang Kerja
	Ruang Informasi
	Ruang Toilet
Produksi Kuliner	Dapur
	Ruang Penyimpanan Alat
	Ruang Penyimpanan Bahan
	Ruang Kurasi
Produksi Kain Batik	Ruang Produksi
	Ruang Penyimpanan Alat
	Ruang Penyimpanan Bahan
	Ruang Kurasi
Produksi Kriya Topeng	Ruang Produksi
	Ruang Penyimpanan Alat
	Ruang Penyimpanan Bahan
	Ruang Kurasi
Studio Tari	Ruang Latihan
	Ruang Ganti
	Ruang Penyimpanan
	Backstage
Penunjang	Kafetaria
	Co - Working Space
	Loby
	Auditorium
	Ruang Pameran
	Ruang Store Kriya
	Ruang Loading Dock
Ruang Servis	Area Parkir
	Post Keamanan
	Toilet
	Mushola
	Gudang
	Ruang MEE



Sumber : Penulis, 2024

3.1

3.1.6 Analisis Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran ruang, terdapat beberapa acuan atau pedoman standart perencanaan yang dipakai dalam perhitungan ini ,antara lain :

1. Ernest Neufert, Data Arsitek (DA)
2. Time Saver Standard of Bulding Types (TSS)
3. Studi Preseden atau Kajian Jurnal (SP)
4. Analisis Penulis (AP)
5. David Littlefield. (2008). Metric Handbook Planning Design Data Third Edition. Oxford: Architectural Press. (MH)

Kelompok Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas		Standart Ruang		Total (m2)	Sirkulasi (%)	Total Luasan (m2)	Sumber
		Jumlah	Satuan	Luasan	Satuan				
Ruang Pengelola	Ruang Manager	6	Orang	2	m2	12	30%	15,6	DA
	Ruang Rapat	15	Orang	2	m2	30	30%	39	DA
	Ruang Kerja	15	Orang	2	m2	30	30%	39	DA
	Toilet	4	Orang	2	m2	8	30%	9,6	DA
	Total							103,2	
Ruang Produksi Kuliner	Dapur	16	Orang	1,5	m2	24	30&	31,2	DA
	Ruang Penyimpanan Alat	4	Orang	1,5	m2	6	20%	7,2	DA
	Ruang Penyimpanan Bahan	4	Orang	1,5	m2	6	20%	7,2	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	20	m2	20	30%	26	AP
	Total							71,6	
Ruang Kriya Batik	Ruang Produksi/bengkel	45	Orang	2	m2	90	30%	117	AP
	Ruang Penyimpanan alat	6	Orang	1.5	m2	9	20%	10.8	DA
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	16	m2	16	30%	20,8	AP
	Total							159,4	
Ruang Produksi Topeng	Ruang Produksi/bengkel	45	Orang	2	m2	90	30%	117	AP
	Ruang Penyimpanan alat	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	16	m2	16	30%	20,8	AP
	Total							159,4	
Ruang Studio Tari	Ruang Latihan	1	Unit	75	m2	75	20%	90	MH
	Ruang Ganti	6	Unit	1,5	m2	9	20%	10,8	SP
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	ruang kurasi	1	Unit	16	m2	16	20%	20,8	AP
	Ruang Backstage	9	Orang	1,5	m2	13,5	20%	16,2	DA
	Total							148,6	

Ruang Penunjang	Kafetaria	120	Orang	1,2	m2	144	20%	172,8	DA
	Co working Space	320	Orang	1,2	m2	384	20%	460,8	DA
	Lobby	27	Orang	2	m2	54	20%	64,8	DA
	Auditorium	200	Orang	0,8	m2	160	20%	192	TSS
	Ruang Pameran	105	Orang	1,5	m2	157,5	20%	189	DA
	Ruang Store Kriya	125	Orang	1,5	m2	187,5	20%	225	DA
	Loading Dock	1	Unit	28	m2	28	20%	33,6	AP
	Total							1338	
Servis	Parkir Mobil	49	Orang	11.25	m2	551.25	20%	661,5	DA
	Parkir Motor	57	Orang	2.5	m2	142,5	20%	661,5	DA
	Pos Keamanan	2	Orang	2	m2	4	20%	4,8	DA
	Toilet pria	16	Orang	2	m2	32	20%	38,4	DA
	Toilet wanita	16	Orang	2	m2	32	20%	38,4	DA
	Toilet Difabel	4	Unit	4	m2	16	20%	19,2	DA
	Mushola	60	Orang	1,2	m2	72	20%	86,4	DA
	Tempat Wudhu	18	Orang	0,8	m2	14,4	20%	17,28	DA
	Gudang	10	Orang	1,5	m2	15	20%	18	DA
	Total							1054,98	
Ruang Mekanikal & Elektrikal	R. Travo & Genset	1	Unit	40	m2	40	20%	48	AP
	R. Ipal	1	Unit	30	m2	30	20%	36	AP
	R. GWT & Pompa	1	Unit	40	m2	40	20%	48	AP
	Total							132	

Sumber : Penulis, 2024

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ruang di atas, maka diperoleh tabel rekapitulasi besaran ruang sebagai berikut :

No	Nama Ruang	Luas (m2)
1	Ruang Pengelola	280,2
2	Ruang Produksi Kuliner	369,7
3	Ruang Produksi Kriya Batik	369,6
4	Ruang Produksi Topeng Kayu	370,6
5	Ruang Studio Tari	379,7
6	Ruang Penunjang	280.2
7	Ruang Servis	473
8	Ruang Mekanikal & Elektrikal	240
Total		2482,8

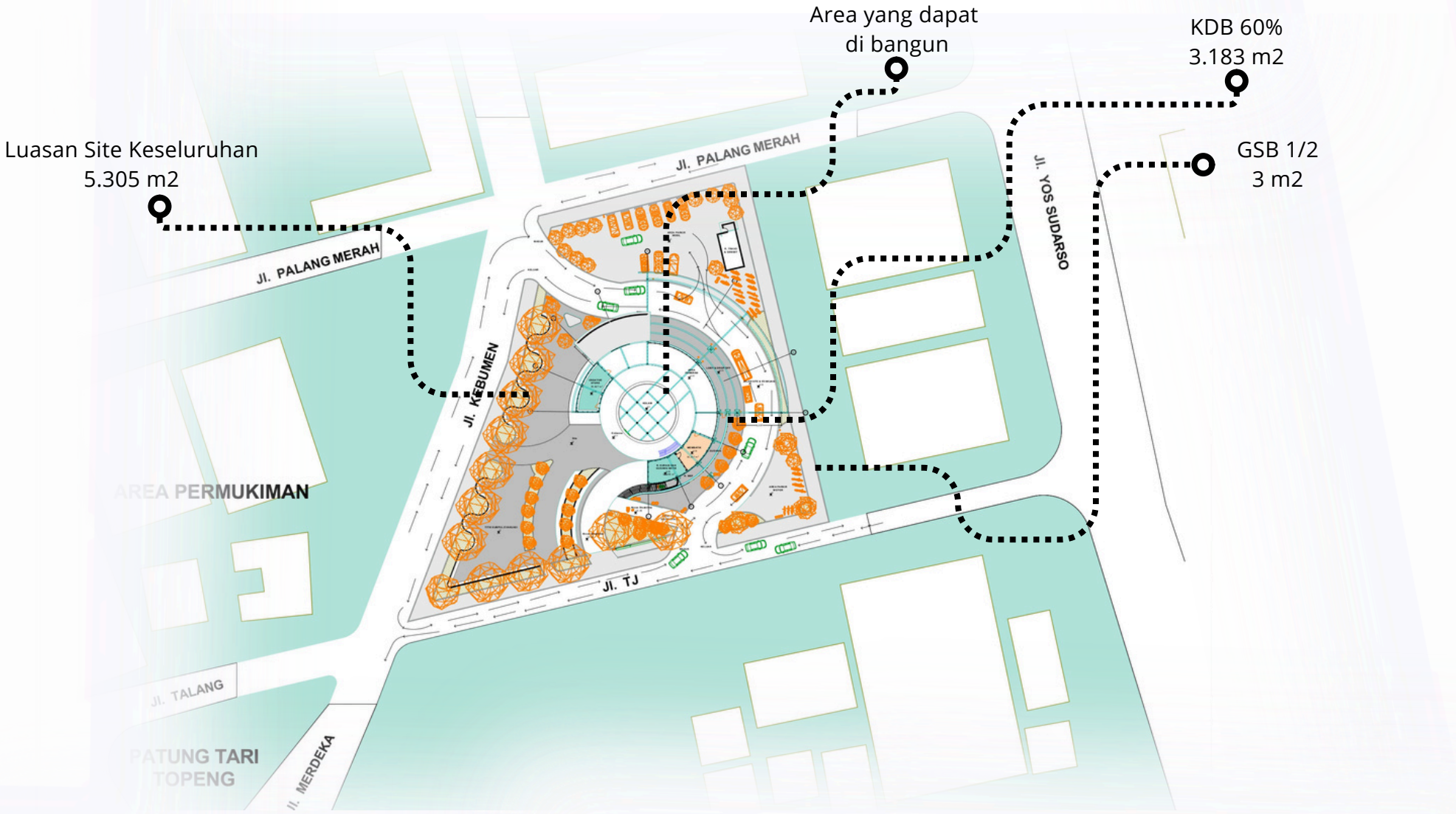
Sumber : Penulis, 2024

3.2 3.2 Penyelesaian Gubahan Massa

3.2.1 Analisis Konteks

Berdasarkan peraturan site seperti yang telah dijelaskan pada bab 2 ,site ini mempunyai Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 60 % dari luas site. site yang dipilih mempunyai luasan 5.305 m2 sehingga KDB yang diperbolehkan adalah **5.305 x 60% = 3.183 m2**. Sedangkan untuk Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang ditentukan adalah 2,4 dan didapatkan hasilnya **5.305 x 2,4 = 12.732 m2.** Untuk Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal yang ditentukan adalah 20 % yang berarti **5.305 x 20% = 1.061 m2** dari luas lahan harus bebas dari perkerasan.

Dari analisis kebutuhan ruang, diketahui luasan total bangunan Creative Hub pada perancangan ini adalah sebesar 3117,8 m2. sehingga bangunan akan dirancang menjadi 2-3 lantai untuk menyesuaikan KDB pada site. selain itu bangunan akan dijauhkan dari jalan utama untuk menyesuaikan **Garis Sempadan Bangunan (GSB)** pada site yaitu sebesar 1/2 luas jalan utama dimana jalan utama pada site mempunyai lebar 6 meter sehingga GSB yang didapatkan adalah sebesar 3 meter.



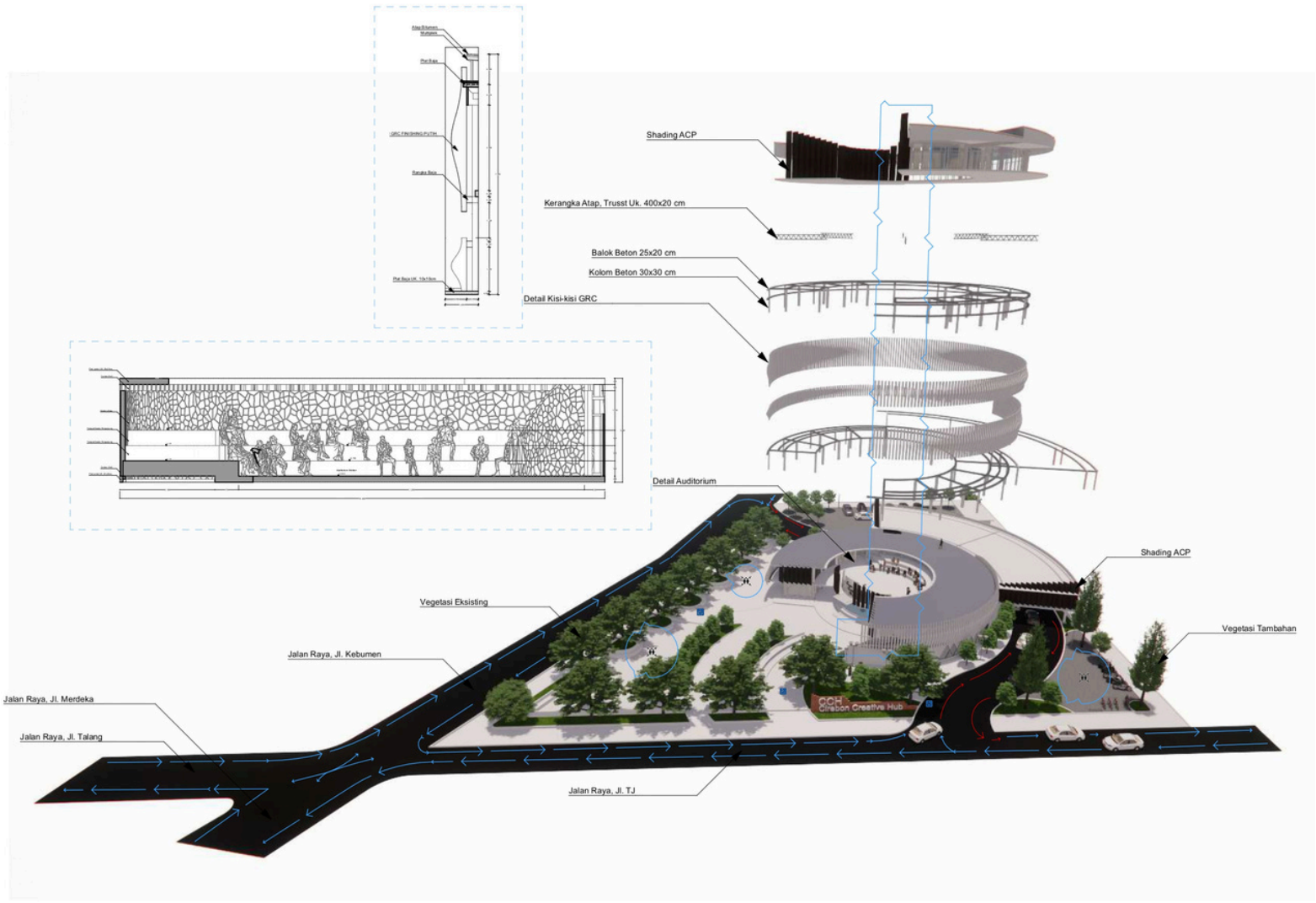
Gambar 3.13 Analisis Koneks Site
Sumber : Penulis, 2024

3.2 Penyelesaian Gubahan Massa

3.2.1 Analisis Konteks

Berdasarkan peraturan site seperti yang telah dijelaskan pada bab 2 ,site ini mempunyai Koefisien Dasar Bangunan (KDB) sebesar 60 % dari luas site. site yang dipilih mempunyai luasan 5.305 m2 sehingga KDB yang diperbolehkan adalah **5.305 x 60% = 3.183 m2**. Sedangkan untuk Koefisien Lantai Bangunan (KLB) yang ditentukan adalah 2,4 dan didapatkan hasilnya **5.305 x 2,4 = 12.732 m2.** Untuk Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimal yang ditentukan adalah 20 % yang berarti **5.305 x 20% = 1.061 m2** dari luas lahan harus bebas dari perkerasan.

Dari analisis kebutuhan ruang, diketahui luasan total bangunan Creative Hub pada perancangan ini adalah sebesar 3117,8 m2. sehingga bangunan akan dirancang menjadi 2-3 lantai untuk menyesuaikan KDB pada site. selain itu bangunan akan dijauhkan dari jalan utama untuk menyesuaikan **Garis Sempadan Bangunan (GSB)** pada site yaitu sebesar 1/2 luas jalan utama dimana jalan utama pada site mempunyai lebar 6 meter sehingga GSB yang didapatkan adalah sebesar 3 meter.



Legenda :
1. **Jalur Evakuasi**
2. **Jalan Umum**
3. **Jalan Site**
4. **Titik Kumpul Evakuasi**
5. **Disabilitas**

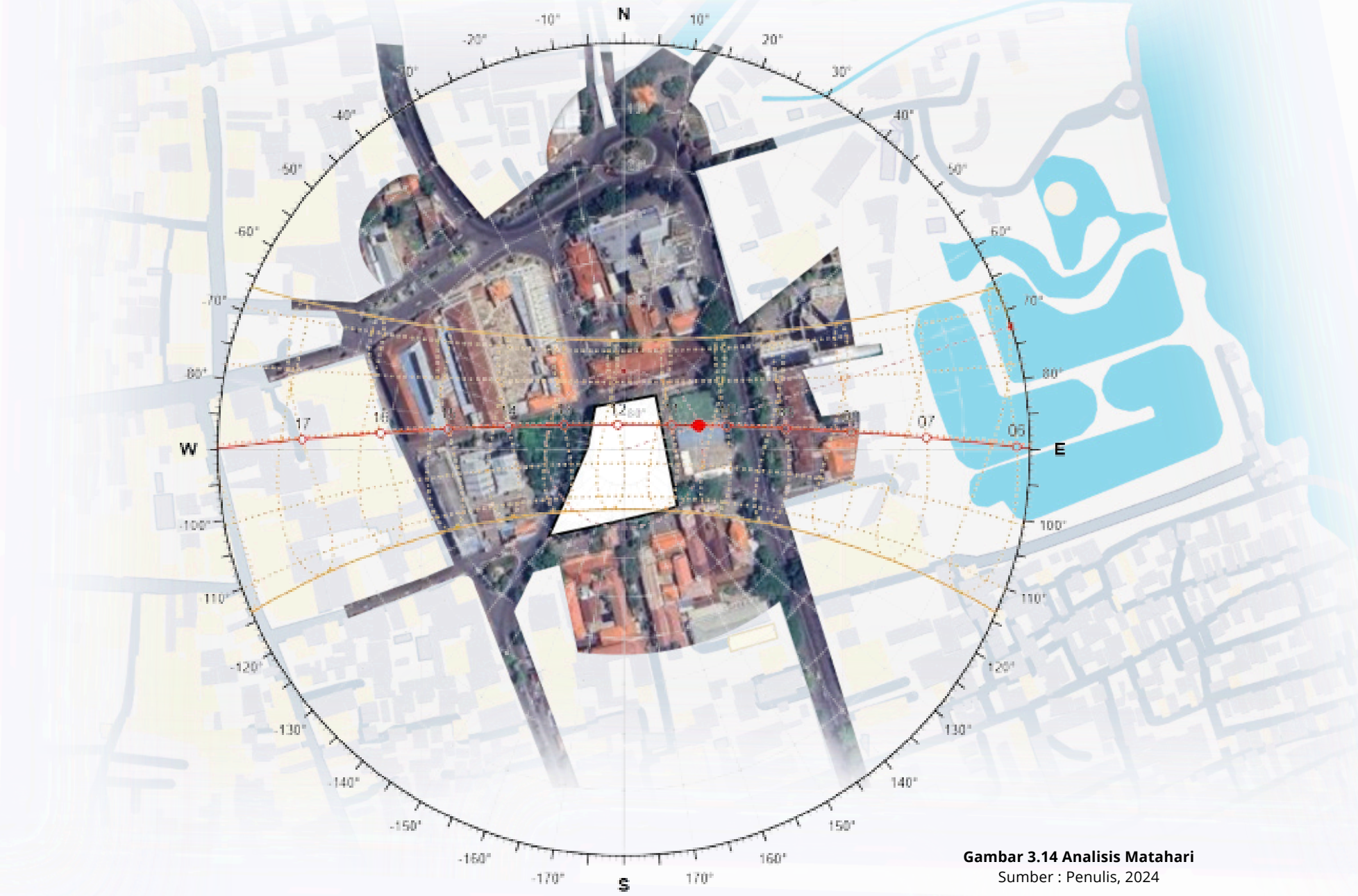
Sumber : Penulis, 2024

3.2.2 Analisis Site

3.2.2.1 Matahari (Sun Path)

Berdasarkan hasil analisa pada bab 2 diketahui bahwa arah matahari dengan azimuth 65°-114° derajat adalah interval yang ideal untuk mendapatkan paparan sinar ultraviolet, yang mana sinar ini penting untuk kesehatan. Azimuth yang di gunakan ialah pada pukul 07.00 – 10.00 dan pada sore hari pukul 16.00-17.00 . Karena cahaya matahari yang baik terjadi pada pagi hari dan sore hari. Di sisi lain, azimuth 245°-294° derajat menandakan periode di mana radiasi matahari cukup intens dan panas sehingga perlu dihindari

Menurut analisis pergerakan semu matahari di lokasi, orientasi gubahan massa pertama mengarah pada azimuth 64°-295,01° saat matahari berada di garis lintang utara, yang menyebabkan suhu lingkungan lebih rendah. Orientasi kedua mengarah pada azimuth 115°-244,01° saat matahari berada di lintang selatan. Permukaan bangunan yang menghadap kedua arah azimuth ini memiliki luas terbesar, yang memungkinkan pencahayaan alami maksimal tanpa menyebabkan silau atau paparan radiasi matahari yang tinggi.



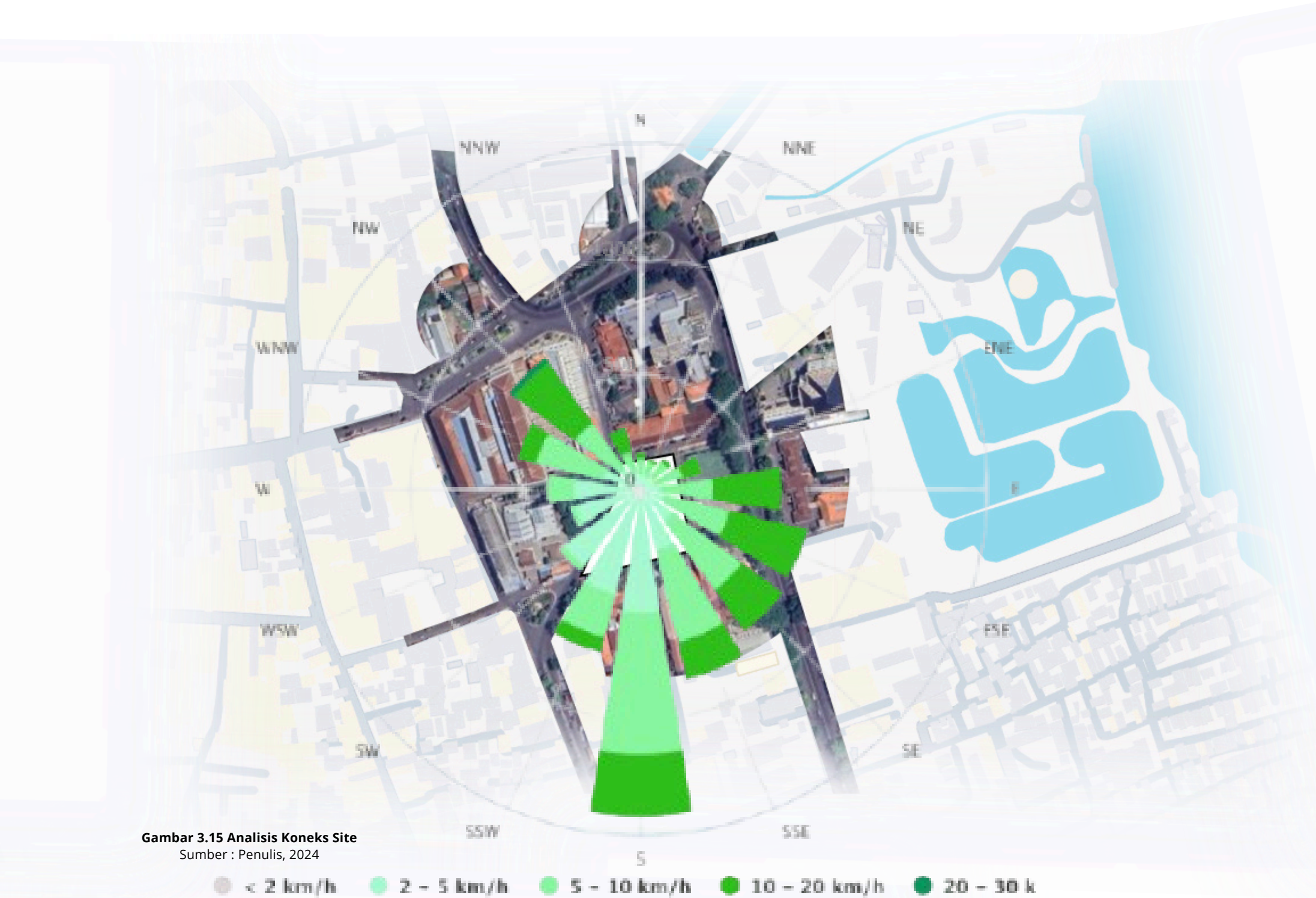
Gambar 3.14 Analisis Matahari
Sumber : Penulis, 2024

3.2 3.2.2 Analisis Site

3.2.2.2 Angin

Analisa angin dilakukan dengan diagram windrose yang didapatkan dari website meteoblue dengan memasukkan koordinat site perancangan yang berada di Cirebon seperti yang sudah dilakukan pada bab 2. Dari hasil analisa diketahui bahwa angin terbesar berasal dari arah tengggara (Azimuth 127°-145°) dengan kecepatan 19 km/jam atau 5,2m/s.

Aliran angin akan dimanfaatkan untuk ventilasi alami di ruangan utama. Untuk mengoptimalkan penangkapan aliran angin, permukaan bangunan di area tersebut didesain menjadi yang paling luas dengan beberapa ventilasi yang ditempatkan strategis. Selain itu, kecepatan angin tertinggi akan digunakan untuk mendinginkan massa bangunan.



Gambar 3.15 Analisis Koneks Site
Sumber : Penulis, 2024

3.2.2 Analisis Site

3.2.2.3 AKsesibilitas (Sirkulasi)

Orientasi massa bangunan diarahkan menghadap ke jalan utama, yaitu Jalan Vila Putih, mengingat bahwa jenis bangunan ini adalah bangunan komersial yang harus mudah ditemukan oleh pengunjung. Oleh karena itu, sangat penting untuk menempatkan bangunan sedemikian rupa agar terlihat jelas dari jalan utama. Dengan massa bangunan yang menghadap ke Jalan Vila Putih, ini berarti bahwa bagian depan bangunan tersebut menghadap ke arah selatan.

Area ini akan berfungsi sebagai pintu masuk utama ke dalam bangunan, memberikan akses langsung kepada pengunjung dan memudahkan mereka dalam menemukan lokasi bangunan komersial tersebut. Dengan demikian, orientasi dan penempatan bangunan tidak hanya meningkatkan visibilitas tetapi juga mempermudah aksesibilitas, yang merupakan faktor penting untuk kesuksesan operasional bangunan komersial ini.



Gambar 3.15 Analisis Koneks Site
Sumber : Penulis, 2024

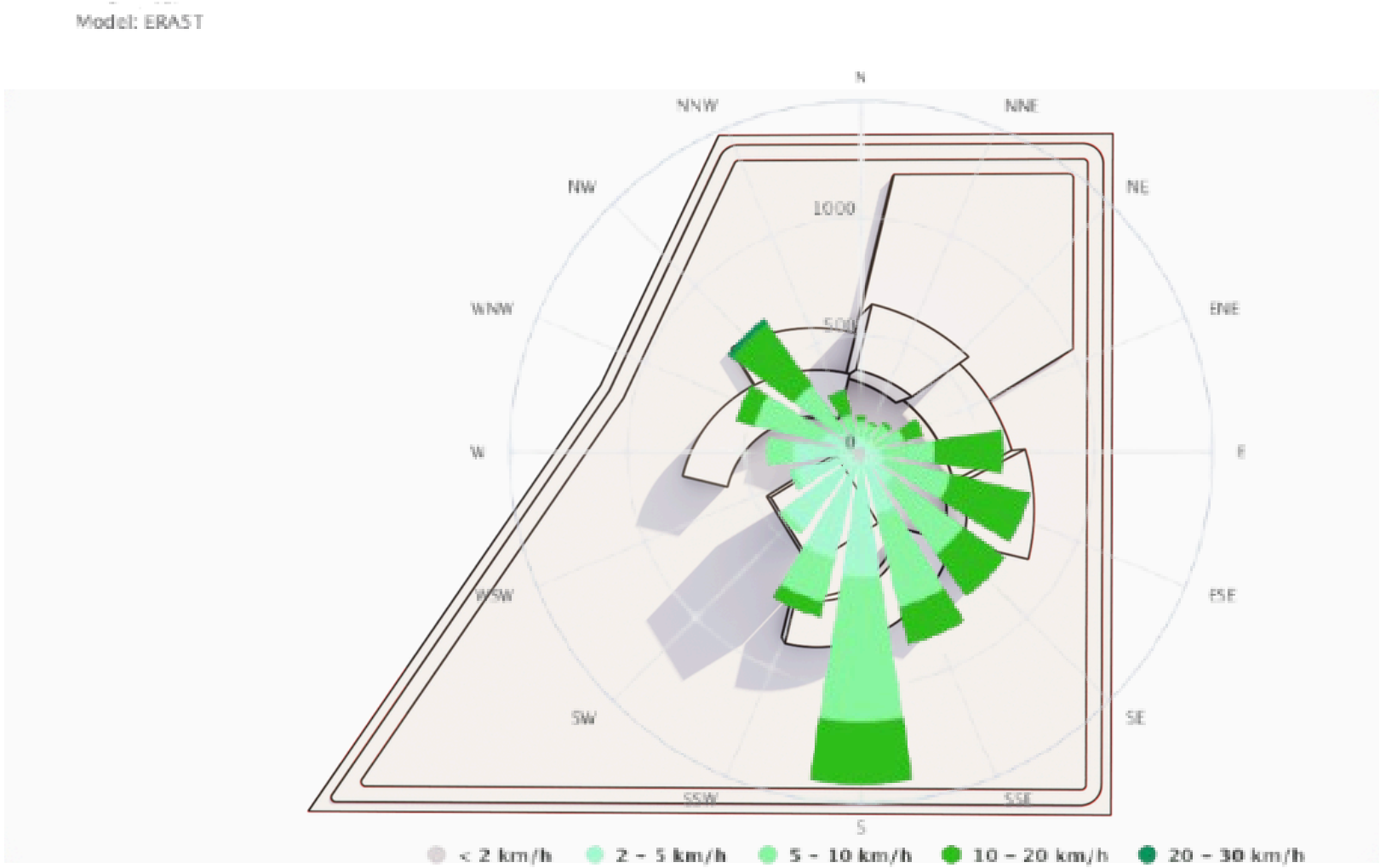
3.2

3.2.3 Alternatif Gubahan/Tata Massa

3.2.3.1 Alternatif 1

Dalam alternatif desain massa ketiga, massa bangunan diarahkan menghadap selatan yang langsung mengarah ke jalan utama yaitu jalan vila putih sehingga akses menuju ke dalam bangunan jadi mudah ditemukan. Fasad terlebar diarahkan ke utara guna memanfaatkan cahaya matahari yang tidak merugikan bagi bangunan yaitu pada saat garis lintang utara.

Terdapat transformasi berupa potongan massa pada arah barat yang berfungsi untuk mengurangi bagian massa yang akan terkena cahaya matahari. pada bagian timur juga terdapat perpotongan yang berfungsi untuk menangkap/memasukkan angin dengan aliran terbesar dari arah azimuth 127°-145°.

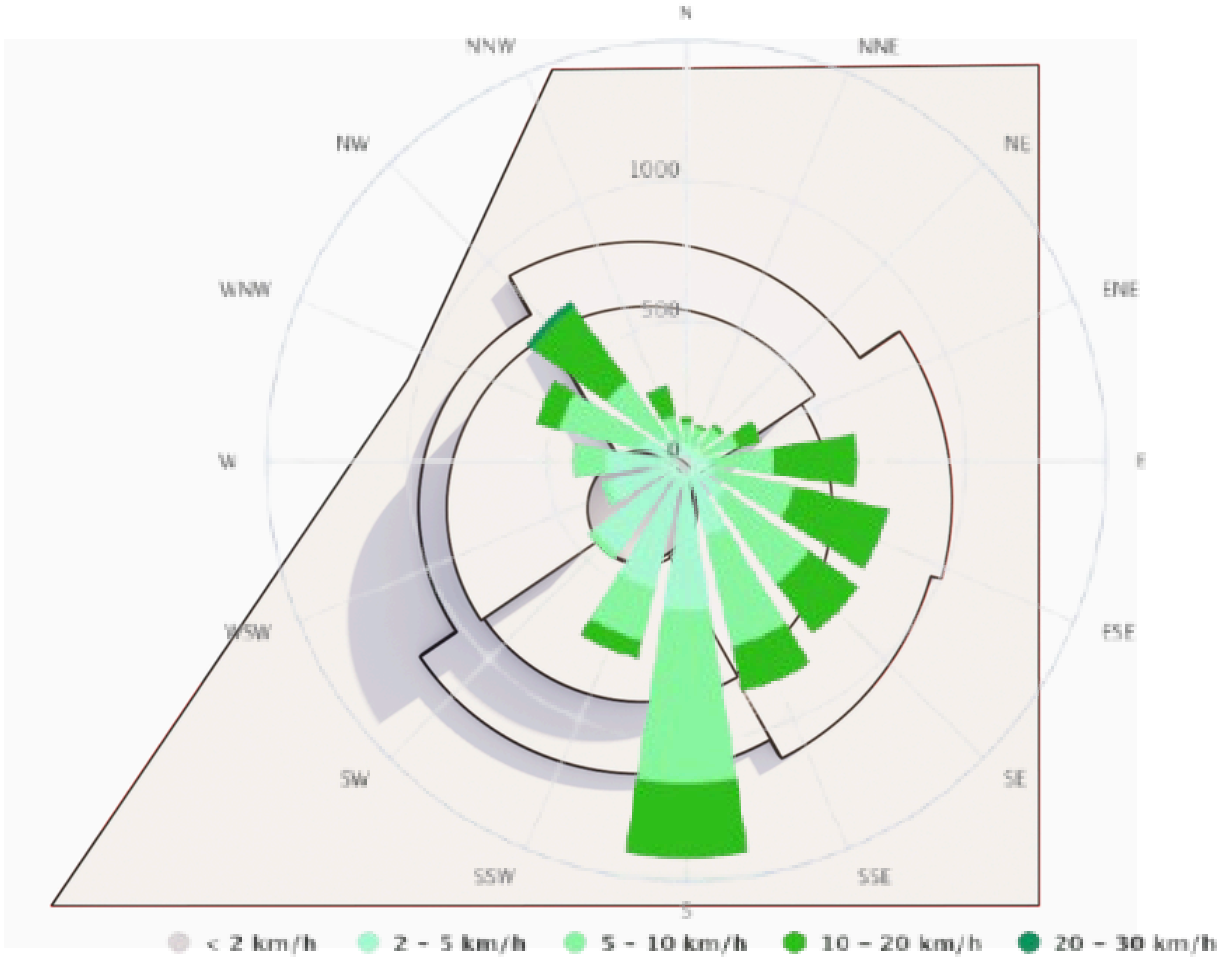


Gambar 3.16 Alternatif 1
Sumber : Penulis, 2024

3.2.3 Alternatif Gubahan/Tata Massa

3.2.3.2 Alternatif 2

Pada alternatif kedua, gubahan massa diarahkan menghadap utara & selatan karena posisi tersebut merupakan arah dengan solar faktor rendah yaitu pada garis balik utara dengan azimuth 64°-295,01° dan garis balik selatan dengan azimuth azimuth 115°-244,01°. Massa ini juga menyesuaikan dengan jalan utama yang ada di selatan site sehingga fasad utama diarahkan pada orientasi ini. Selain itu gubahan massa ini akan mengikuti orientasi aliran arah angin terbesar yaitu pada azimuth 127°- 145°, sehingga akan terbentuk perpotongan antar massa dengan jarak tertentu. jarak antar massa ini disesuaikan dengan aliran angin terbesar yaitu pada azimuth 135° yang sekaligus menjadi jalur masuknya angin menuju ke dalam bangunan dan dibuat void di tengah nya yang menjadi jalur angin pada bangunan (cross ventilation) sehingga dapat memaksimalkan pemanfaatan angin untuk mendinginkan massa bangunan.



Gambar 3.17 Alternatif 2
Sumber : Penulis, 2024

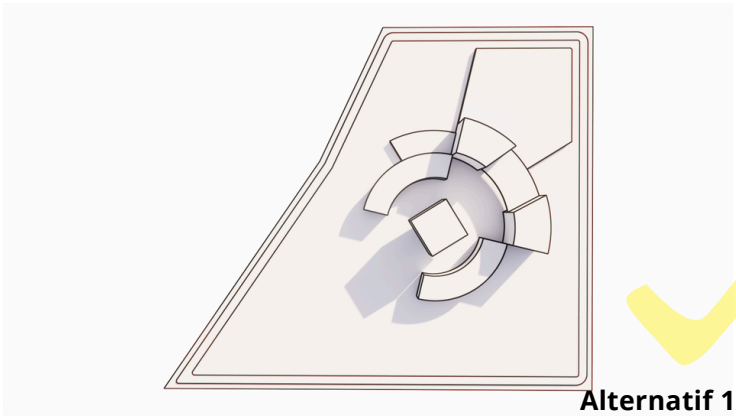
3.2.3 Alternatif Gubahan/Tata Massa

3.2.3.4 Alternatif Terpilih

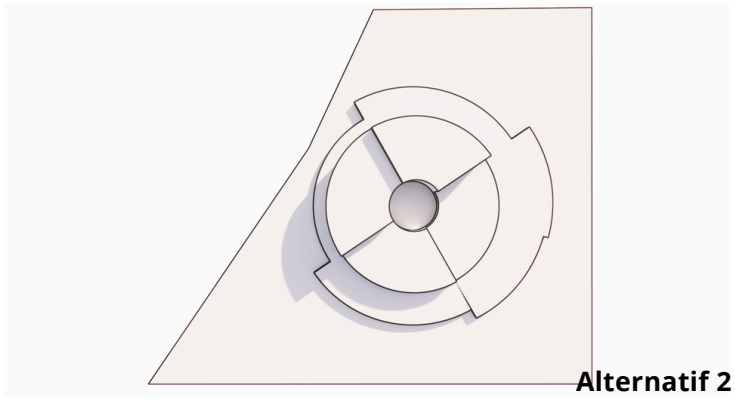
Berdasarkan hasil dari ketiga alternatif gubahan massa, semuanya sama-sama mengacu pada arah matahari (sun path) dimana massa merespon dengan membuat luas sisi permukaan yang mengahadap ke arah azimuth 245°-294 menjadi lebih kecil sedangkan sisi permukaan yang menghadap azimuth 64°-295,01° dan 115°-244,01° dibuat lebih panjang guna memanfaatkan cahaya matahari untuk pencahaayaan alami. dari ketiga alternatif ,alternatif kedua mempunyai sisi permukaan terkecil yang menghadap azimuth 245°-294 dan sisi permukaan terlebar yang menghadap azimuth 64°-295,01° dan 115°-244,01° sehingga lebih menguntungkan alternatif kedua daripada yang lainnya.

Selain itu alternatif gubahan massa juga mengacu pada arah aliran kecepatan angin tercepat yang berasal dari azimuth 127°-145° dimana gubahan massa dibuat dengan beberapa trasnformasi yang bertujuan untuk menangkap angin dari arah ini. Dari analisis terhadap ketiga alternatif gubahan massa, maka alternatif dua lebih dapat menangkap angin secara maksimal dengan adanya void di tengah dan jarak antar massa yang dapat menjadi jalur masuknya angin ke dalam gubahan massa. Ketiga alternatif ini juga dibuat dengan berorientasi menghadap ke arah selatan (jalan utama) yaitu jalan Vila Putih agar mudah ditemukan masyarakat dan memudahkan aksesibilitas keluar dan masuk bangunan

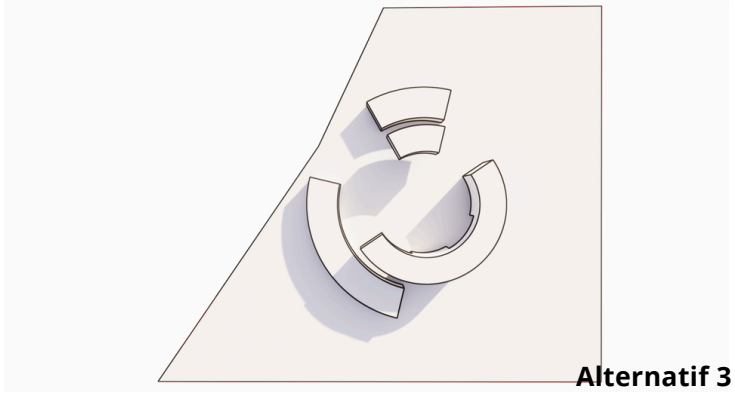
Dari penjelasan yang telah dijabarkan di atas, maka dipilihlah alternatif gubahan massa kedua sebagai acuan tata massa pada perancangan Cirebon Creative Hub ini.



Alternatif 1



Alternatif 2



Alternatif 3

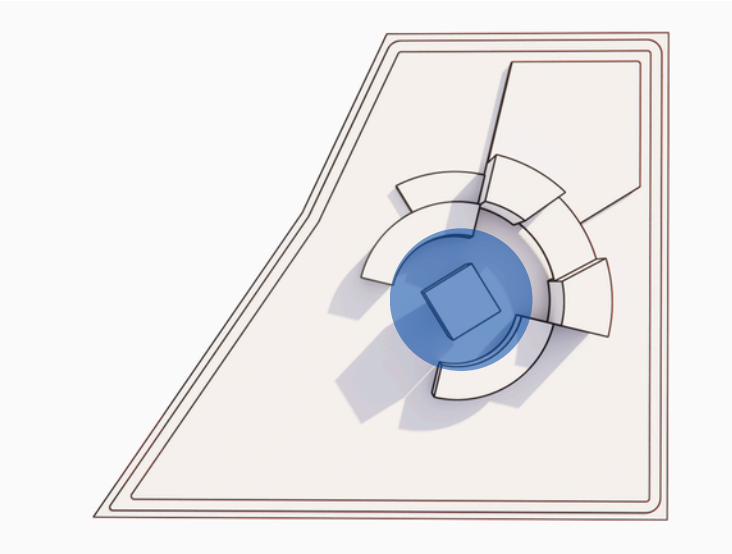
Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

3.2 3.2.4 Integrasi Program Ruang Dengan Gubahan Massa

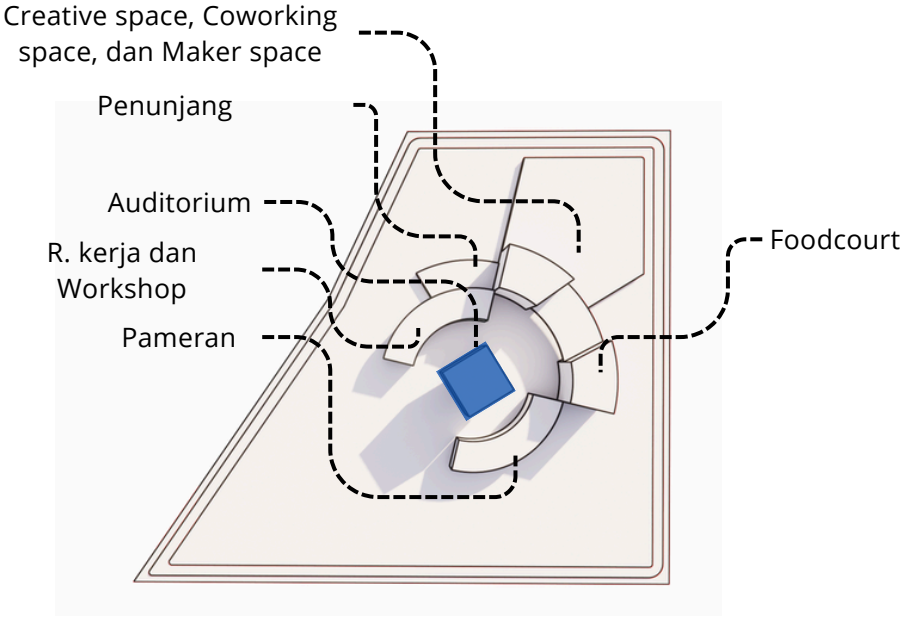
Gubahan massa yang telah didapatkan selanjutnya diintegrasikan dengan program ruang yang telah dihasilkan sebelumnya. Berdasarkan hasil analisa kebutuhan ruang yang telah dilakukan, diketahui terdapat 4 jenis ruang yang dikategorikan antara lain ruang pengelola, ruang industri kreatif, ruang ruang penunjang, dan ruang servis. Ruang-ruang ini kemudian dizonasikan ke setiap lantai dari gubahan massa yang telah didapatkan sehingga dihasilkan integrasi sebagai berikut (gambar 3.27)

Pada ground floor difokuskan untuk kegiatan yang bersifat komunitas dan publik agar mudah diakses tanpa perlu naik ke lantai di atasnya sehingga akan banyak terdapat ruang-ruang yang bersifat publik seperti ruang pameran, co working space, amphiteater, dll. ground floor ini ditujukan untuk mewadahi ruang industri kreatif dan penunjang. Lantai 1 akan mewadahi ruang industri kreatif, penunjang, dan pengelola. Dan pada lantai 2 akan mewadahi ruang industri kreatif saja yang bersifat pelatihan.

Selain integrasi ruang dengan gubahan massa, dilakukan juga integrasi sirkulasi pada site dengan gubahan massa yang telah dihasilkan. Pada site ini terdapat 3 jalan yang mengelilinginya sehingga dapat dimanfaatkan untuk sirkulasi jalur masuk dan keluar. akses masuk pada site dibedakan menjadi 3 yaitu akses masuk kendaraan menuju basement, akses kendaraan menuju drop off, dan akses pejalan kaki (Gambar 3.26). Akses masuk pejalan kaki dan kendaraan drop off dibuat tidak berpotongan untuk mengurangi kemacetan dalam site. selain itu kendaraan yang menuju basement bisa melalui akses masuk di samping kiri sehingga sirkulasi kendaraan dan pejalan kaki menjadi lancar baik ketika masuk maupun keluar dari site



Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024



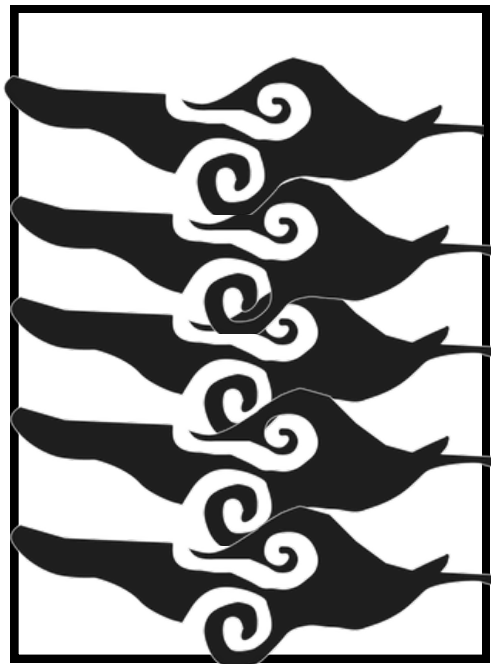
Gambar 3.3 Integrasi Ruang Dengan Gubahan Masssa
Sumber : Penulis, 2024

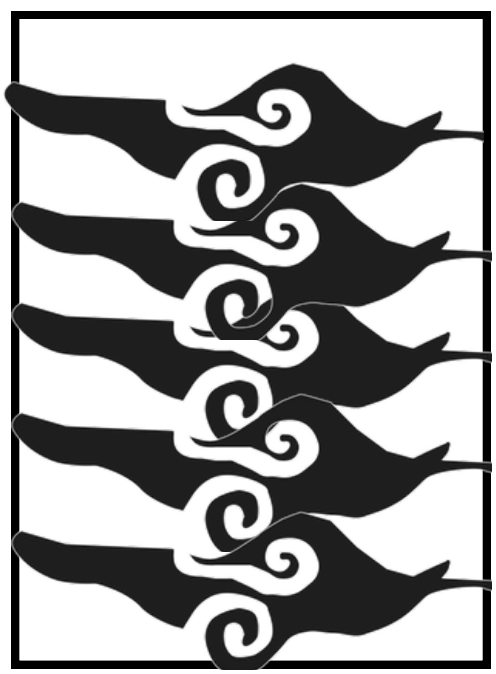
3.3 Penyelesaian Selubung Bangunan

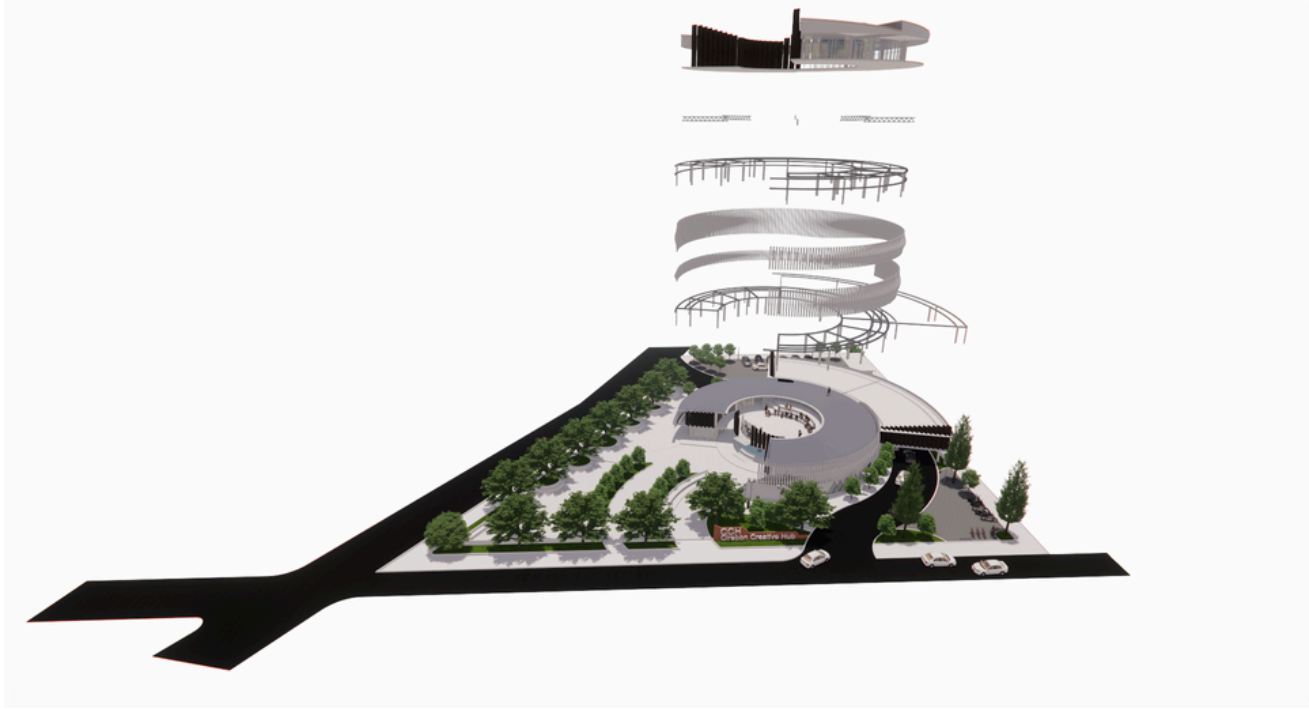
3.3.1 Respon Selubung Bangunan Terhadap Matahari

Selubung bangunan merupakan aspek penting dalam merancang creative hub ini karena sangat berpengaruh pada kenyamanan pengguna. Desain selubung bangunan disesuaikan dengan iklim setempat, yang telah dianalisis pada bab 2, terutama untuk merespon sinar matahari. Untuk mengatasi paparan matahari, selubung bangunan akan dilengkapi dengan secondary skin yang berfungsi mengurangi masuknya cahaya matahari secara berlebihan ke dalam bangunan.

Secondary skin yang digunakan adalah secondary skin dengan material kayu dengan pola horizontal. jarak antar kayu adalah 30 cm dengan ketebalan kayu yang digunakan adalah 10 cm. jarak antar kayu ini memungkinkan cahaya dan angin untuk tetap dapat masuk ke dalam bangunan namun tidak secara berlebihan hingga mampu menggangu pengguna.





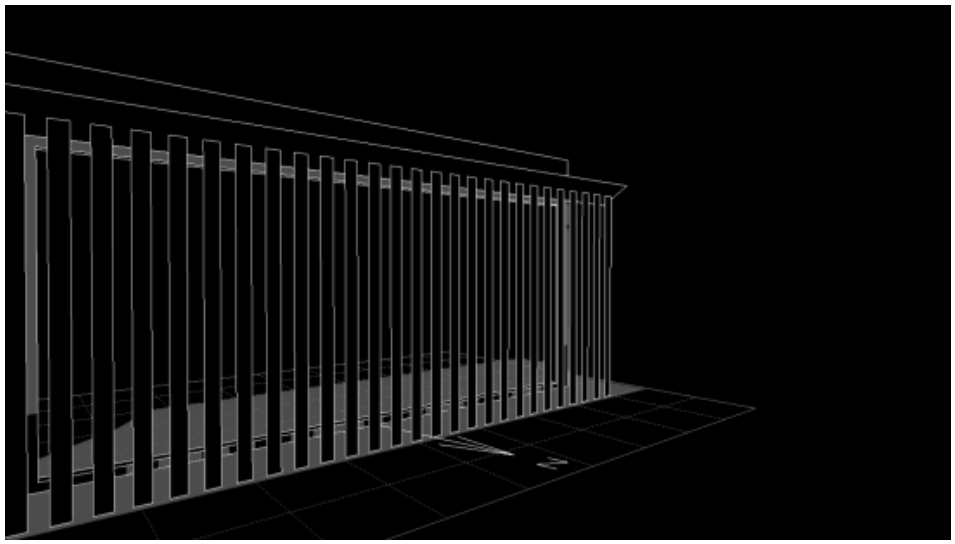


Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

3.3 3.3.2 Simulasi Pembayangan Secondary Skin

Secondary skin yang telah ditentukan sebagai selubung bangunan kemudian dilakukan uji simulasi dengan software suntool untuk mengetahui arah jatuhnya bayangan matahari pada sudut dan waktu tertentu. uji ini dilakukan untuk mengetahui apakah secondary skin yang digunakan sudah mampu untuk menghalau sinar matahari yang berlebihan dan efektif. Pengujian dilakukan pada 4 arah mata angin yaitu utara (azimuth 15) , timur (azimuth 90), selatan (azimuth 180) dan barat (azimuth 294 dan 250). Waktu pengujian yang ditentukan adalah di Pada tanggal 21 Juni, ketika matahari mencapai titik tertingginya di garis balik utara, dan pada tanggal 22 Desember, ketika matahari berada di titik terendahnya di garis balik selatan. Waktu yang disimulasikan adalah ketika jam kerja yaitu 08.00-16.00.

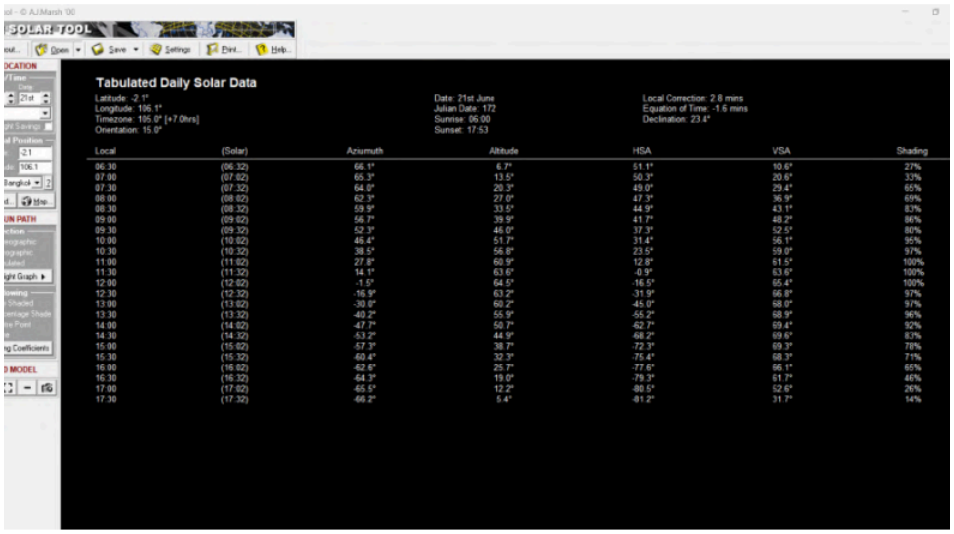
Utara - Azimuth 15° - 21 Juni



Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

Simulasi yang dilakukan pada arah utara azimuth 15° di tanggal 21 Juni jam 10.00 menghasilkan bayangan matahari yang jatuh di setiap waktu dari jam 06.30 - 17.30. Bayangan matahari yang jatuh paling sedikit adalah di pagi hari (06.30-07.00) dan sore hari menjelang waktu maghrib (16.30-17.30) dimana pada waktu ini pembayangan dibawah 50%.

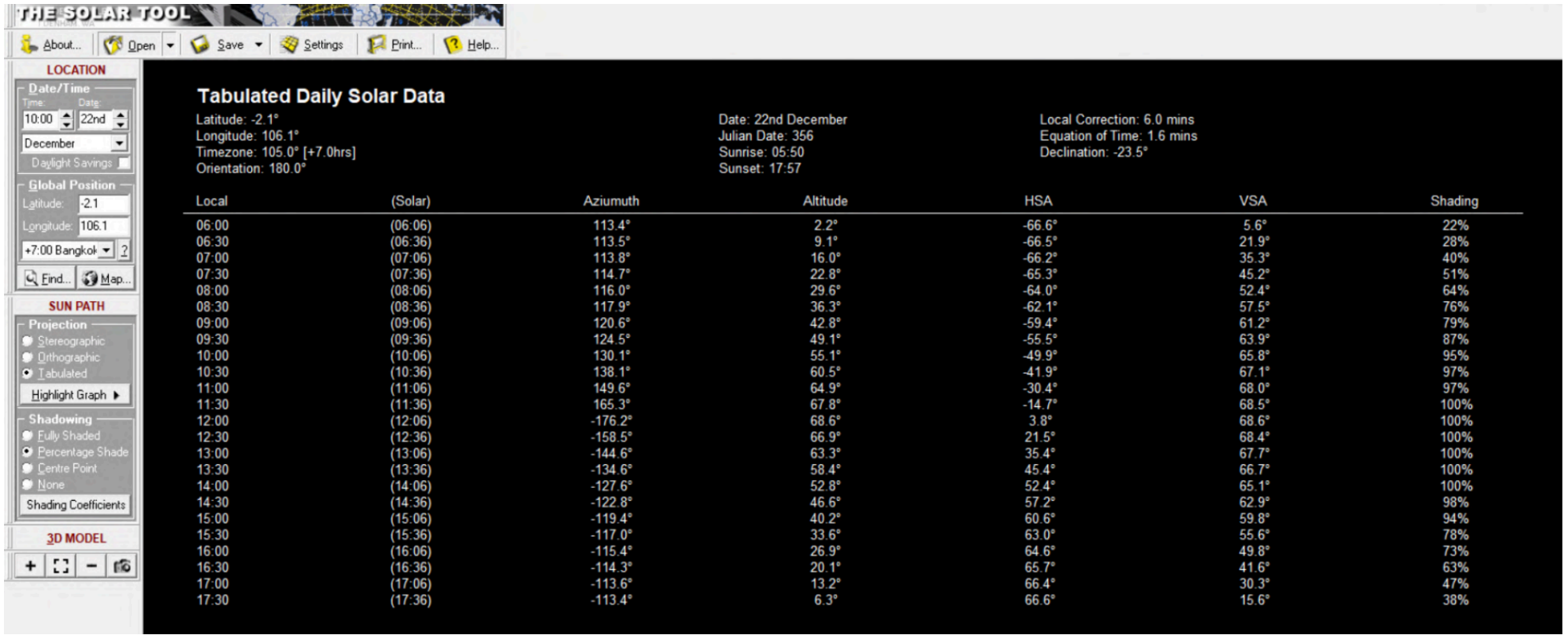
Paparan sinar matahari pukul 08.00-10.00 diusahakan masuk ke dalam ruang karena intensitas gelombang ultraviolet yang membawa manfaat bagi kesehatan tubuh sedangkan pada pukul 11.00-15.00 paparan sinar matahari dihindari untuk masuk ke dalam ruangan. Selain itu juga akan diketahui pada pukul berapa saja secondary skin dapat menghalau sinar matahari pada bangunan. Modul yang digunakan untuk simulasi yaitu dinding dengan tinggi 4 meter dan lebar 8 meter meter. Dimensi bukaan jendela berukuran 7,4 meter x 3,25 meter.



Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

Pada saat siang, pukul 11.00 - 16.00 (waktu dengan paparan sinar yang dihindari) pembayangan sudah di atas 50%, pembayangan maksimal 100% berapa pada jam 11.00-12.00, sehingga penggunaan secondary skin pada arah utara ini dapat menjadi solusi untuk menghalau cahaya yang masuk secara berlebihan.

Selatan - Azimuth 180° - 22 Desember



Tabulated Daily Solar Data

Latitude: -2.1°
Longitude: 106.1°
Timezone: 105.0° [+7.0hrs]
Orientation: 180.0°

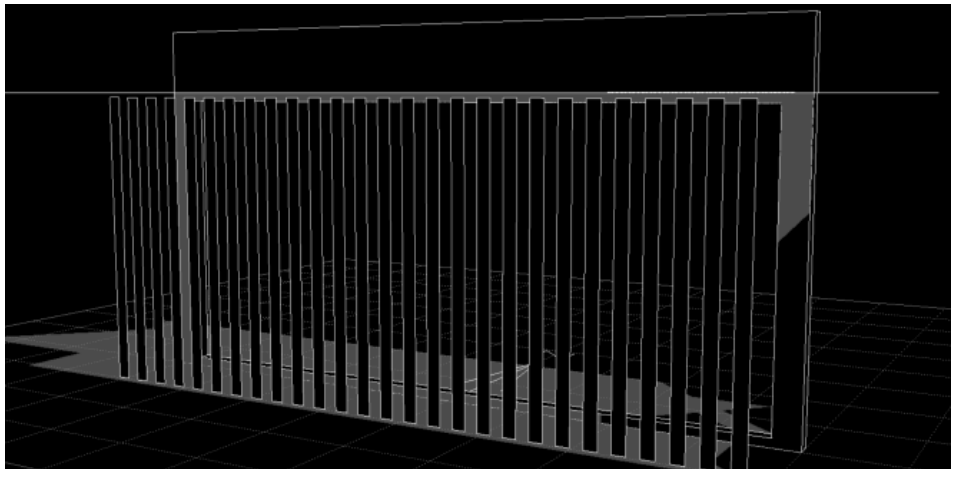
Date: 22nd December
Julian Date: 356
Sunrise: 05:50
Sunset: 17:57

Local Correction: 6.0 mins
Equation of Time: 1.6 mins
Declination: -23.5°

Local	(Solar)	Aziumuth	Altitude	HSA	VSA	Shading
06:00	(06:06)	113.4°	2.2°	-66.6°	5.6°	22%
06:30	(06:36)	113.5°	9.1°	-66.5°	21.9°	28%
07:00	(07:06)	113.8°	16.0°	-66.2°	35.3°	40%
07:30	(07:36)	114.7°	22.8°	-65.3°	45.2°	51%
08:00	(08:06)	116.0°	29.6°	-64.0°	52.4°	64%
08:30	(08:36)	117.9°	36.3°	-62.1°	57.5°	76%
09:00	(09:06)	120.6°	42.8°	-59.4°	61.2°	79%
09:30	(09:36)	124.5°	49.1°	-55.5°	63.9°	87%
10:00	(10:06)	130.1°	55.1°	-49.9°	65.8°	95%
10:30	(10:36)	138.1°	60.5°	-41.9°	67.1°	97%
11:00	(11:06)	149.6°	64.9°	-30.4°	68.0°	97%
11:30	(11:36)	165.3°	67.8°	-14.7°	68.5°	100%
12:00	(12:06)	-176.2°	68.6°	3.8°	68.6°	100%
12:30	(12:36)	-158.5°	66.9°	21.5°	68.4°	100%
13:00	(13:06)	-144.6°	63.3°	35.4°	67.7°	100%
13:30	(13:36)	-134.6°	58.4°	45.4°	66.7°	100%
14:00	(14:06)	-127.6°	52.8°	52.4°	65.1°	100%
14:30	(14:36)	-122.8°	46.6°	57.2°	62.9°	98%
15:00	(15:06)	-119.4°	40.2°	60.6°	59.8°	94%
15:30	(15:36)	-117.0°	33.6°	63.0°	55.6°	78%
16:00	(16:06)	-115.4°	26.9°	64.6°	49.8°	73%
16:30	(16:36)	-114.3°	20.1°	65.7°	41.6°	63%
17:00	(17:06)	-113.6°	13.2°	66.4°	30.3°	47%
17:30	(17:36)	-113.4°	6.3°	66.6°	15.6°	38%

Gambar 3.3 Data Pergerakan Matahari pada Azimuth 180°
Sumber : Penulis, 2024

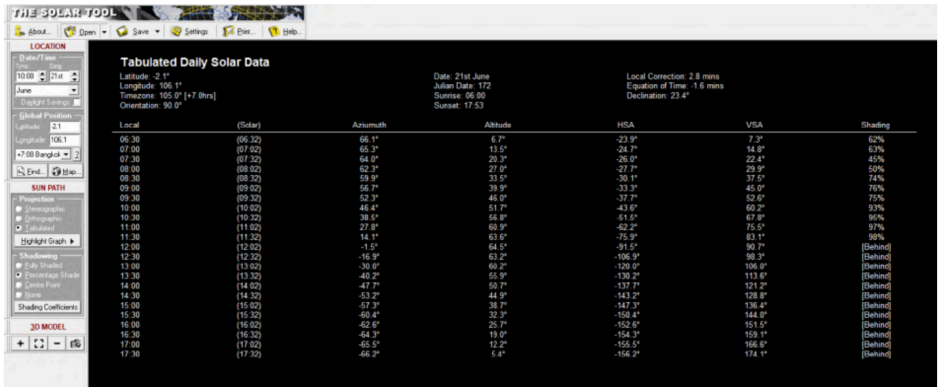
Simulasi yang dilakukan pada arah utara azimuth 15° di tanggal 21 Juni jam 10.00 menghasilkan bayangan matahari yang jatuh di setiap waktu dari jam 06.30 - 17.30. Bayangan matahari yang jatuh paling sedikit adalah di pagi hari (06.30-07.00) dan sore hari menjelang waktu maghrib (16.30-17.30) dimana pada waktu ini pembayangan dibawah 50%.



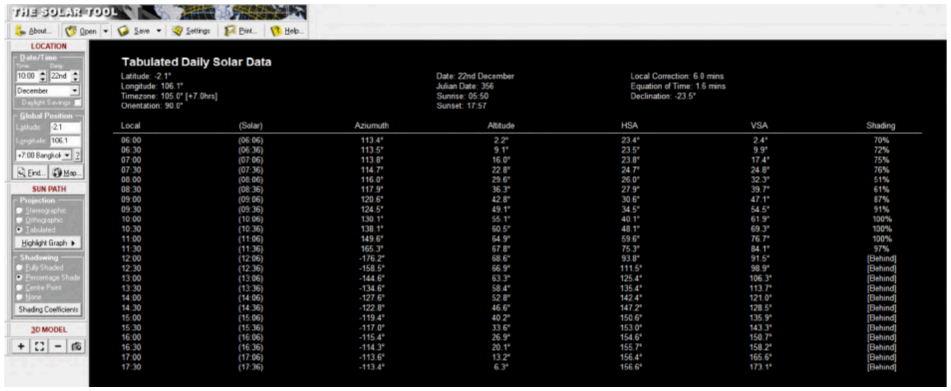
Gambar 3.3 Secondary skin pada Azimuth 180°
Sumber : Penulis, 2024

3.3

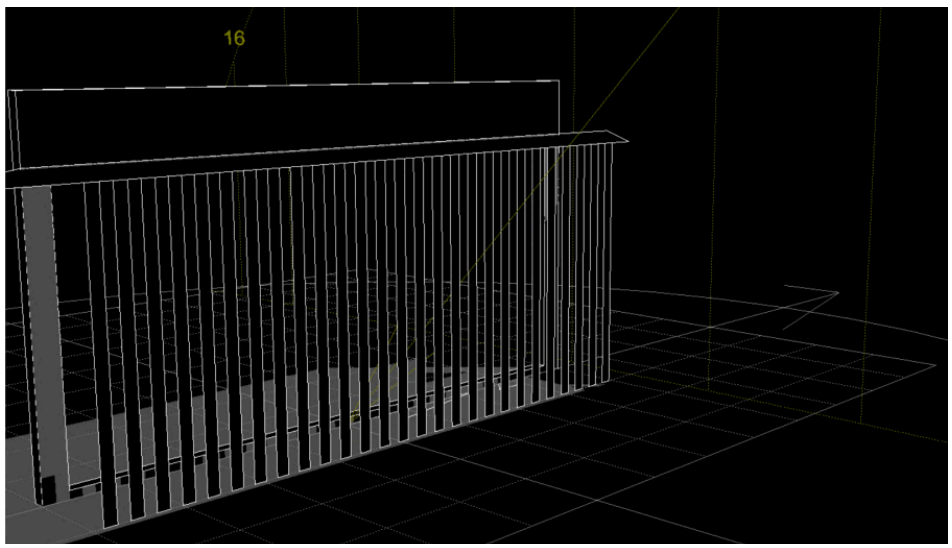
Barat - Azimuth 294° & 250° - 21 September & 22 Oktober



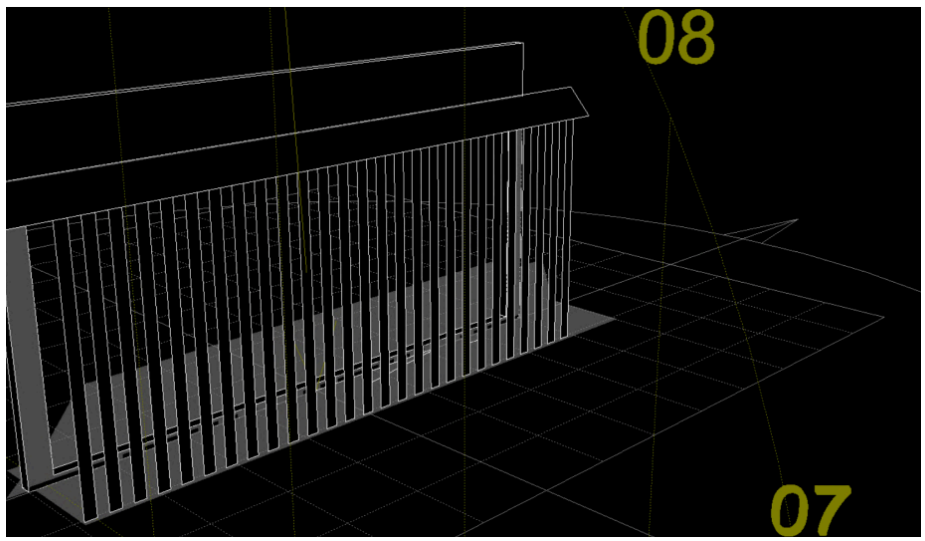
Gambar 3.3 Data Pergerakan Matahari pada 21 September Azimuth 90°
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.3 Data Pergerakan Matahari pada 22 Oktober Azimuth 90°
Sumber : Penulis, 2024



Gambar 3.3 Secondary skin pada 21 September Azimuth 90°
Sumber : Penulis, 2024

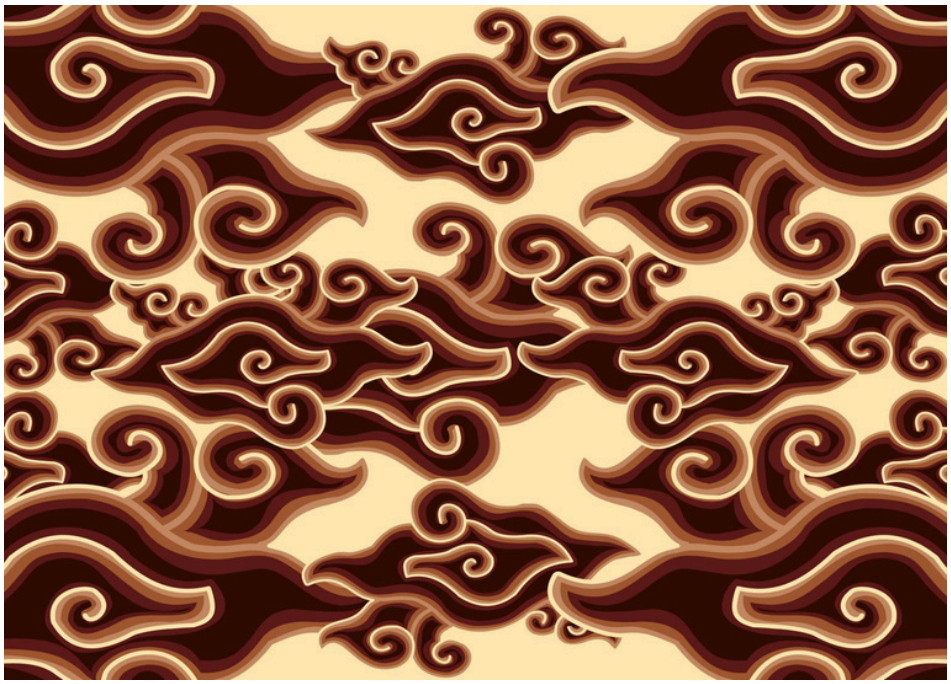


Gambar 3.3 Secondary skin pada 22 Oktober Azimuth 90°
Sumber : Penulis, 2024

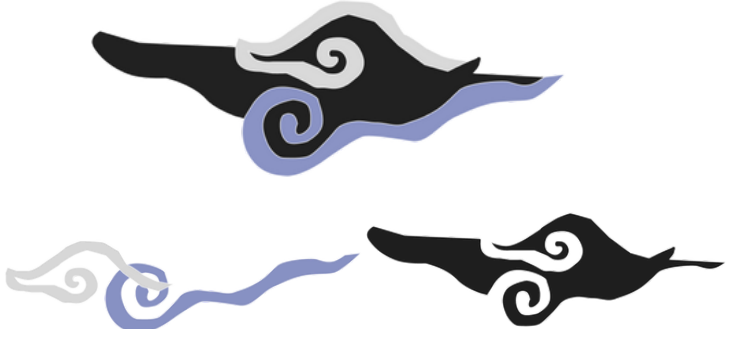
Simulasi pada arah Barat azimuth 294° di tanggal 21 Septembarr jam 15.00 menghasilkan bayangan matahari yang jatuh dari pukul 11.30 sampai pukul 17.30, sedangkan pada pukul 06.30-11.00 behind. Bayangan matahari yang jatuh paling sedikit adalah di sore hari (16.30-17.30) dimana pada waktu ini pembayangan berada di kisaran 50%. Pembayangan maksimal yang dihasilkan mencapai 100% yang terjadi pada pukul 12.30-13.00 saat sinar matahari mulai panas, sehingga secondary skin ini mampu menahan cahaya yang berlebihan pada arah ini.

Simulasi pada arah Barat azimuth 250° di tanggal 22 oktober jam 15.00 menghasilkan bayangan matahari yang jatuh dari pukul 11.30 sampai pukul 17.30, sedangkan pada pukul 06.00-11.00 behind. Bayangan matahari yang jatuh paling sedikit adalah di sore hari (16.30-17.30) dimana pada waktu ini pembayangan berada di kisaran 50%. Pembayangan maksimal yang dihasilkan mencapai 100% yang terjadi pada pukul 11.30-12.00 saat sinar matahari mulai panas, sehingga secondary skin ini mampu menahan cahaya yang berlebihan pada arah ini.

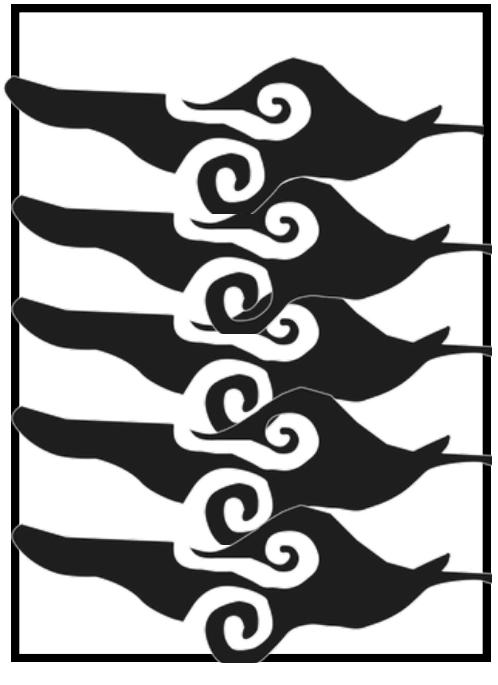
Jenis ventilasi yang akan digunakan adalah sistem ventilasi silang (cross ventilation) memungkinkan angin dari luar mengalir melalui ruangan secara langsung dan efisien, tanpa menghadapi hambatan berarti, sehingga angin dapat dengan mudah masuk dan keluar dari ruangan. Bukaan yang akan digunakan pada bangunan Cirebon creative hub ini berdasarkan kajian yang telah dilakukan pada bab 2 adalah jendela geser (sliding windows) yang dapat memasukkan angin lebih maksimal. untuk menambah efektifitas penghawaan maka beberapa bagian dari selubung akan menggunakan roster sebagai alternatif memasukkan angin. Dari gambar di bawah dapat diketahui jika angin masuk lebih maksimal melalui jendela dengan jenis geser (sliding Windows) sehingga penggunaan jendela dengan jenis ini dinilai lebih baik daripada jendela dengan jenis top hung dalam aspek memasukkan angin ke dalam ruangan.



Gambar 3.3 Batik Trusmi
Sumber : Batik Trusmi, 2024



Selain penggunaan jendela dengan tipe geser, bangunan creative hub ini juga akan menggunakan roster untuk memasukkan angin ke dalam ruangan. Roster yang dirancang motifnya diambil dari motif kain cual bangka belitung yang kemudian ditransformasikan. ukuran roster ini adalah 100 cm x 70 cm dengan material yang digunakan adalah kayu mahoni.



Gambar 3.3 Analisis Scondary Skin
Sumber : Penulis, 2024

3.4 Penyelesaian Sistem Struktur

3.4.1 Struktur Bangunan Cirebon Creative Hub

Konsep Struktur bangunan Cirebon Creative Hub ini akan menggunakan jenis struktur rigid frame (struktur rangka) yang terdiri dari balok dan kolom. struktur ini keseluruhannya menggunakan material concrete baik itu kolom maupun baloknya. Selain itu terdapat juga shaft dari shear wall untuk perletakan tangga area servis seperti toilet, tangga darurat, dan lift difabel. salah satu pertimbangan penggunaan struktur ini selain karena kekuatan dan stabilitasnya yang tinggi, karena material beton memiliki sifat isolasi suara yang baik untuk ruang-ruang yang digunakan untuk aktivitas kreatif yang mungkin berisik, seperti ruang pertunjukan.

Dimensi Balok

- Tinggi Balok Induk = 1/12 bentang 1/12 x 8 m = 0,67 m = 70 cm
- Lebar Balok = 2/3 tinggi balok 2/3 x 70 cm = 46.6 = 50 cm
- Tinggi Balok Anak = 1/15 bentang 1/15 x 8 m = 0,53 m = 55 cm
- Lebar Balok Anak= 1/2 tinggi balok 1/2 x 55 cm = 27.5 cm = 30 cm

Jadi dimensi balok induk = 50 x 70 cm sementara balok anak = 30 x 55 cm.

Dimensi Kolom

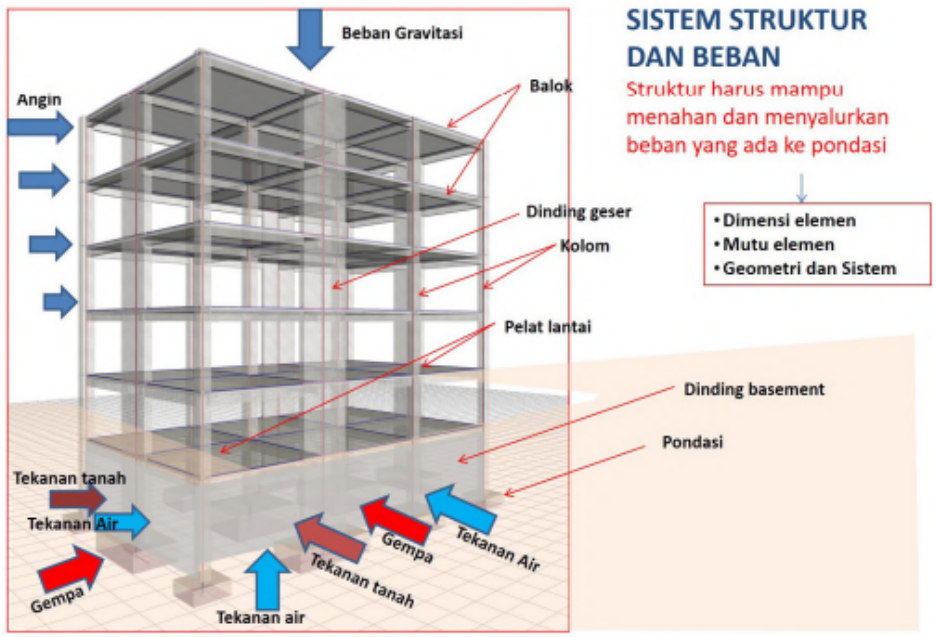
- Lebar penampang kolom =
- lebar balok + (2 x 5 cm) • 50 cm + (2 x 5 cm) • 50 + 10 cm = 60 cm

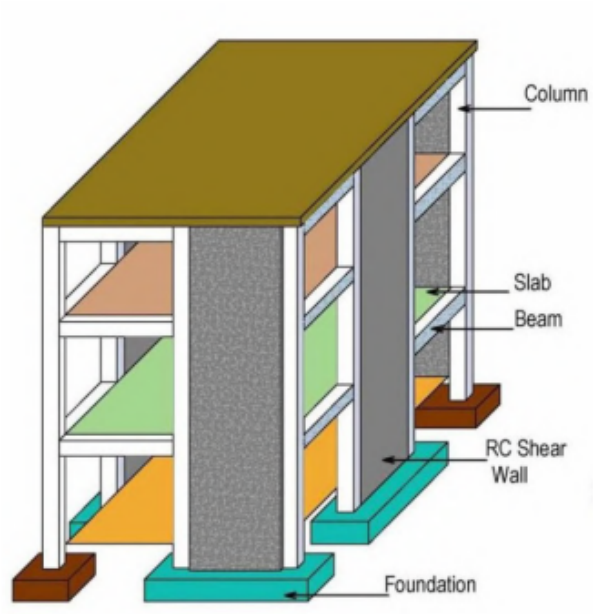
Jadi ukuran kolom 60x60 cm

Dimensi Plat Lantai

- Tebal pelat lantai = 1/40 bentang
- 1/40 x 8 m = 0,2 m = 20 cm

Jadi tebal pelat lantai 20 cm





Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Struktur Bangunan, 2024

3.5 Penyelesaian Lansekap

3.5 Konsep Perencanaan Lanskap

Konsep penataan lanskap dalam perancangan Cirebon Creative Hub dengan pendekatan arsitektur bioklimatik dirancang untuk menciptakan lingkungan yang tidak hanya estetis tetapi juga fungsional dan berkelanjutan. Dalam pendekatan ini, lanskap tidak hanya berperan sebagai elemen dekoratif, tetapi juga sebagai bagian integral dari sistem bioklimatik yang mendukung keseimbangan ekosistem dan kenyamanan termal bangunan. Desain lanskap memperhatikan karakteristik iklim tropis Cirebon yang cenderung panas, dengan pemilihan vegetasi lokal yang mampu bertahan dalam kondisi tersebut. Tanaman-tanaman ini dipilih tidak hanya untuk ketahanan mereka terhadap cuaca, tetapi juga untuk kemampuan mereka dalam menyerap panas, menyaring udara, dan mengurangi polusi

Jenis tanaman atau vegetasi yang dipilih antara lain ketapang kencana (Terminalia mantaly), Pucuk Merah (Syzygium oleana), Bougenville (Bougenville sp), Boxwood (Buxus semperviren), Rumput Gajah Mini (Pennisetum purpureum). Tanaman ketapang kencana akan diletakkan di arah selatan dekat jalan guna meredam kebisingan dari arah jalan utama. sedangkan pucuk merah akan diletakkan pada jalur pejalan kaki guna meneduhkan. Boxwood dan bougenville akan menjadi vegetasi dekoratif sekaligus memberikan kesan pada tempat tertentu. Dengan adanya strategi perencanaan lanskap ini, diharapkan dapat menurunkan temperatur lingkungan site yang relatif tinggi.



ketapang kencana
(Terminalia mantaly)



Bougenville
(Bougenville sp)



Rumput Gajah
Mini (Pennisetum
purpureum)



Pucuk Merah
(Syzygium oleana),

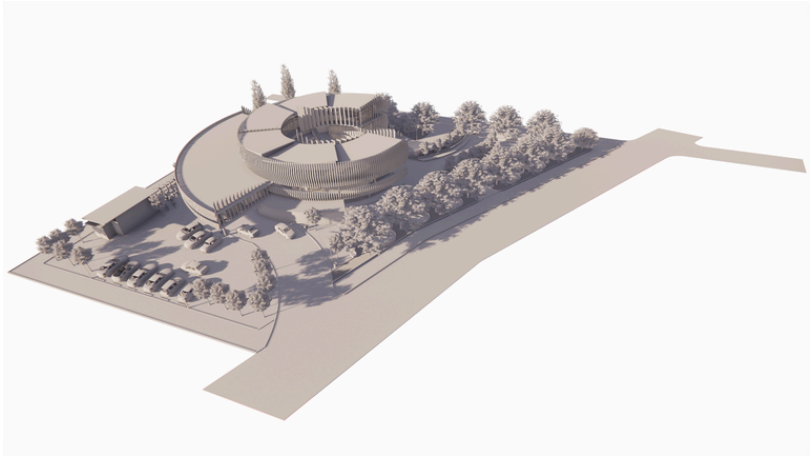


Pucuk Merah
(Syzygium oleana),

3.6 3.6 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya ,dapat disimpulkan beberapa konsep yang akan diterapkan pada perancangan Cirebon Creative Hub ini guna untuk mengatasi permasalahan yang telah dijelaskan pada bab 2 , antara lain :

1. Gubahan Massa



Gambar 3.3 Analisis Pola Kegiatan Pelaku Seni Pertunjukan
Sumber : Penulis, 2024

Dari hasil analisis ketiga alternatif gubahan massa yang mengacu pada arah matahari dan kecepatan angin, alternatif kedua dipilih sebagai acuan tata massa untuk perancangan Cirebon Creative Hub. Alternatif ini memiliki sisi permukaan terkecil yang menghadap azimuth 245°-294°, dan sisi permukaan terlebar yang menghadap azimuth 64°-295,01° serta 115°-244,01°, sehingga lebih optimal dalam memanfaatkan pencahayaan alami. Selain itu, alternatif kedua juga lebih efektif dalam menangkap angin dari azimuth 127°-145° melalui desain void di tengah dan jarak antar massa yang memungkinkan angin masuk.

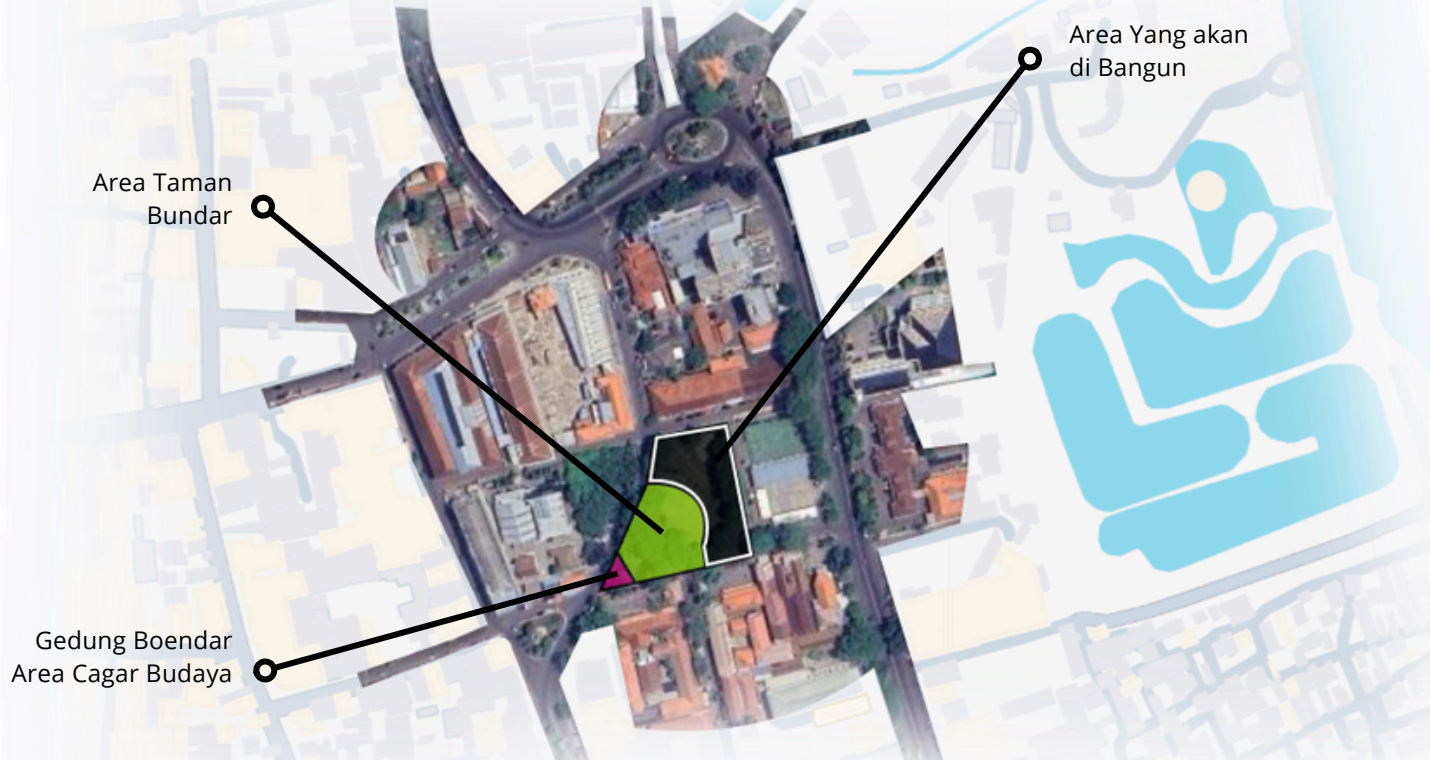
2. Tata Ruang



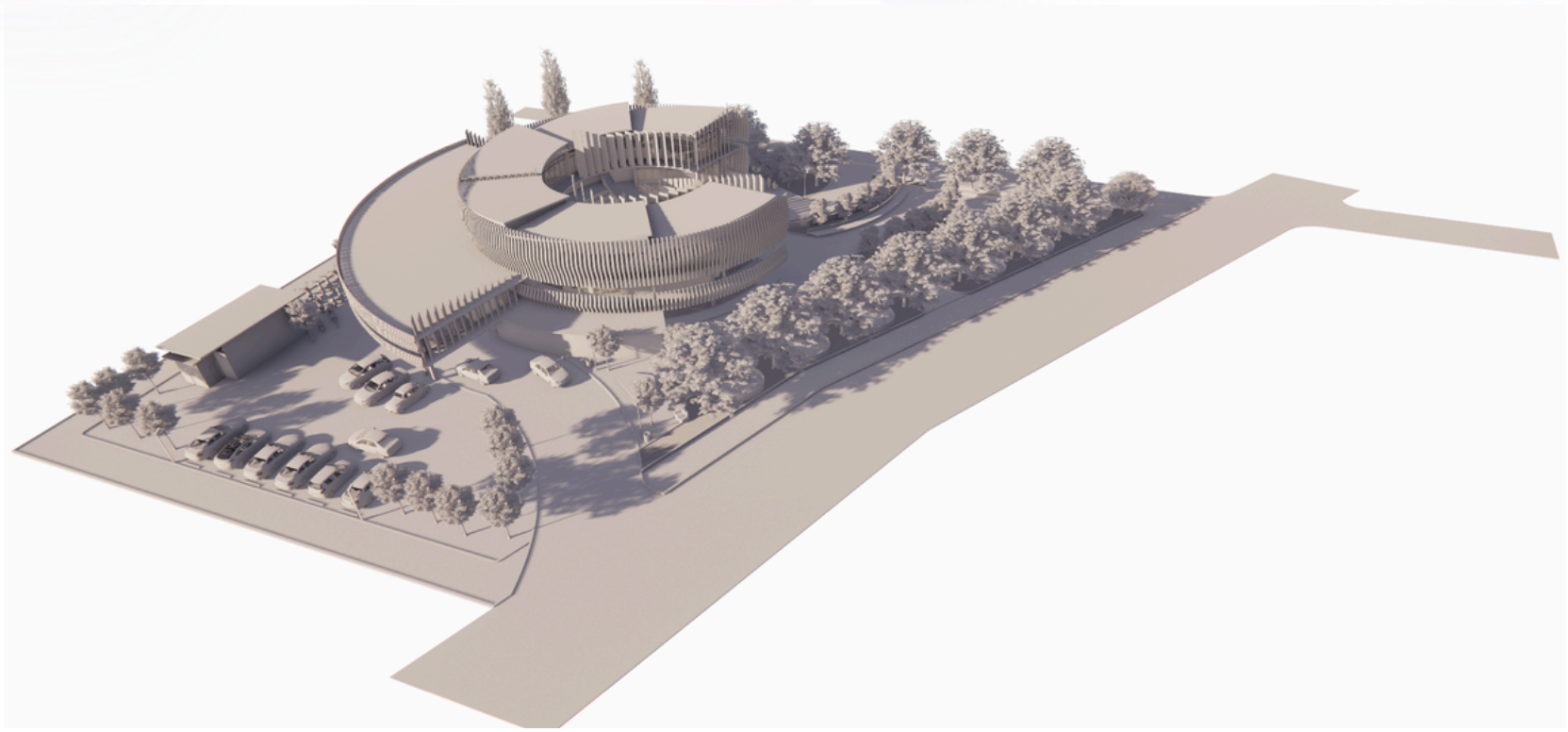
Gambar 3.3 Integrasi Ruang Dengan Gubahan Masssa
Sumber : Penulis, 2024

Gubahan massa diintegrasikan dengan program ruang yang mencakup ruang pengelola, industri kreatif, penunjang, dan servis. Ground floor menampung ruang publik seperti ruang pameran, co-working space, dan amphiteater, sementara lantai 1 mencakup ruang industri kreatif, penunjang, dan pengelola, dan lantai.

3.6 Kesimpulan Penyelesaian Persoalan



Gambar 3.13 Analisis Koneks Site
Sumber : Penulis, 2024



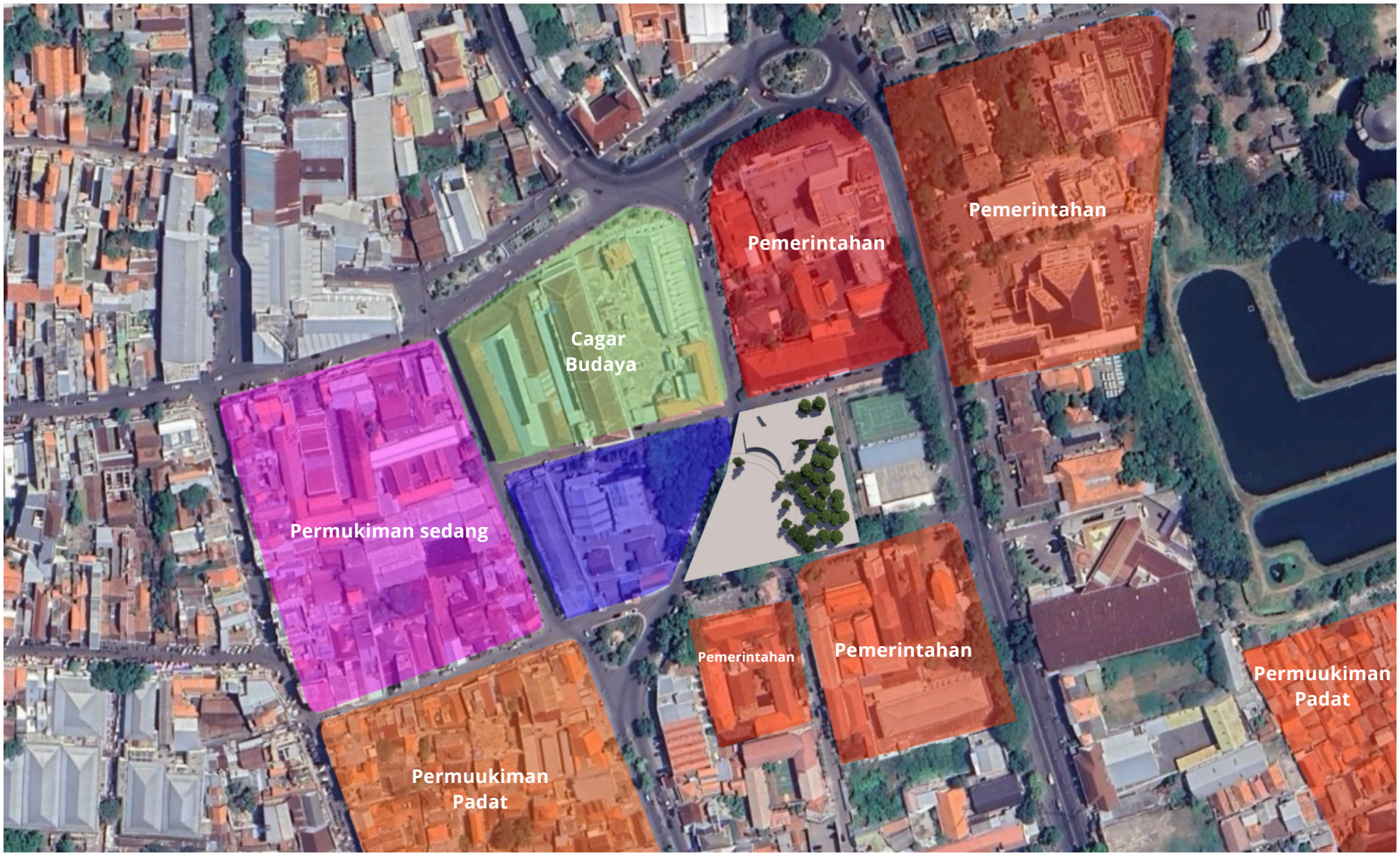
Bab

04.

Deskripsi Hasil Rancangan

4.1 Rancangan Kawasan Tapak
4.2 Rancangan Bangunan
4.3 Rancangan Arsitektur Khusus
4.4 Rancangan Selubung Bangunan
4.5 Rancangan Interior & Eksterior Bangunan
4.6 Rancangan Sistem Struktur
4.7 Rancangan Utilitas Bangunan
4.8 Rancangan Akses Keselamatan & Barier Free
4.9 Hasil Uji Desain

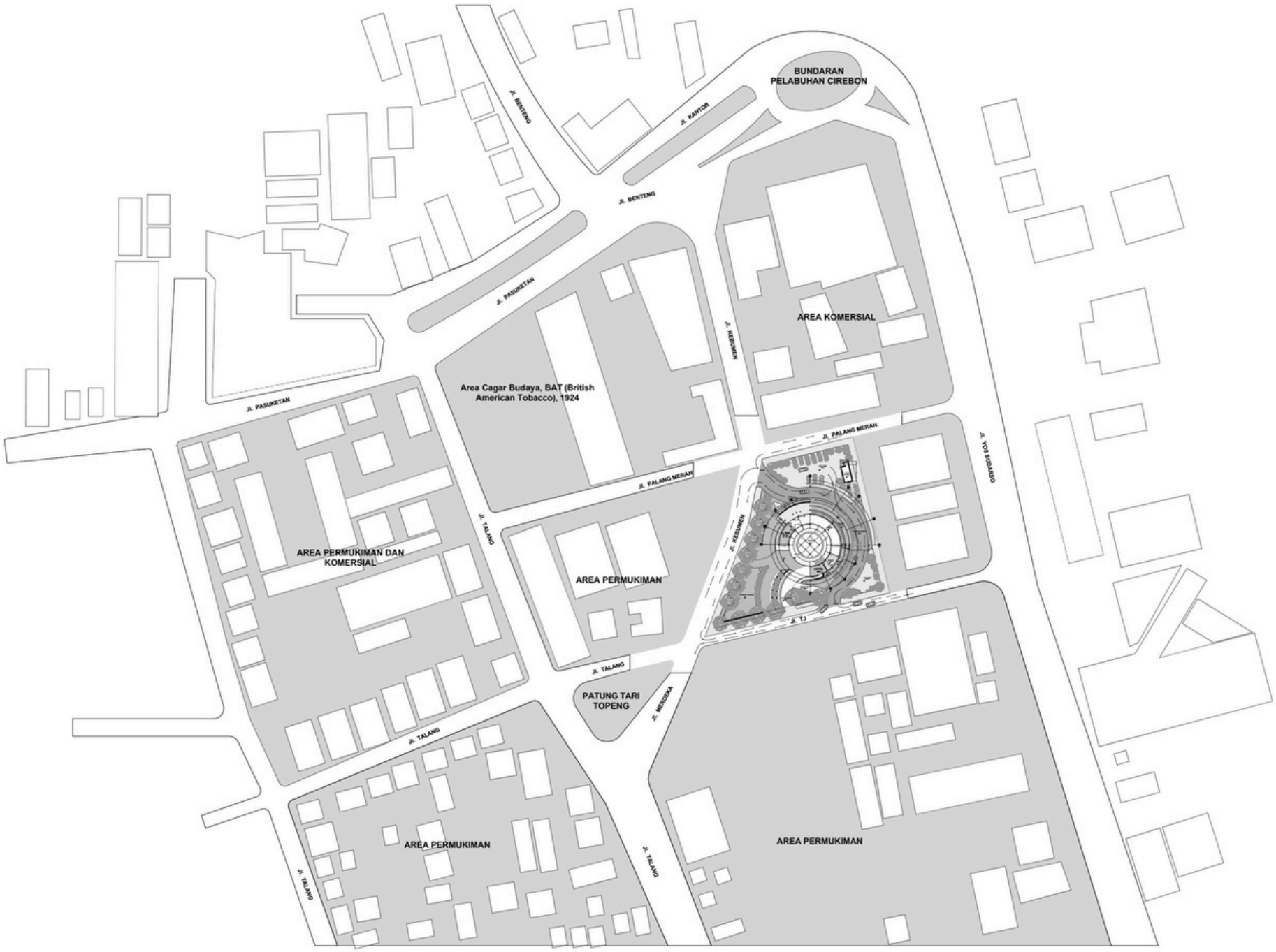
4.1 Rancangan Kawasan Tapak



Gambar 4.1 Situasi Kawasan
Sumber : Penulis, 2024

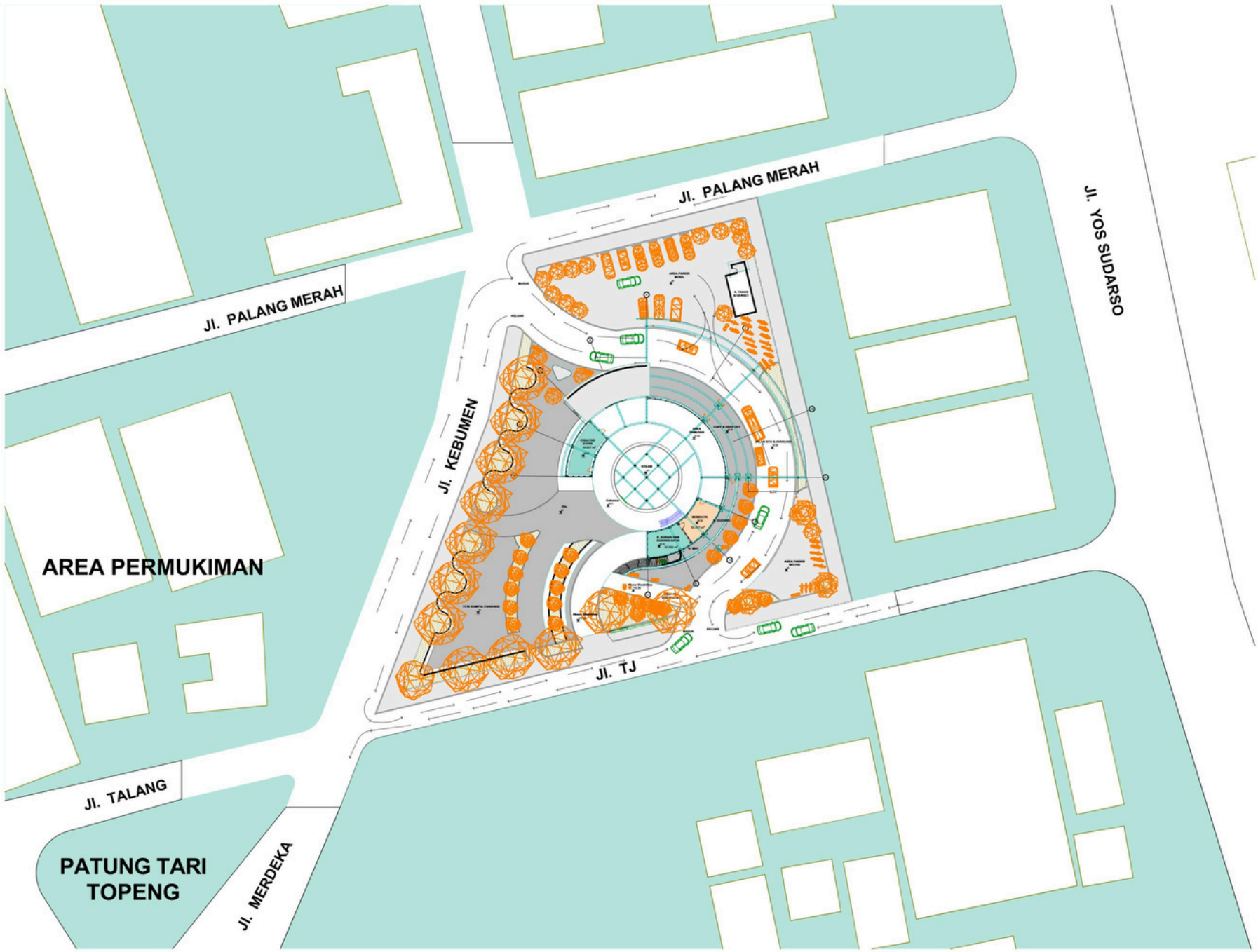
Cirebon Creative Hub ini terletak di kawasan yang meliputi area komersil, area pemerintahan, dan permukiman. Bangunan ini terletak di lokasi yang strategis sehingga mudah ditemukan oleh masyarakat. Terlihat pada gambar 4.1 di atas dimana merupakan tampak atas site dan situasi kawasan sekitar creative hub ini.

4.1 4.1.1 Situasi



Cirebon Creative Hub ini terletak dikawasan pusat kota dengan ini creative hub dapat di temukan dengan mudah karena terdapat akses yang mudah tanpa adanya kendala kemacetan yang tinggi, dekat dengan landmark patung Tari Topeng dan bangunaan *British American Tobacco* (BAT) Cirebon.

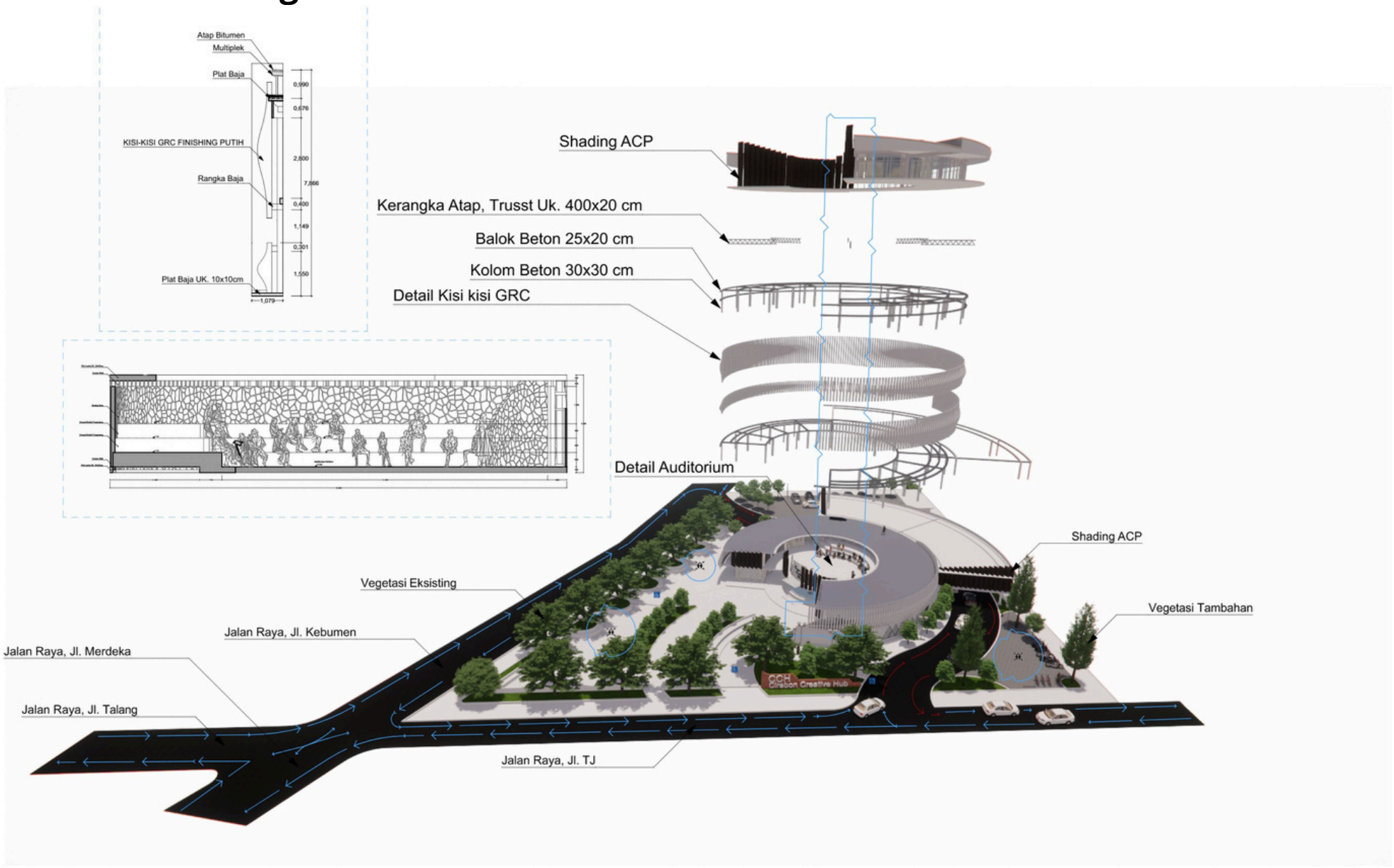
4.1 4.1.1 Sitepan



Cirebon Creative Hub ini terletak di kawasan yang meliputi area komersil, area pemerintahan, dan permukiman. Bangunan ini terletak di lokasi yang strategis sehingga mudah ditemukan oleh masyarakat. Terlihat pada gambar di atas dimana merupakan tampak atas site dan situasi kawasan sekitar creative hub.

4.2 Rancangan Bangunan

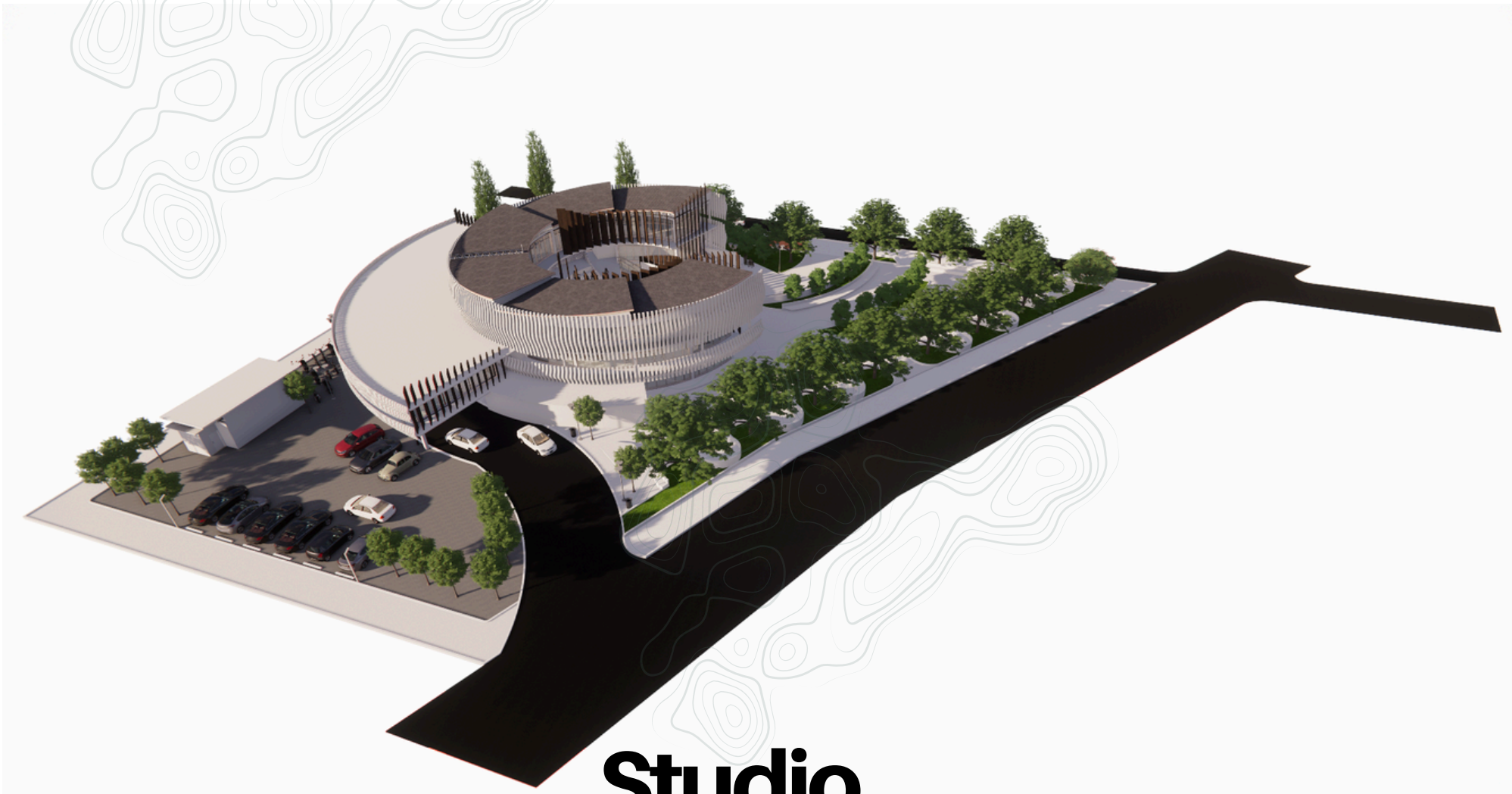
4.2.1 Konsep Tata Massa Bangunan



Legenda :
1. **Jalur Evakuasi**
2. **Jalan Umum**
3. **Jalan Site**
4. **Titik Kumpul Evakuasi**
5. **Disabilitas**

Implementasi konsep bioklimatik sangat penting dalam pemilihan site ini. Orientasi lokasi harus mendukung pencahayaan alami yang efisien dan menghindari paparan sinar matahari langsung yang berlebihan. Selain itu, memilih lokasi dengan bangunan di sekitarnya yang lebih rendah akan memungkinkan aliran udara yang cukup, yang tidak hanya nyaman secara alami tetapi juga energi efisien.

Keseluruhan kriteria ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk aktivitas kreatif dan inovatif, sekaligus ramah lingkungan dan mudah diakses oleh komunitas yang lebih luas.



Studio Akhir Desain Arsitektur

SADA

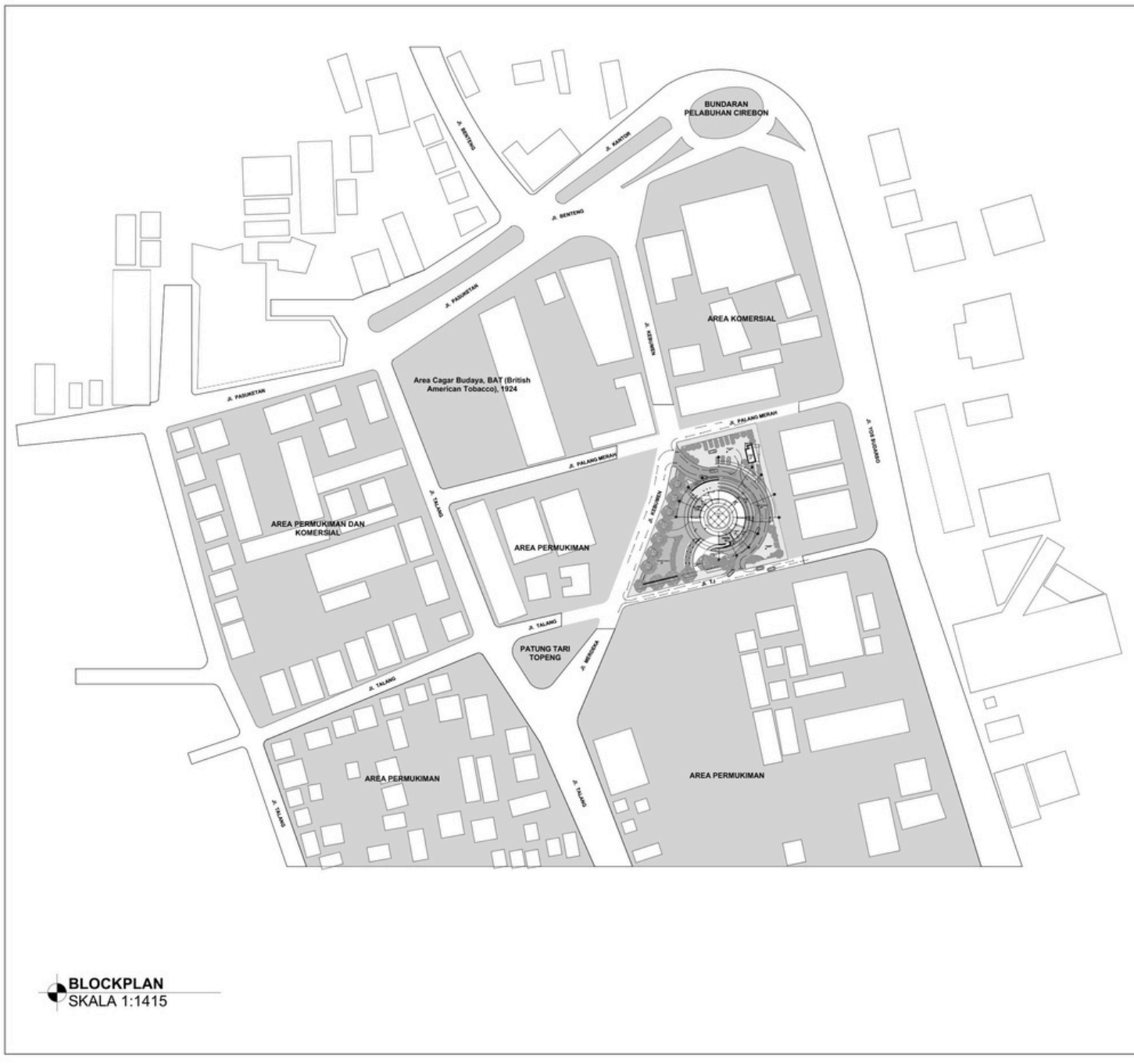
GAMBAR RANCANGAN

Konsep dan Skematik

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON

Dengan Pendekatan *Bioklimatik*

DESIGN OF A CREATIVE CENTER IN CIREBON WITH A BIOCLIMATIC APPROACH



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

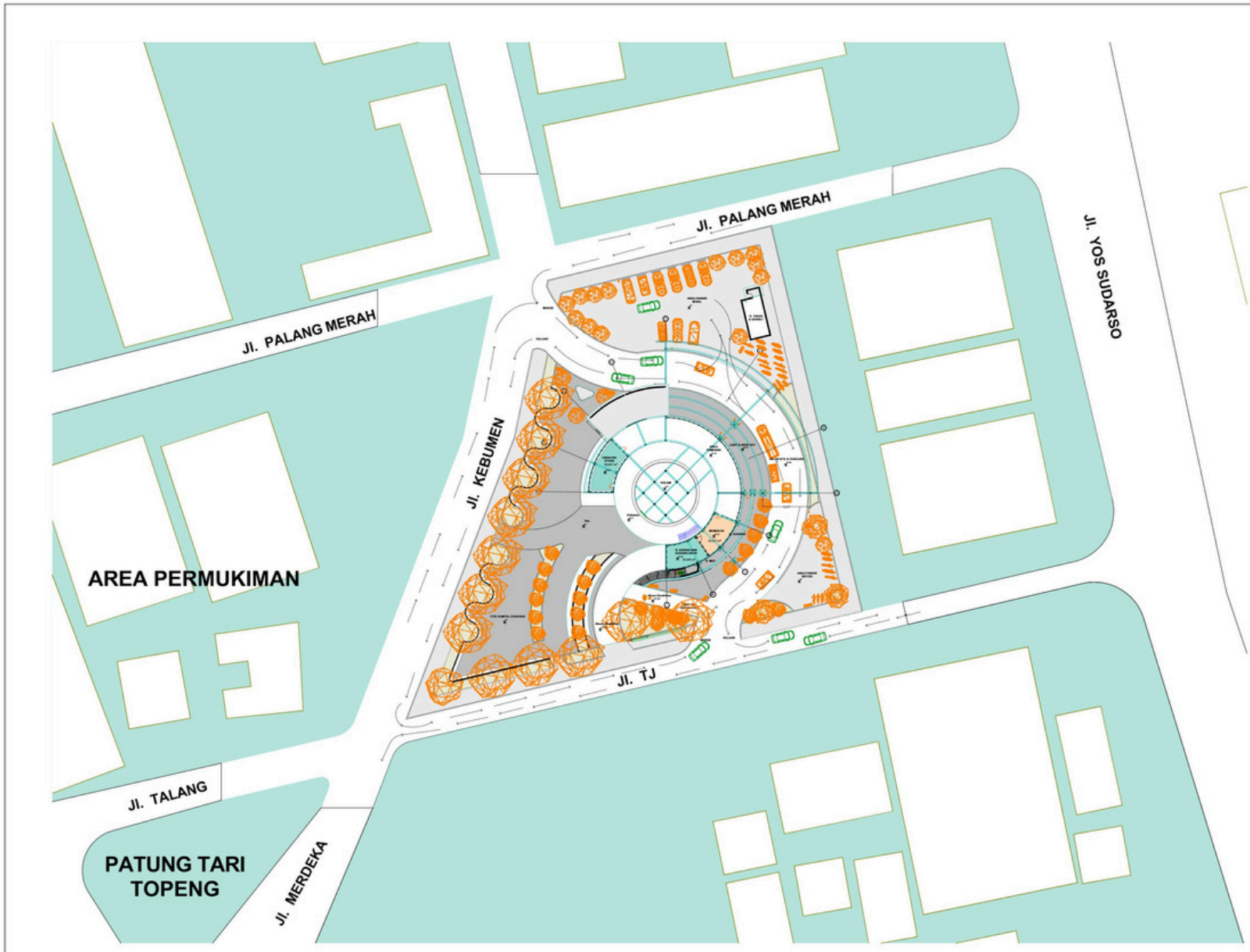
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
BLOCKPLAN		1:1415
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	1	

U

Gambar 4.3.1 Blockplan
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

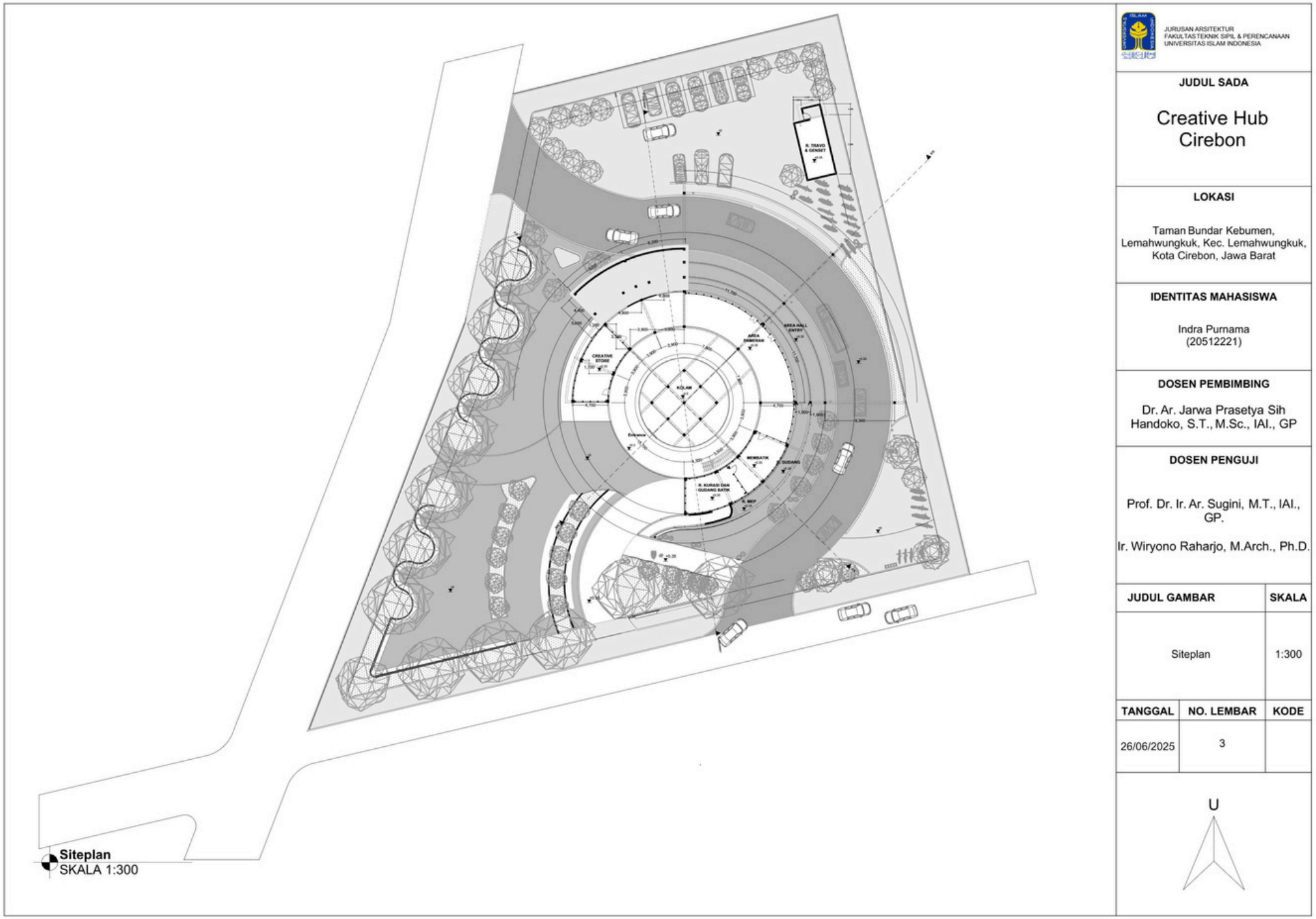
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Situasi		1:500
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	2	

U

Gambar 4.3.2 Situasi
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

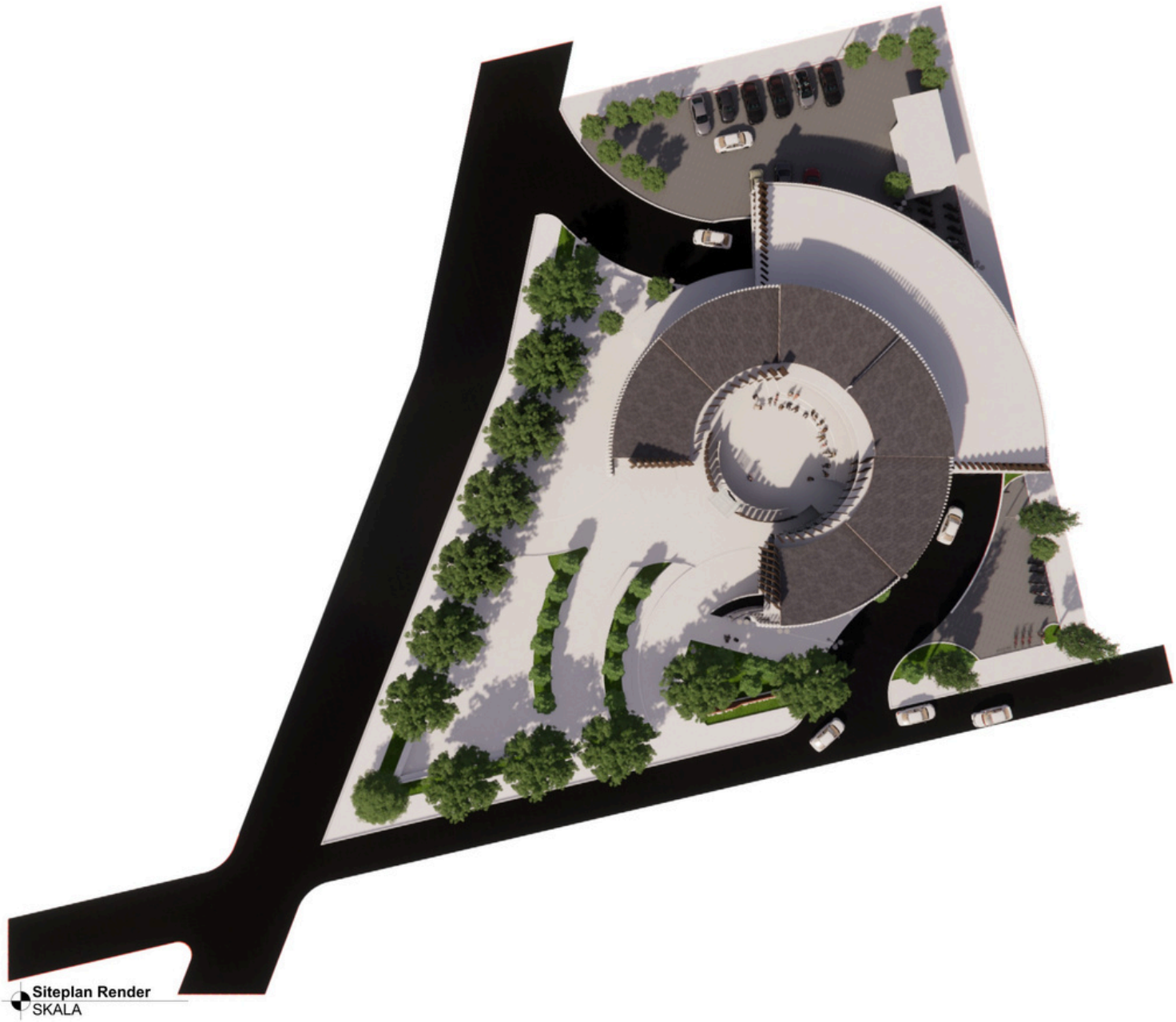
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Siteplan		1:300
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	3	

U

Gambar 4.3.3 Siteplan
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

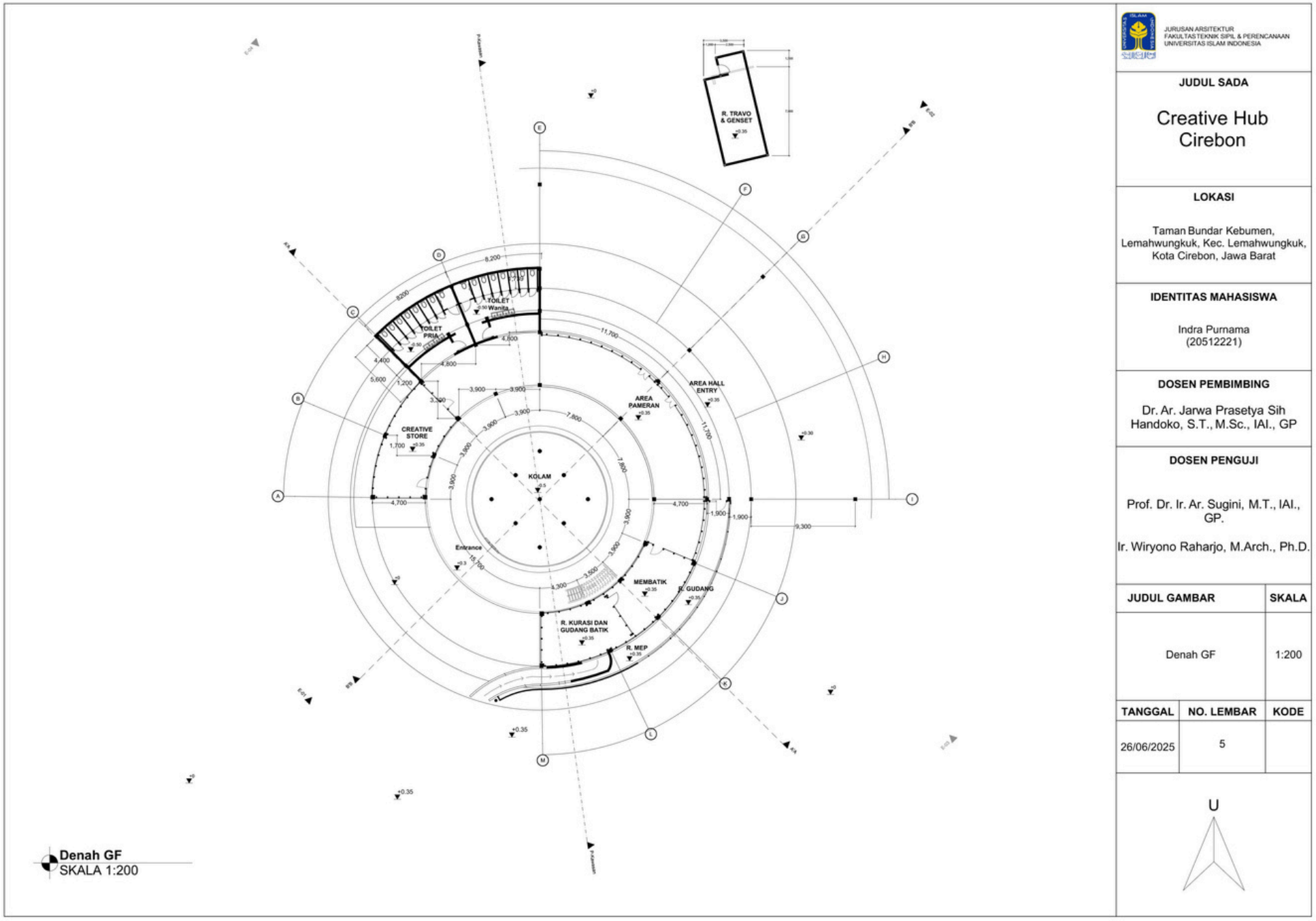
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Siteplan Render		
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	4	

U

Gambar 4.3.4 Siteplan Render
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

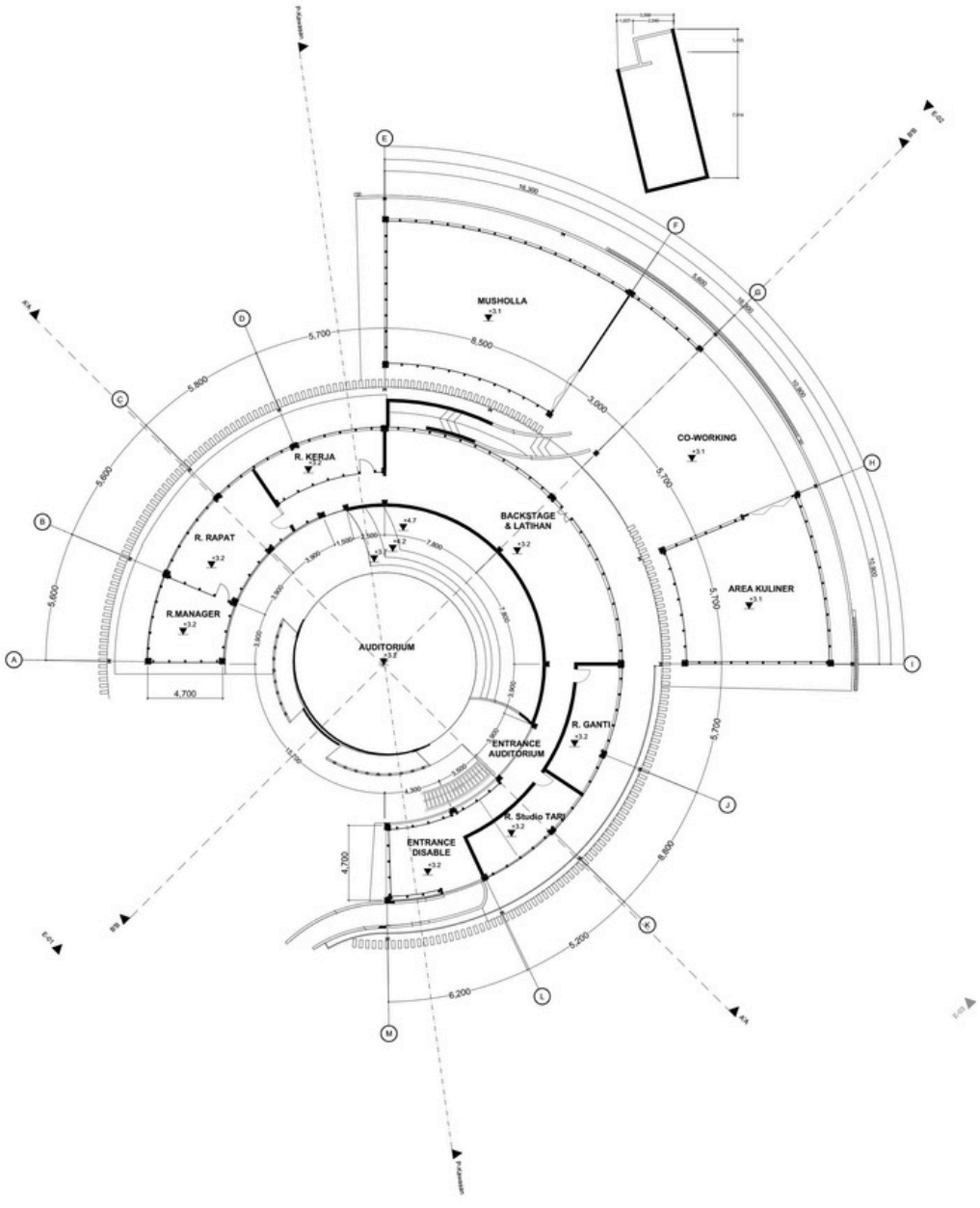
Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR	SKALA
Denah GF	1:200

TANGGAL	NO. LEMBAR	KODE
26/06/2025	5	

U

Gambar 4.3.5 Denah Ground Floor (GF)
Sumber : Penulis 2025



Denah Lt. 1
SKALA 1:200

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

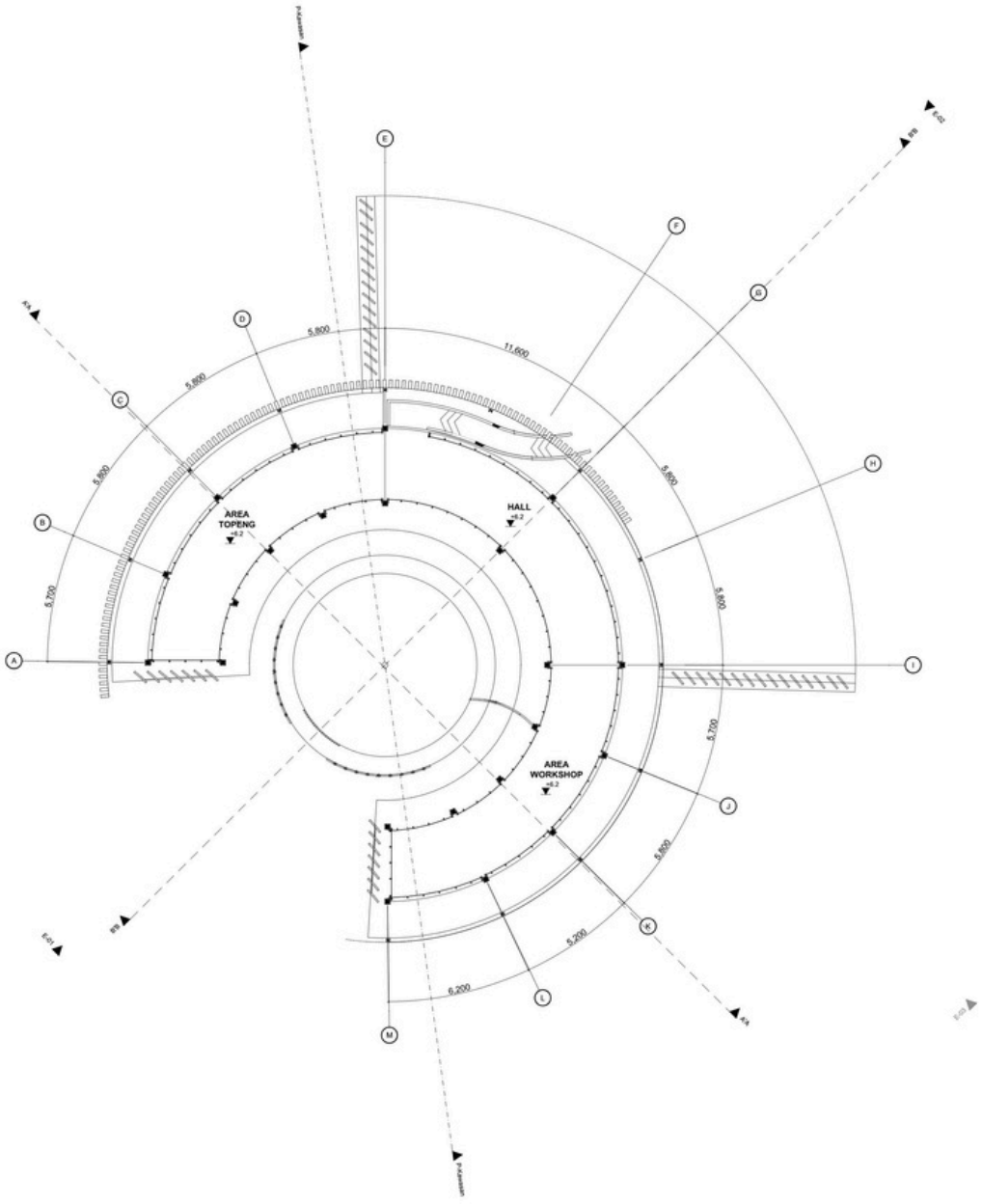
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Denah Lt. 1		1:200
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	6	

U

Gambar 4.3.6 Denah Lantai 1
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

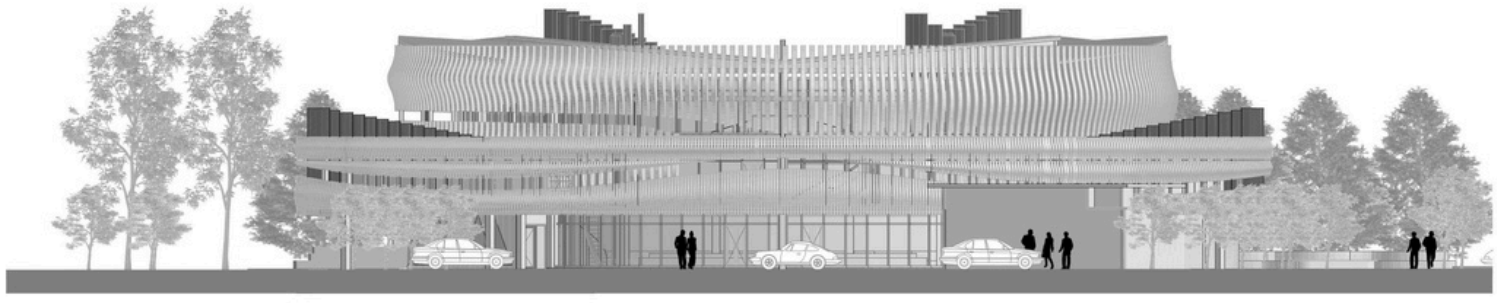
JUDUL GAMBAR		SKALA
Denah Lt. 2		1:200
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	7	

U

Gambar 4.3.7 Denah Lantai 2
Sumber : Penulis 2025



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG

Tampak Depan dan Belakang
SKALA 1:150

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Tampak Depan dan Belakang		1:150
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	8	

U

Gambar 4.3.8 Tampak Depan Dan Belakang
Sumber : Penulis 2025



TAMPAK DEPAN



TAMPAK BELAKANG

Tampak Depan Dan Belakang Render
SKALA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

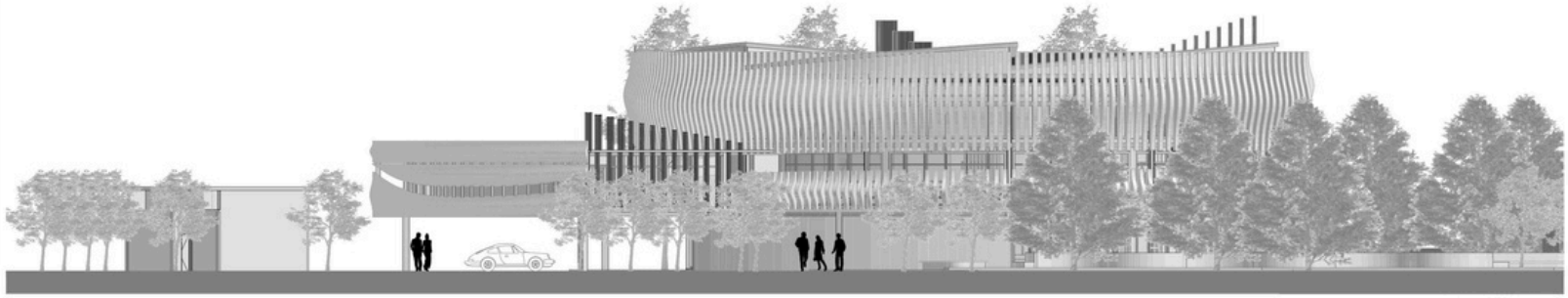
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

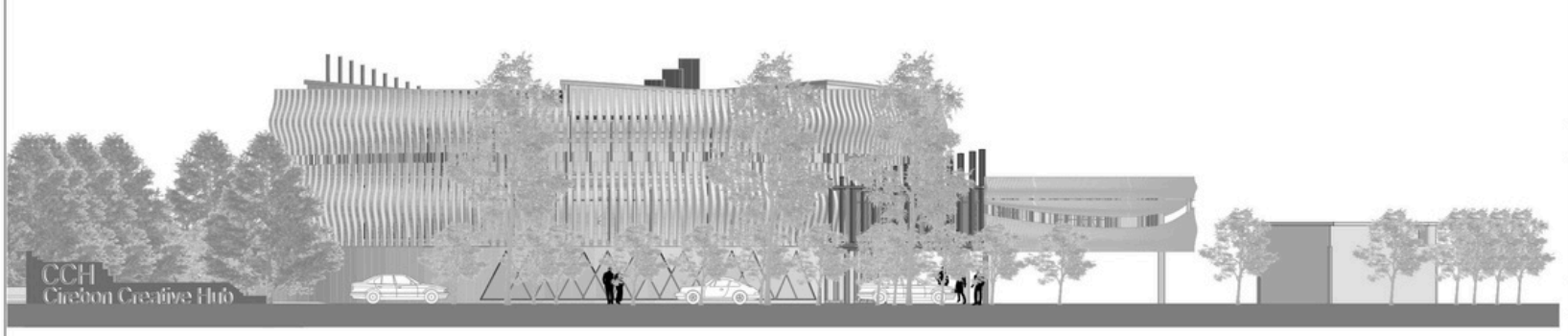
JUDUL GAMBAR		SKALA
Tampak Depan Dan Belakang Render		
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	9	

U

Gambar 4.3.9 Tampak Depan Dan Belakang (Render)
Sumber : Penulis 2025



TAMPAK KIRI



TAMPAK KANAN

Tampak Kiri dan Kanan
SKALA 1:150

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Tampak Kiri dan Kanan		1:150
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	10	

U

Gambar 4.3.10 Tampak Kiri Dan Kanan
Sumber : Penulis 2025



TAMPAK KIRI



TAMPAK KANAN

Tampak Kiri dan Kanan Render
SKALA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

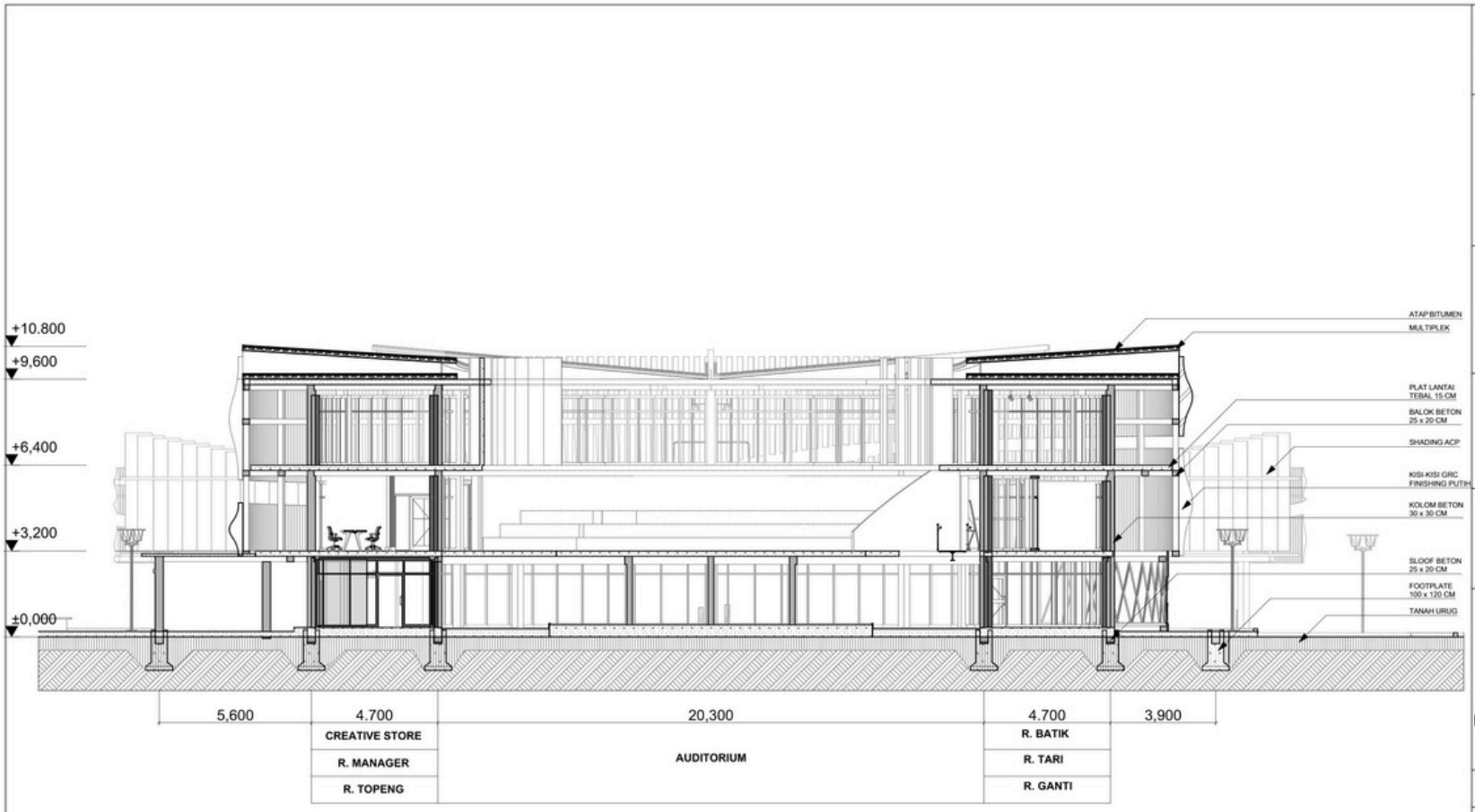
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
Tampak Kiri dan Kanan Render		
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	11	

U

Gambar 4.3.11 Tampak Kiri Dan Kanan (Render)
Sumber : Penulis 2025



Potongan A-A'
SKALA 1:110

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

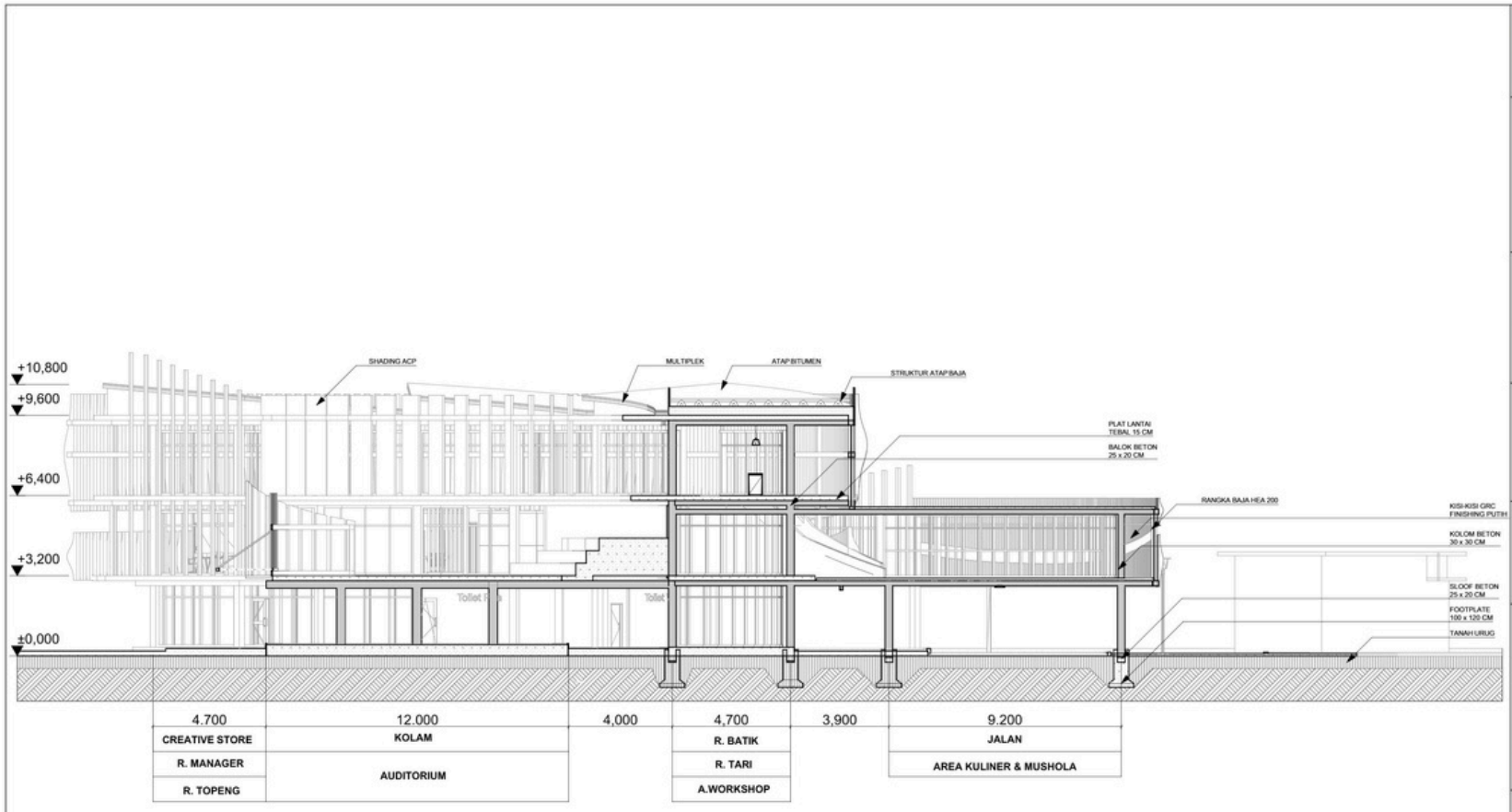
Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR	SKALA
Potongan A-A'	1:110

TANGGAL	NO. LEMBAR	KODE
26/06/2025	12	

U

Gambar 4.3.12 Potongan A-A'
Sumber : Penulis 2025



Potongan B-B'
SKALA 1:121

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

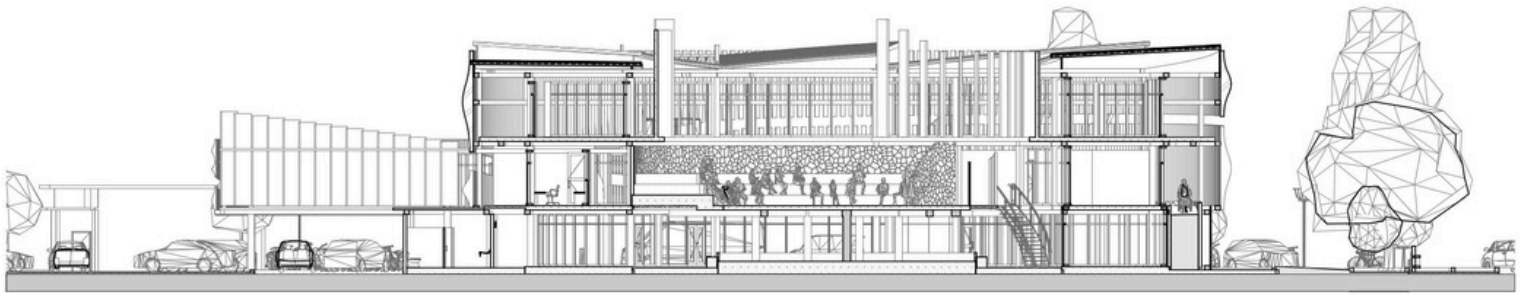
Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR	SKALA
Potongan B-B'	1:121

TANGGAL	NO. LEMBAR	KODE
26/06/2025	13	

U

Gambar 4.3.13 Potongan B-B'
Sumber : Penulis 2025



POTONGAN KAWASAN
SKALA 1:154

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

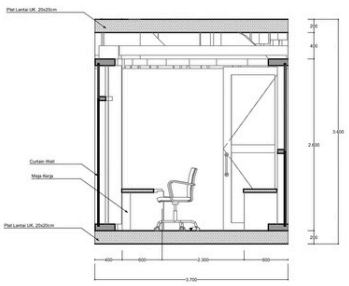
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
POTONGAN KAWASAN		1:154
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	14	

U

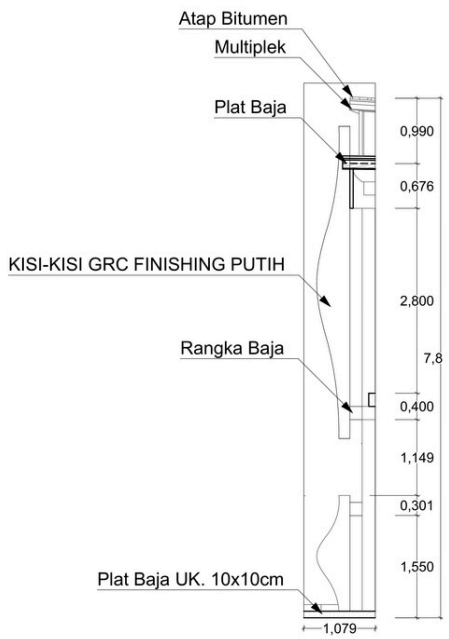
Gambar 4.3.14 Potongan Kawasan
Sumber : Penulis 2025



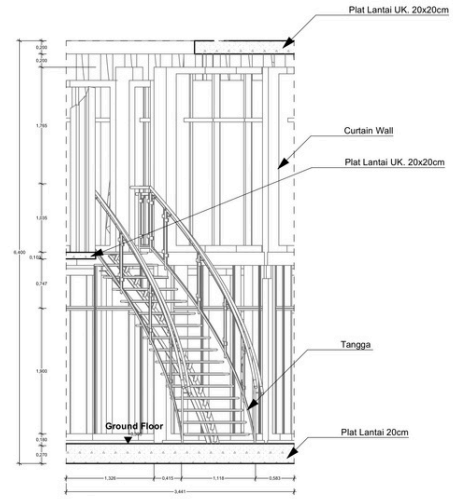
Detail Ruang Rapat



Detail Ruang Rapat
Render



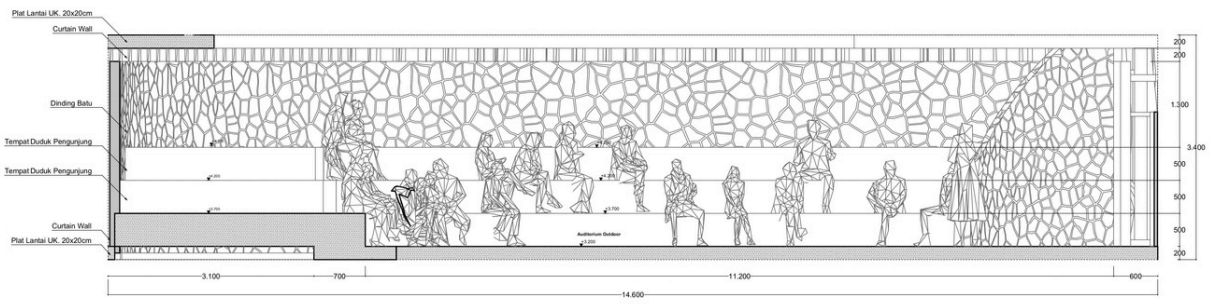
Detail Shading



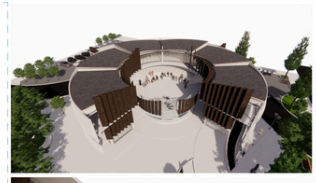
Detail Tangga



Render Tangga



Auditorium





Auditorium Render

GAMBAR DETAIL
SKALA 1:50

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

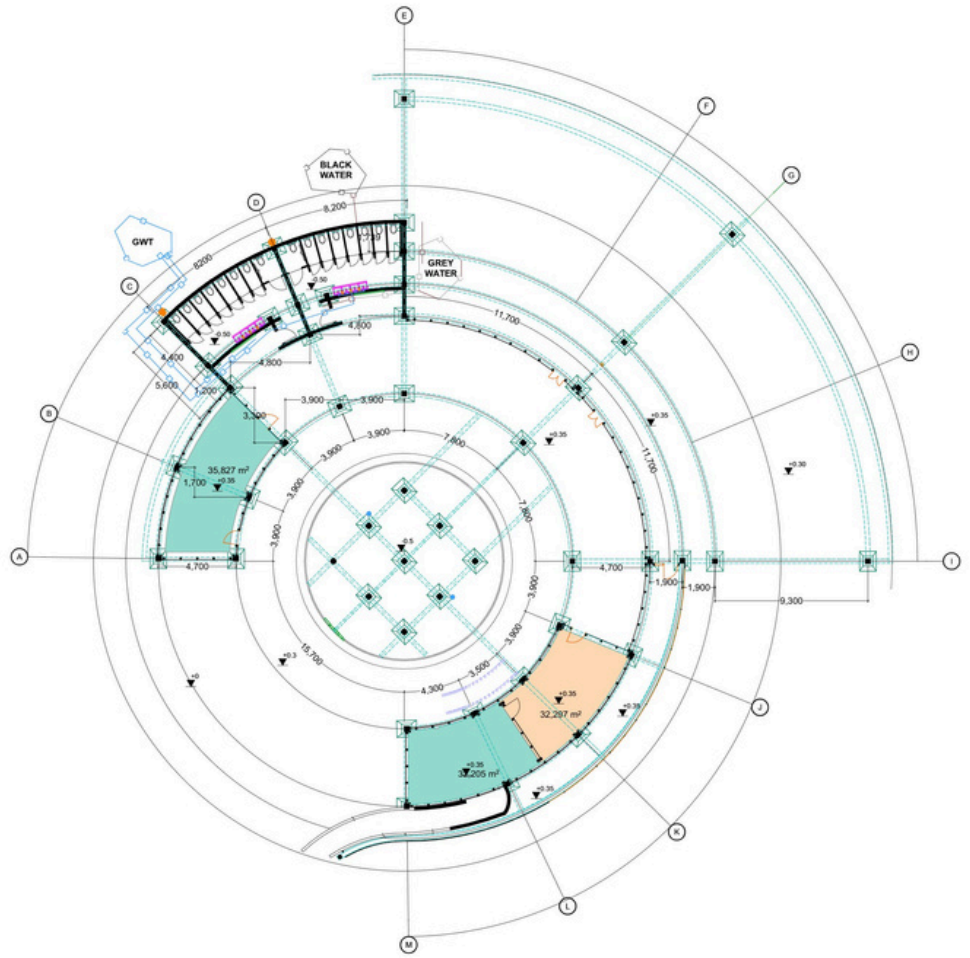
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
GAMBAR DETAIL		1:50
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
30/06/2025	15	

U

Gambar 4.3.15 Gambar Detail
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

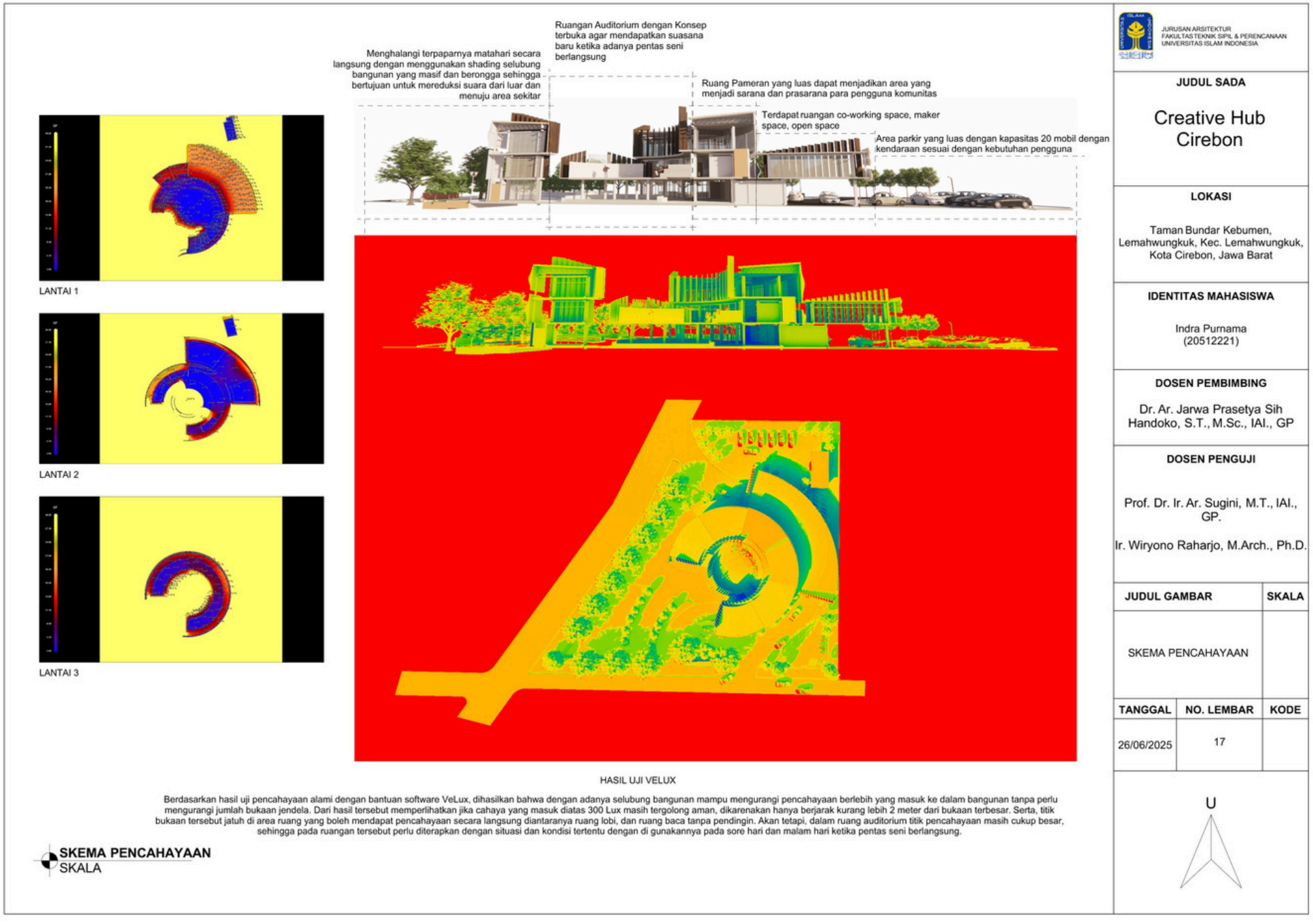
Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
SKEMA INFRASTRUKTUR		1:200
TANGGAL	NO. LEMBAR	KODE
26/06/2025	16	

U

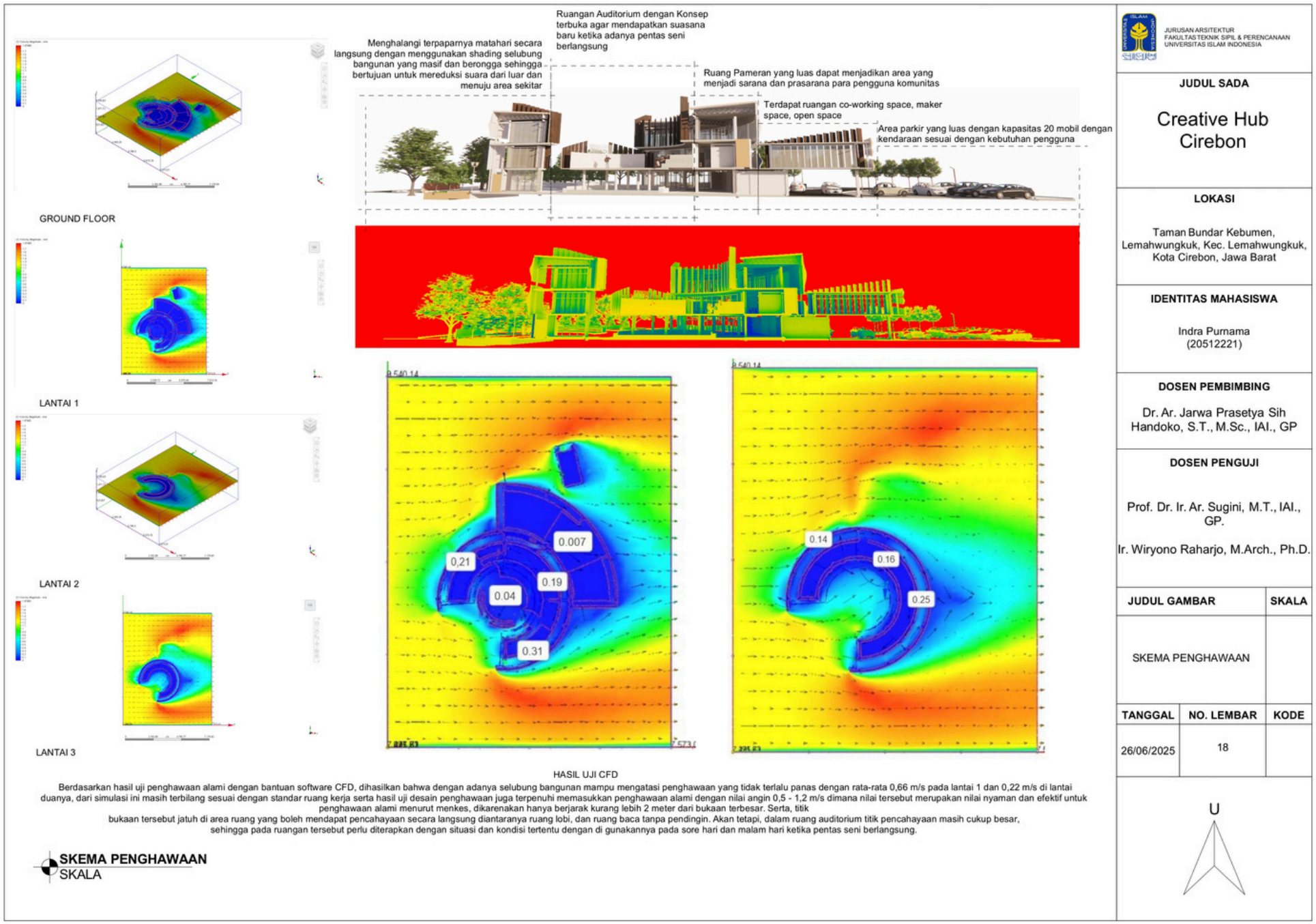
Gambar 4.3.16 Skema Infrastruktur
Sumber : Penulis 2025

Hasil Simulasi Velux

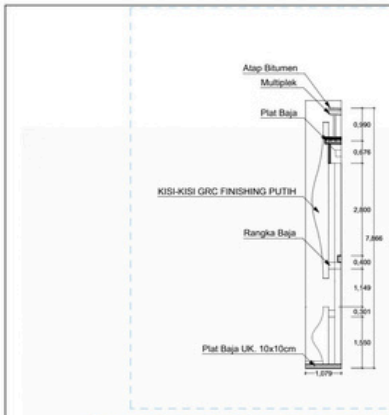


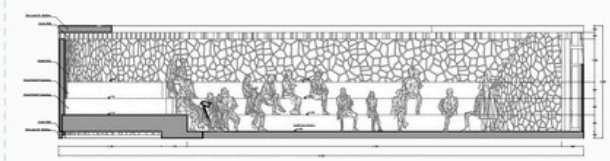
Gambar 4.3.17 Skema Pencahayaan Velux
Sumber : Penulis 2025

Hasil Simulasi CFD



Gambar 4.3.18 Skema Penghawaan Cfd
Sumber : Penulis 2025





Legenda :
1. Jalur Evakuasi
2. Jalan Umum
3. Jalan Site
4. Titik Kumpul Evakuasi
5. Disabilitas

SKEMA TRANSPORTASI, BARRIER FREE DAN KESELAMATAN
SKALA 1:100

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

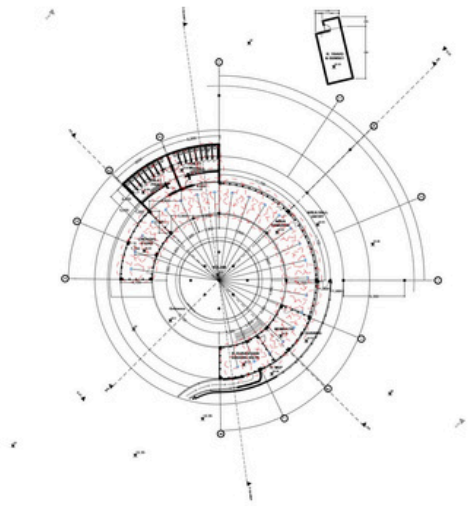
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

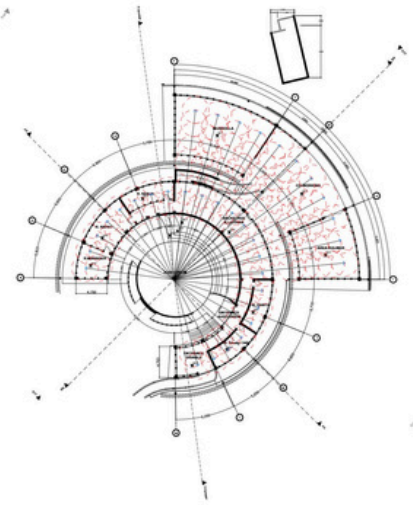
JUDUL GAMBAR		SKALA
SKEMA TRANSPORTASI, BARRIER FREE DAN KESELAMATAN		1:100
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	19	

U

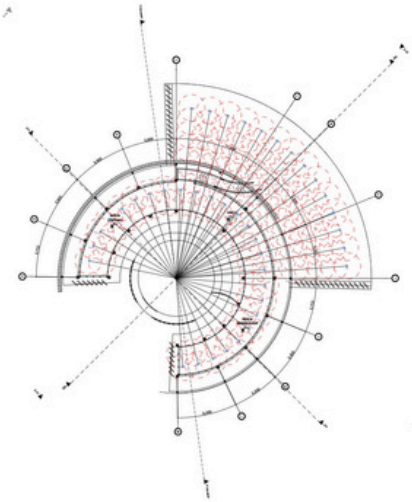
Gambar 4.3.19 Skema Transportasi, Barier Free dan Keselamatan
Sumber : Penulis 2025



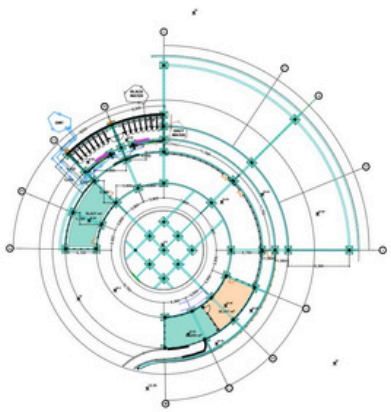
RENCANA SPRINKLER LT. GF
SKALA 1:500



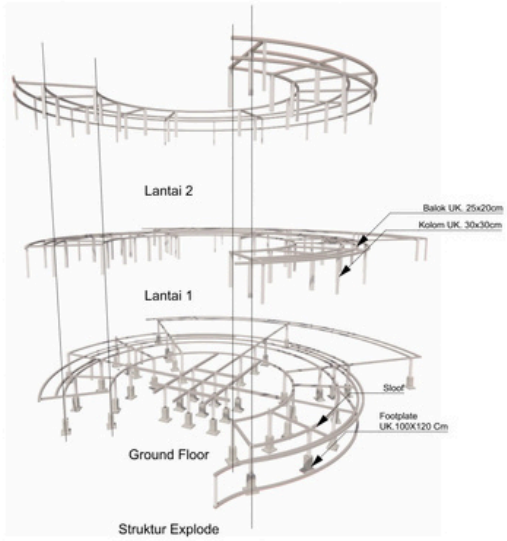
RENCANA SPRINKLER LT. 1
SKALA 1:500



RENCANA SPRINKLER LT. 2
SKALA 1:500



RENCANA SPRINKLER
SKALA 1:500



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

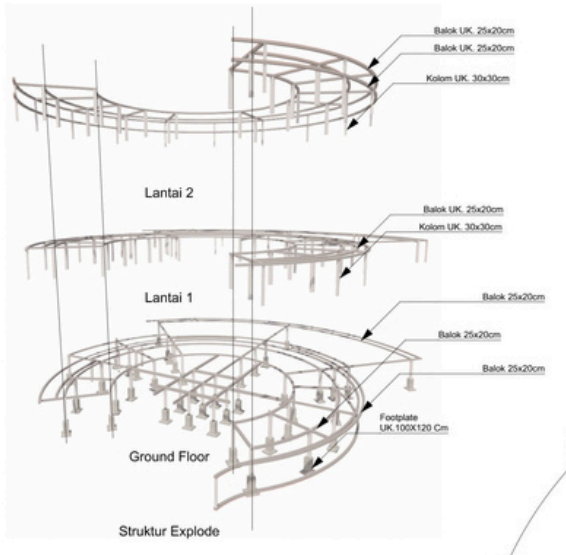
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

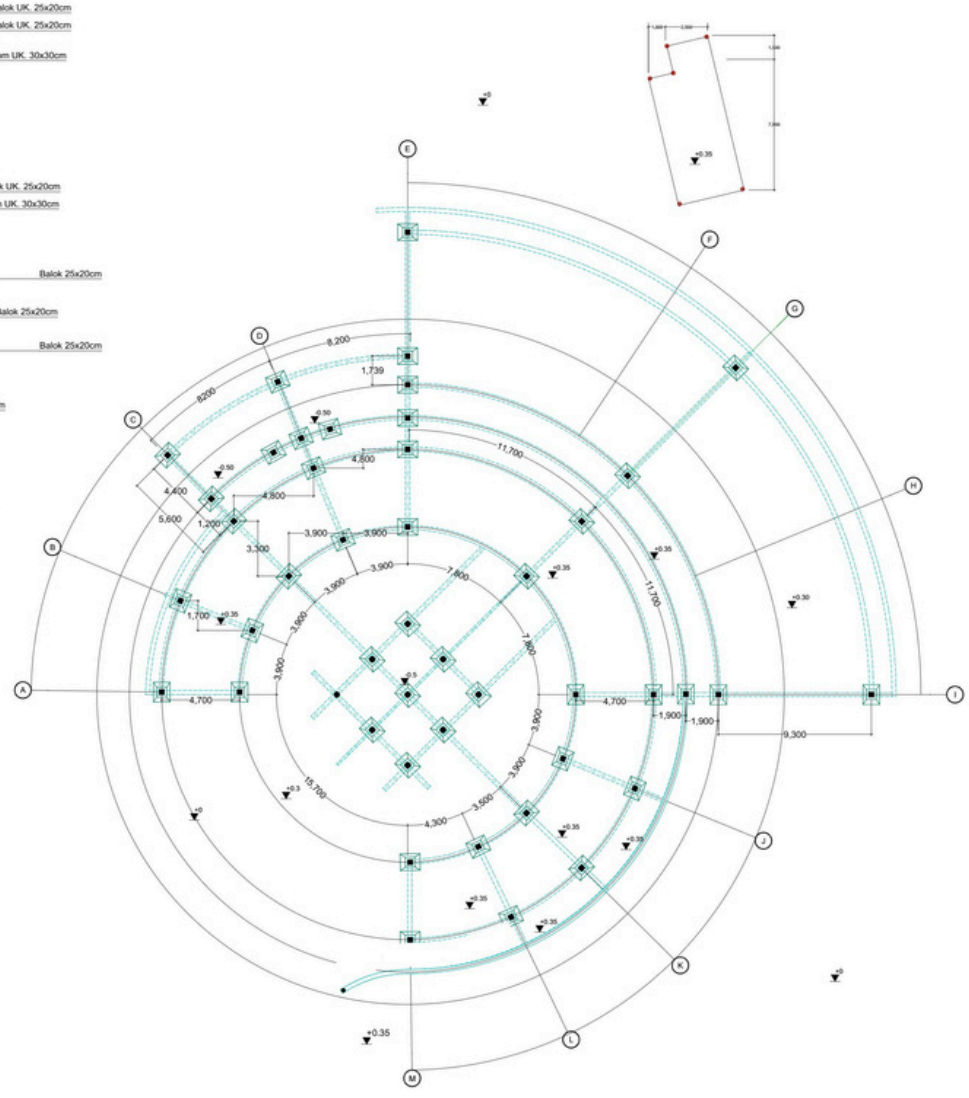
Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA SPRINKLER		1:500
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	20	

U

Gambar 4.3.20 Rencana Sprinkler
Sumber : Penulis 2025





RENCANA STRUKTUR TIPIKAL
SKALA 1:200

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

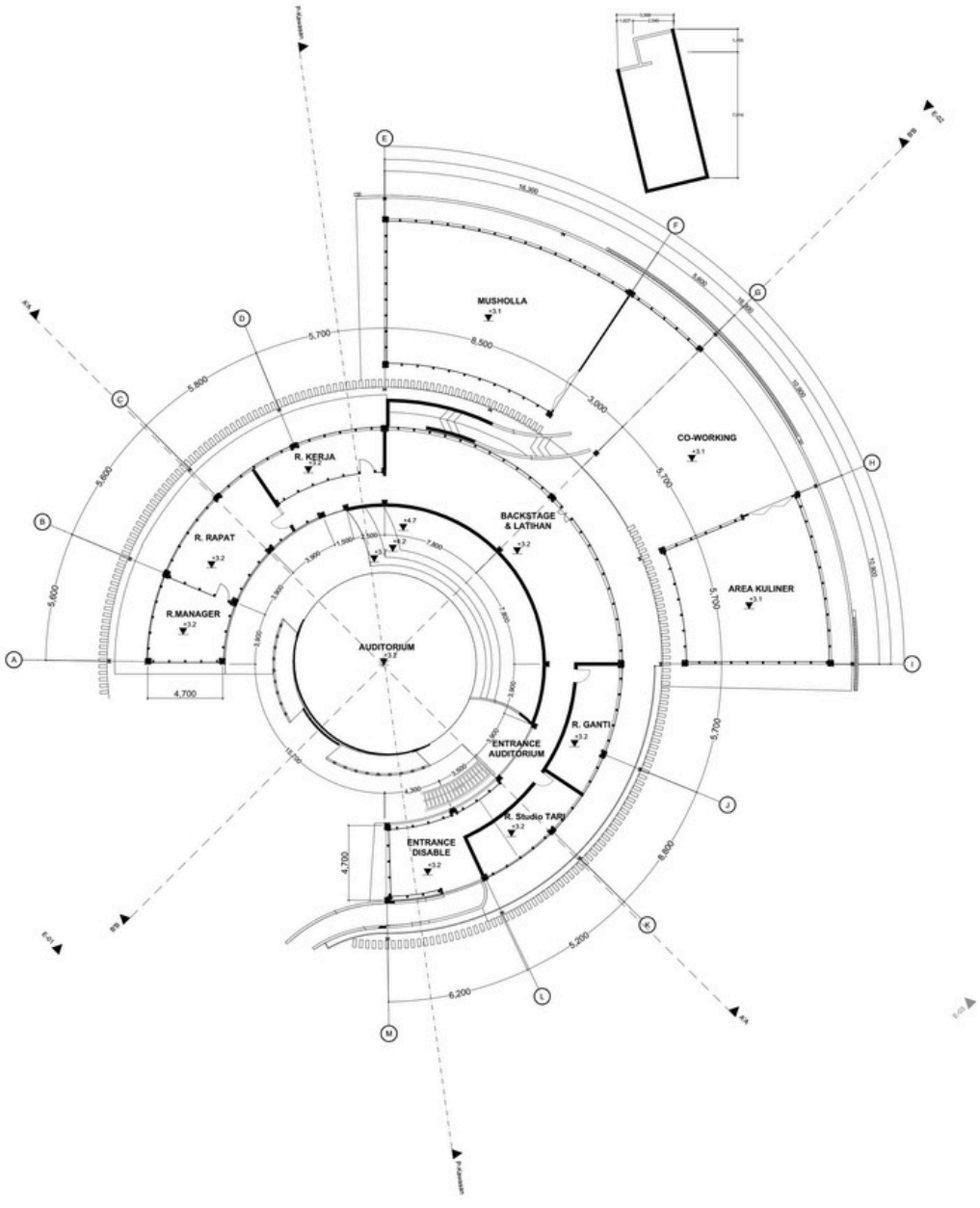
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA STRUKTUR TIPIKAL		1:200
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	21	

U

Gambar 4.3.21 Rencana Struktur Tipikal
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

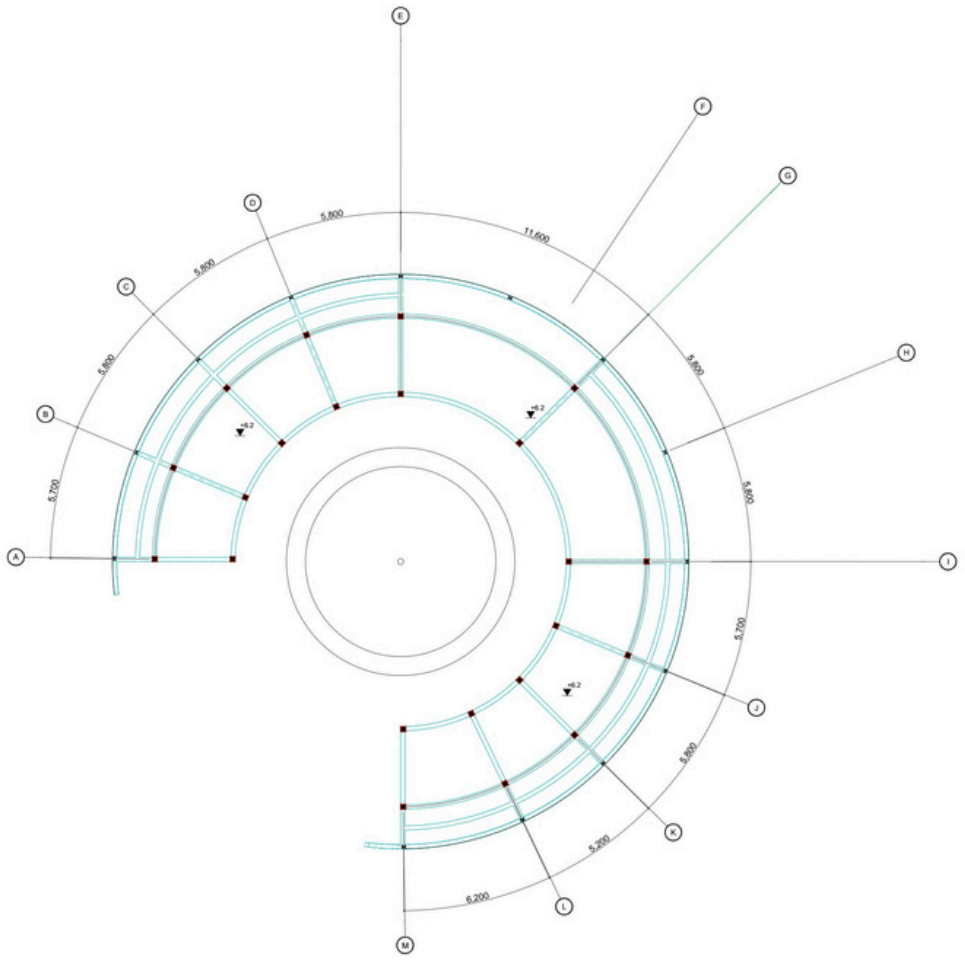
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA STRUKTUR LT 1		1:200
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	22	

U

Gambar 4.3.22 Rencana Struktur Lantai 1
Sumber : Penulis 2025



RENCANA STRUKTUR LT 2
SKALA 1:200

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

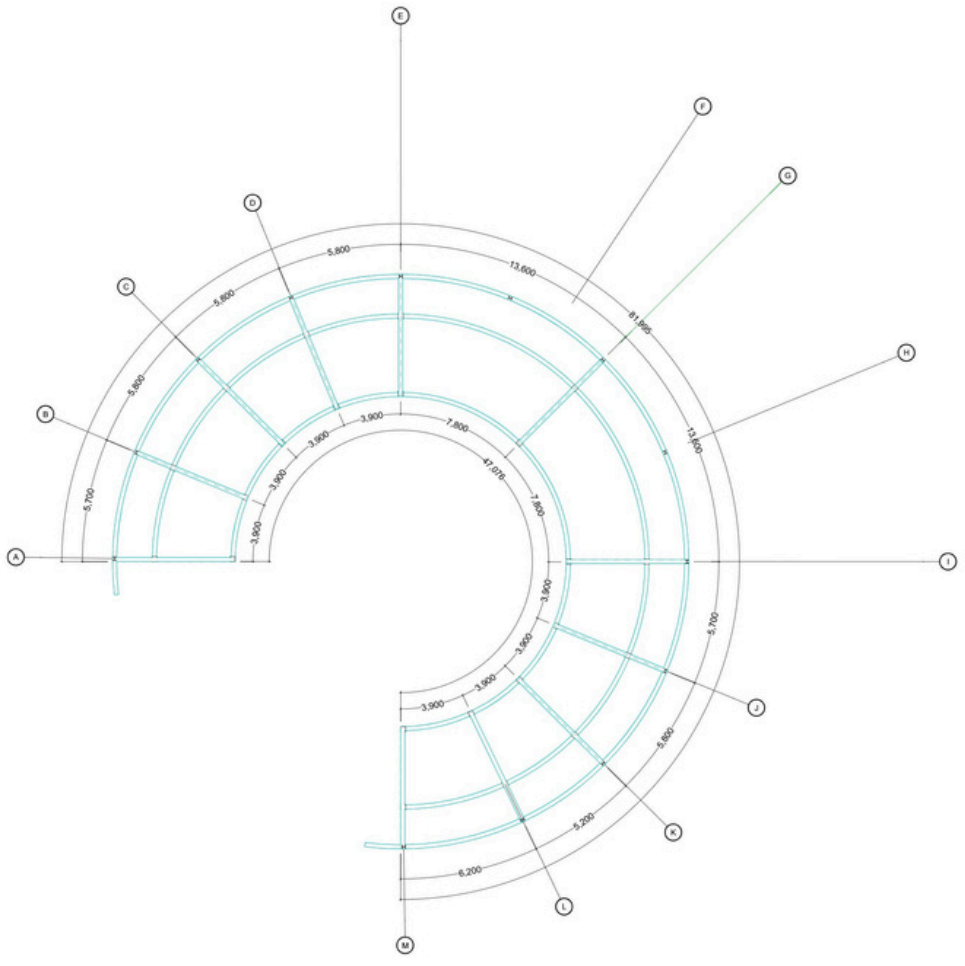
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA STRUKTUR LT 2		1:200
TANGGAL	NO. LEMBAR	KODE
26/06/2025	23	

U

Gambar 4.3.23 Rencana Struktur Lantai 2
Sumber : Penulis 2025



RENCANA STRUKTUR ATAP
SKALA 1:200

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

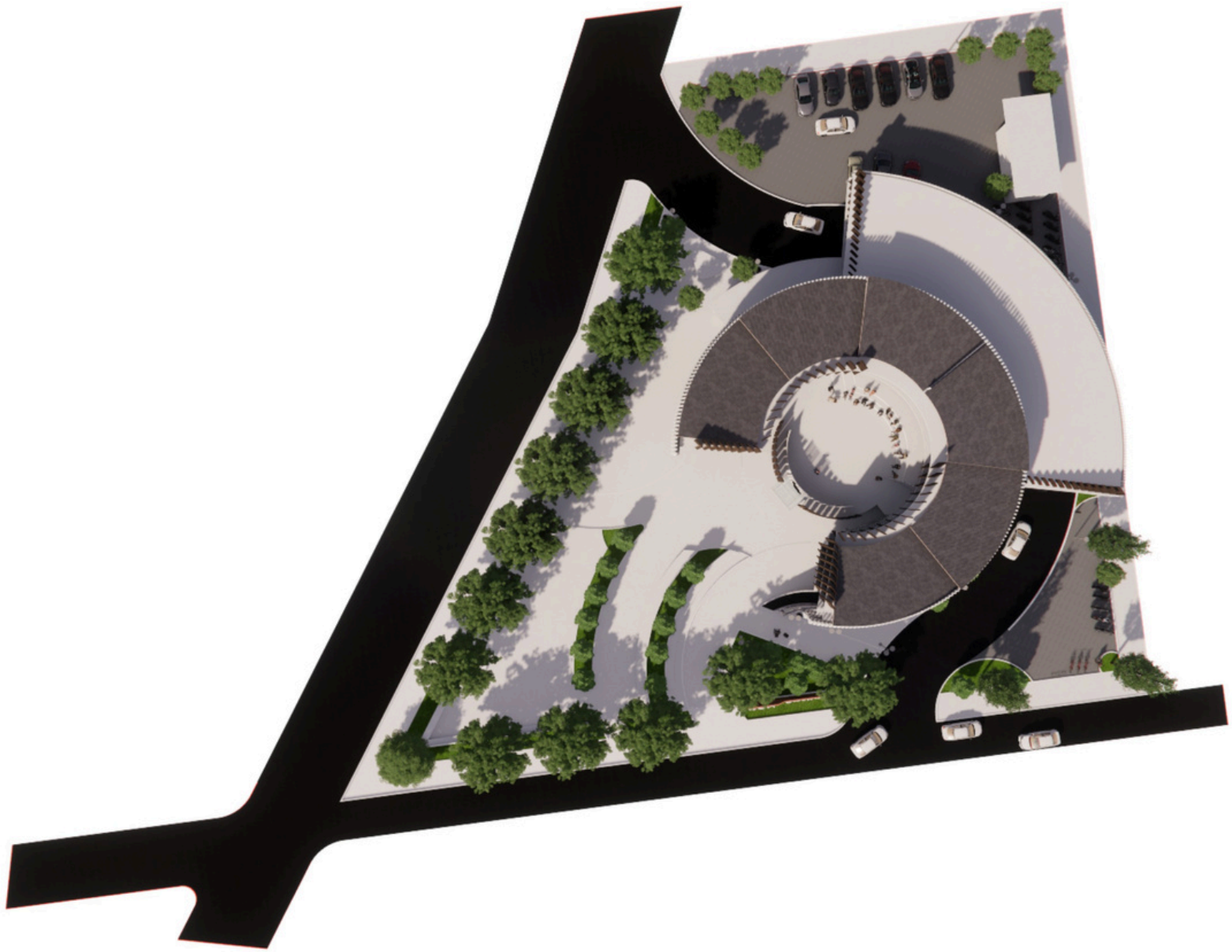
Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENCANA STRUKTUR ATAP		1:200
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	24	

U

Gambar 4.3.24 Rencana Struktur Atap
Sumber : Penulis 2025



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENDER SITEPLAN		
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	25	

U

Gambar 4.3.25 Render Siteplan
Sumber : Penulis 2025



AUDITORIUM



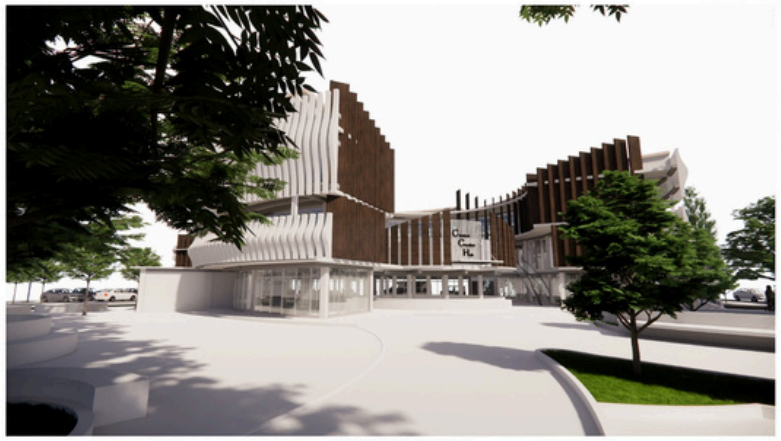
AUDITORIUM



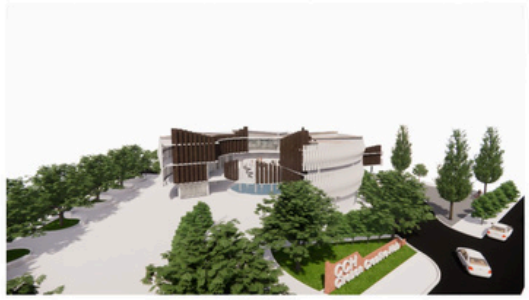
INTERIOR RUANG RAPAT



INTERIOR RUANG RAPAT



EKSTERIOR FASADE



EKSTERIOR

RENDER
SKALA

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

JUDUL SADA

Creative Hub Cirebon

LOKASI

Taman Bundar Kebumen, Lemahwungkuk, Kec. Lemahwungkuk, Kota Cirebon, Jawa Barat

IDENTITAS MAHASISWA

Indra Purnama
(20512221)

DOSEN PEMBIMBING

Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP

DOSEN PENGUJI

Prof. Dr. Ir. Ar. Sugini, M.T., IAI., GP.

Ir. Wiryono Raharjo, M.Arch., Ph.D.

JUDUL GAMBAR		SKALA
RENDER		
TANGGAL	**NO. LEMBAR**	**KODE**
26/06/2025	26	

U

Gambar 4.3.25 Render Eksterior dan Interior
Sumber : Penulis 2025

Bab

05.

Evaluasi Perancangan

5.1 Kerangka Berfikir
5.2 Kesimpulan Penelusuran Persoalan
5.3 Analisis Matahari (Sun Path)
  5.3.1 Posisi Matahari (Sun Path)
  5.3.2 Analisis Site
  5.3.3 Analisis Matahari (Sun Path)
5.4 Analisis Kebutuhan Ruang
  5.4.1 Analisis Besaran Ruang
  5.4.2 Analisis Besaran Kebutuhan Ruang
5.5 *Creative Space*
  5.5.1 Auditorium Terbuka
5.6 Konsepsi Rancangan Terhadap Subsektor Unggulan di Cirebon

Kerangka Berfikir 5.1

JUDUL

Perancangan Pusat kreatif di Cirebon
dengan Pendekatan Bioklimatik

ISU

CIREBON SEBAGAI SALAH SATU KOTA KREATIF DI INDONESIA
"Penambahan Sarana dan prasarana yang mendukung infrastruktur industri kreatif di Cirebon"

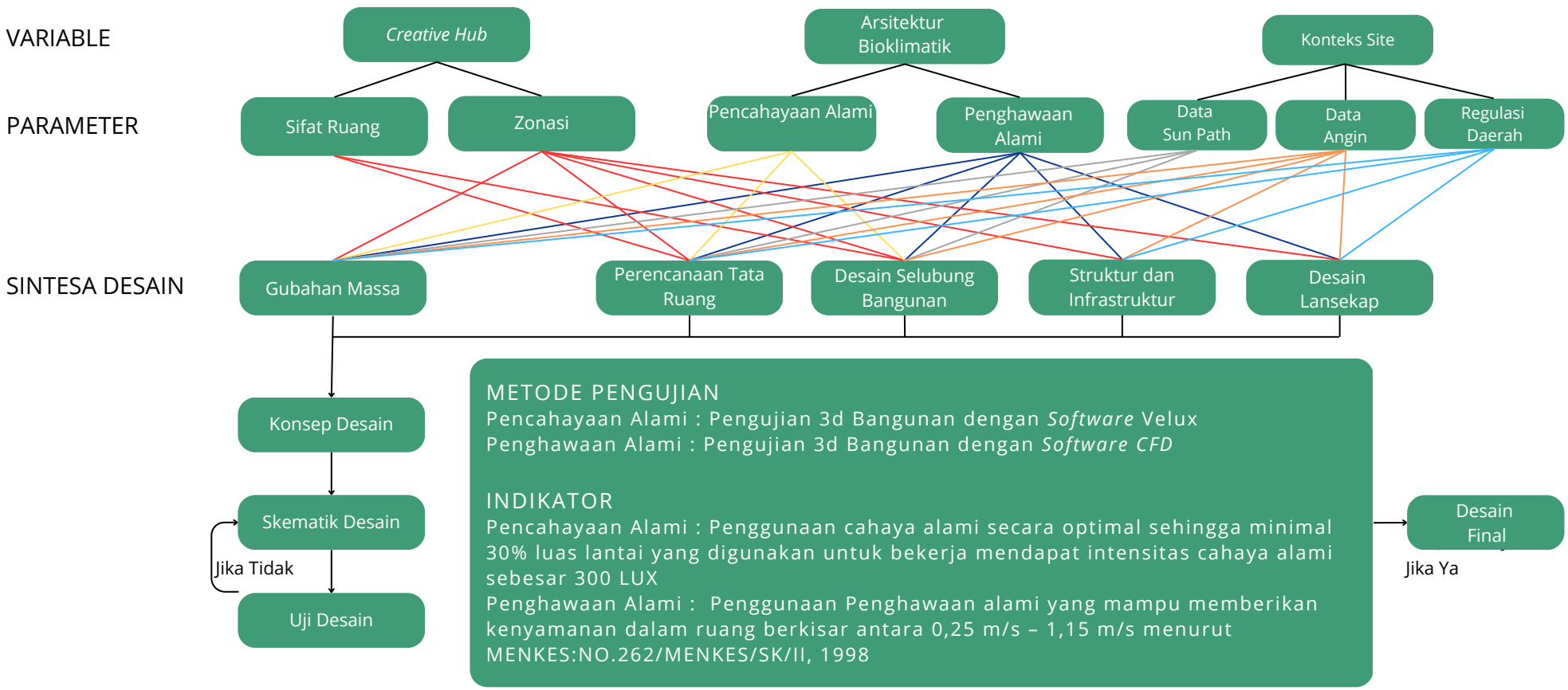
URBAN HEAT ISLAND DI CIREBON
"Suhu di kawasan Cirebon yang semakin meningkat"

PERMASALAHAN UMUM

Bagaimana rancangan *Creative Hub* Sebagai Fasilitas Ekonomi Kreatif di Cirebon dengan Pendekatan Bioklimatik ?

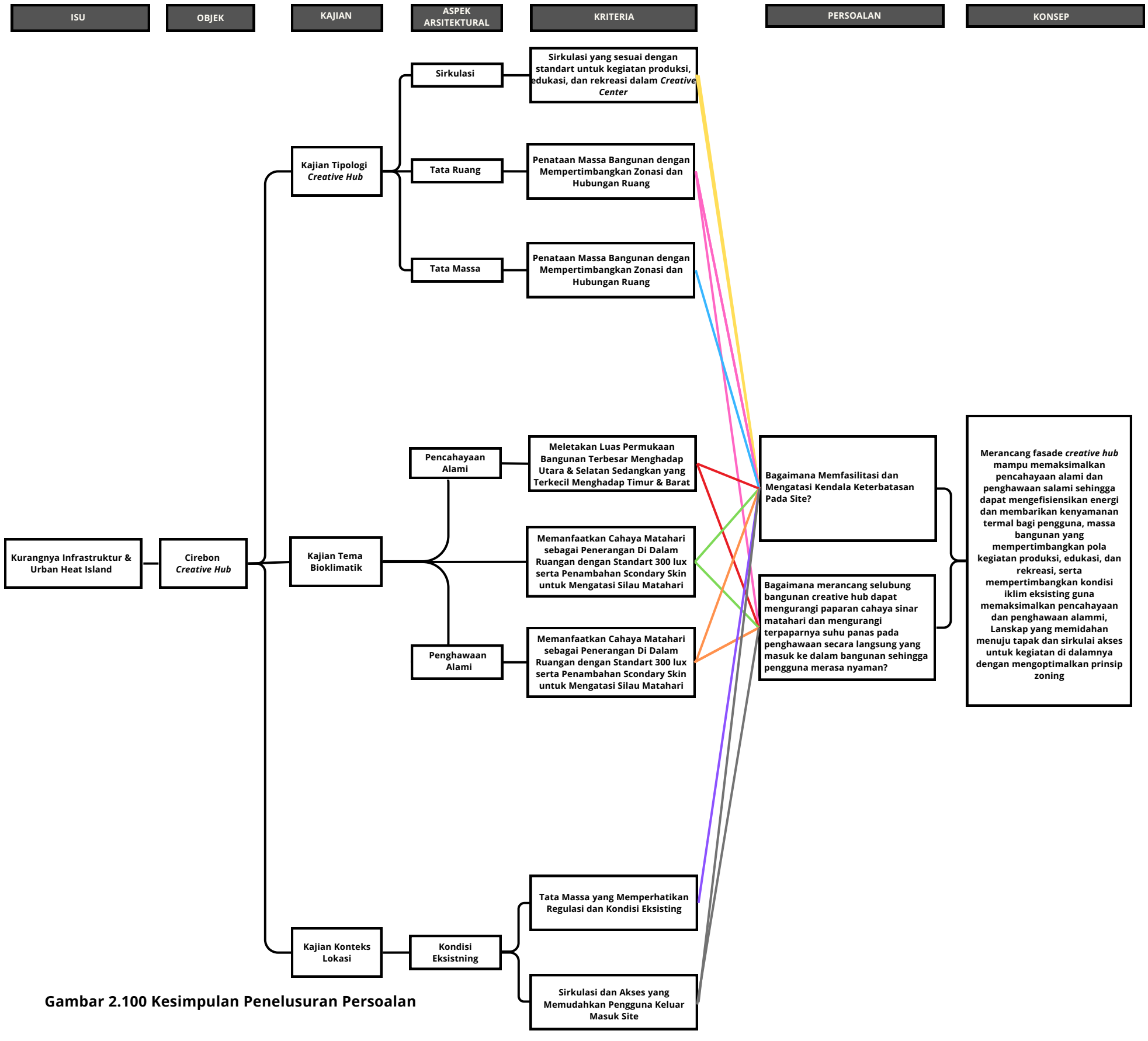
PERMASALAHAN KHUSUS

1. Bagaimana Memfasilitasi dan Mengatasi Kendala Keterbatasan Pada Site?
2. Bagaimana merancang selubung bangunan creative hub dapat mengurangi paparan cahaya sinar matahari dan mengurangi terpaparnya suhu panas pada penghawaan secara langsung yang masuk ke dalam bangunan sehingga pengguna merasa nyaman?



Gambar 1.15 Metode Pemecahan Persoalan

5.2 Kesimpulan Penelusuran Persoalan



Gambar 2.100 Kesimpulan Penelusuran Persoalan

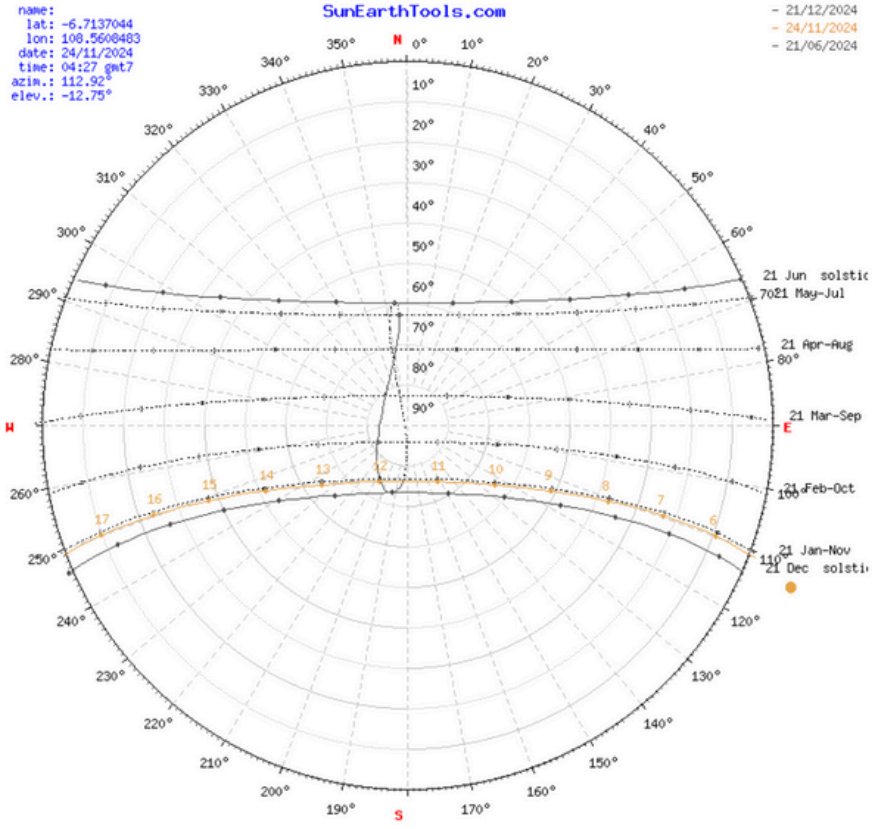
5.3.1 Posisi Matahari (Sun Path)

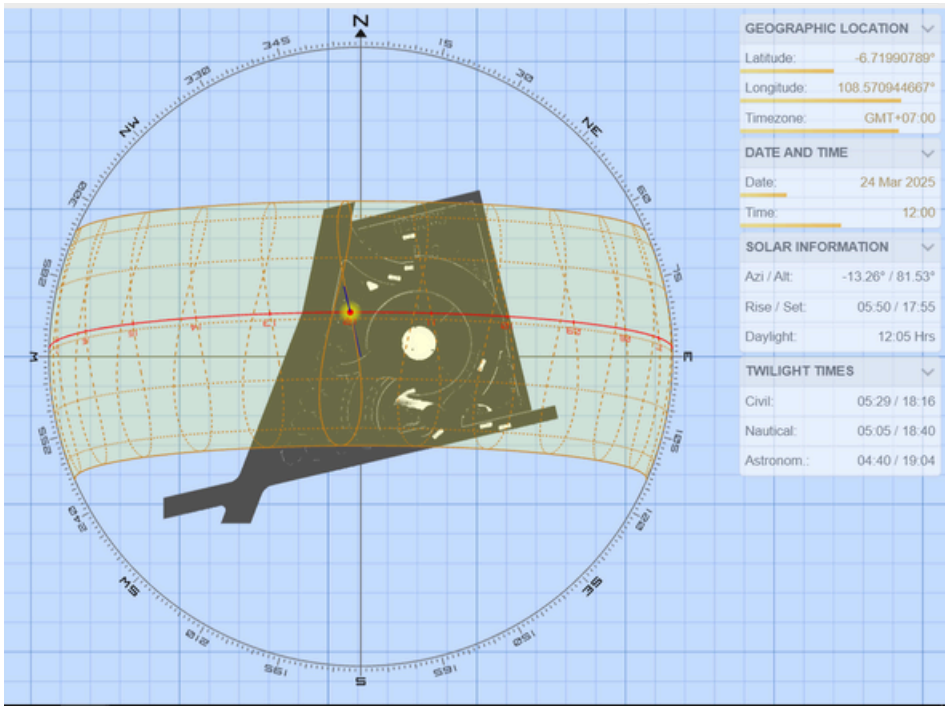
Pergerakan tahunan Matahari yang tampak adalah pergerakan Matahari dari garis khatulistiwa, bergerak ke utara dan selatan antara dua lintang yang sama yaitu 110 derajat secara bergantian setiap tahun. Ini menyebabkan Matahari tampak berbalik arah ketika mencapai 23,5 derajat, sehingga dua titik tersebut dikenal sebagai garis balik. Garis balik utara terletak pada 23,5 derajat lintang utara, sedangkan garis balik selatan terletak pada 23,5 derajat lintang selatan. Garis lintang adalah garis yang berjajar sejajar dengan khatulistiwa.

Pada tanggal 21 Maret dan 21 September, hampir semua bagian Bumi mengalami durasi siang dan malam yang sama, yaitu 12 jam. Pada tanggal 21 Juni, Matahari mencapai titik tertingginya di garis balik utara, dan pada tanggal 21 Januari, Matahari berada di titik terendahnya di garis balik selatan.

Berdasarkan data dari grafik lintasan matahari, tercatat bahwa arah matahari dengan azimuth -76.40° derajat adalah interval yang ideal untuk mendapatkan paparan sinar ultraviolet, yang mana sinar ini penting untuk kesehatan.

Azimuth yang di gunakan ialah pada pukul 05.50 – 17.55 adalah interval yang ideal untuk mendapatkan paparan sinar ultraviolet, yang mana sinar ini penting untuk kesehatan. Di sisi lain, azimuth 245°-294° derajat menandakan periode di mana radiasi matahari sore hari cukup intens. Oleh karena itu, disarankan untuk memasang elemen pelindung seperti shading atau dinding hijau di area tersebut guna mengurangi radiasi berlebih dan menjaga agar paparan sinar ultraviolet tetap pada level yang aman.





Gambar 2.30 Posisi Matahari Pada Site
Sumber : SunEarthTools, 2024

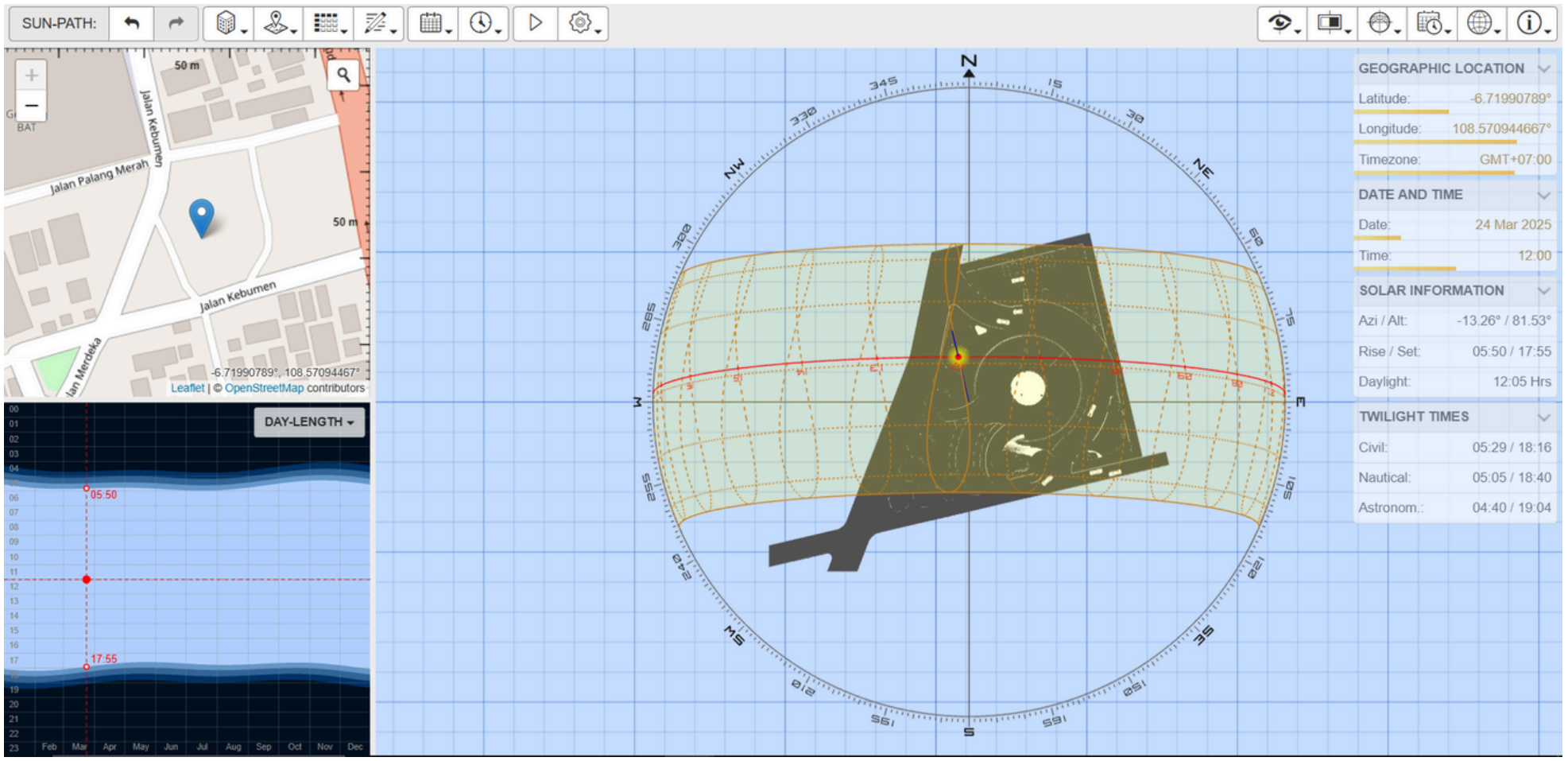
5.3

5.3.2 Analisis Site

Berdasarkan hasil analisa pada bab 2 diketahui bahwa arah matahari arah Timur ke barat dengan azimuth -76.40° derajat adalah interval yang ideal untuk mendapatkan paparan sinar ultraviolet, yang mana sinar ini penting untuk kesehatan. Azimuth yang di gunakan ialah pada pukul 05.50 – 17.55 selama 12 jam. Karena cahaya matahari yang baik terjadi pada pagi hari dan sore hari. Di sisi lain, azimuth 245°-294° derajat menandakan periode di mana radiasi matahari cukup intens dan panas sehingga perlu dihindari

5.3.3 Analisis Matahari (Sun Path)

Menurut analisis pergerakan semu matahari di lokasi, orientasi gubahan massa pertama mengarah pada azimuth -76.40°° saat matahari berada di garis lintang utara, yang menyebabkan suhu lingkungan lebih rendah. Orientasi kedua mengarah pada azimuth 115°-244,01° saat matahari berada di lintang selatan. Permukaan bangunan yang menghadap kedua arah azimuth ini memiliki luas terbesar, yang memungkinkan pencahayaan alami maksimal tanpa menyebabkan silau atau paparan radiasi matahari yang tinggi.



Gambar 3.14 Analisis Matahari (SunPath)
Sumber : Penulis, 2024

5.4 Analisis Kebutuhan Ruang

5.4.1 Analisis Besaran Ruang

Dalam menentukan besaran ruang, terdapat beberapa acuan atau pedoman standart perencanaan yang dipakai dalam perhitungan ini ,antara lain :

1. Ernest Neufert, Data Arsitek (DA)
2. Time Saver Standard of Bulding Types (TSS)
3. Studi Preseden atau Kajian Jurnal (SP)
4. Analisis Penulis (AP)
5. David Littlefield. (2008). Metric Handbook Planning Design Data Third Edition. Oxford: Architectural Press. (MH)

Kelompok Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas		Standart Ruang		Total (m2)	Sirkulasi (%)	Total Luasan (m2)	Sumber
		Jumlah	Satuan	Luasan	Satuan				
Ruang Pengelola	Ruang Manager	6	Orang	2	m2	12	30%	15,6	DA
	Ruang Rapat	15	Orang	2	m2	30	30%	39	DA
	Ruang Kerja	15	Orang	2	m2	30	30%	39	DA
	Toilet	4	Orang	2	m2	8	30%	9,6	DA
	Total							103,2	
Ruang Produksi Kuliner	Dapur	16	Orang	1,5	m2	24	30&	31,2	DA
	Ruang Penyimpanan Alat	4	Orang	1,5	m2	6	20%	7,2	DA
	Ruang Penyimpanan Bahan	4	Orang	1,5	m2	6	20%	7,2	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	20	m2	20	30%	26	AP
	Total							71,6	
Ruang Kriya Batik	Ruang Produksi/bengkel	45	Orang	2	m2	90	30%	117	AP
	Ruang Penyimpanan alat	6	Orang	1.5	m2	9	20%	10.8	DA
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	16	m2	16	30%	20,8	AP
	Total							159,4	
Ruang Produksi Topeng	Ruang Produksi/bengkel	45	Orang	2	m2	90	30%	117	AP
	Ruang Penyimpanan alat	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	Ruang Kurasi	1	Unit	16	m2	16	30%	20,8	AP
	Total							159,4	
Ruang Studio Tari	Ruang Latihan	1	Unit	75	m2	75	20%	90	MH
	Ruang Ganti	6	Unit	1,5	m2	9	20%	10,8	SP
	Ruang Penyimpanan bahan	6	Orang	1,5	m2	9	20%	10,8	DA
	ruang kurasi	1	Unit	16	m2	16	20%	20,8	AP
	Ruang Backstage	9	Orang	1,5	m2	13,5	20%	16,2	DA
	Total							148,6	

Ruang Penunjang	Kafetaria	120	Orang	1,2	m2	144	20%	172,8	DA
	Co working Space	320	Orang	1,2	m2	384	20%	460,8	DA
	Lobby	27	Orang	2	m2	54	20%	64,8	DA
	Auditorium	200	Orang	0,8	m2	160	20%	192	TSS
	Ruang Pameran	105	Orang	1,5	m2	157,5	20%	189	DA
	Ruang Store Kriya	125	Orang	1,5	m2	187,5	20%	225	DA
	Loading Dock	1	Unit	28	m2	28	20%	33,6	AP
	Total							1338	
Servis	Parkir Mobil	49	Orang	11.25	m2	551.25	20%	661,5	DA
	Parkir Motor	57	Orang	2.5	m2	142,5	20%	661,5	DA
	Pos Keamanan	2	Orang	2	m2	4	20%	4,8	DA
	Toilet pria	16	Orang	2	m2	32	20%	38,4	DA
	Toilet wanita	16	Orang	2	m2	32	20%	38,4	DA
	Toilet Difabel	4	Unit	4	m2	16	20%	19,2	DA
	Mushola	60	Orang	1,2	m2	72	20%	86,4	DA
	Tempat Wudhu	18	Orang	0,8	m2	14,4	20%	17,28	DA
	Gudang	10	Orang	1,5	m2	15	20%	18	DA
	Total							1054,98	
Ruang Mekanikal & Elektrikal	R. Travo & Genset	1	Unit	40	m2	40	20%	48	AP
	R. Ipal	1	Unit	30	m2	30	20%	36	AP
	R. GWT & Pompa	1	Unit	40	m2	40	20%	48	AP
	Total							132	

Sumber : Penulis, 2024

5.4.2 Analisis Besaran Kebutuhan Ruang

Dalam menentukan kebutuhan ruang, terdapat beberapa acuan atau pedoman standart perencanaan yang dipakai dalam perhitungan ini ,antara lain :

1. Ernest Neufert, Data Arsitek (DA)
2. Time Saver Standard of Bulding Types (TSS)
3. Studi Preseden atau Kajian Jurnal (SP)
4. Analisis Penulis (AP)
5. David Littlefield. (2008). Metric Handbook Planning Design Data Third Edition. Oxford: Architectural Press. (MH)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan ruang di atas, maka diperoleh tabel rekapitulasi besaran ruang sebagai berikut :

Koefisien Dasar Bangunan (KDB) 60%,
Koefisien Lantai Bangunan (KLB) 2,4.
Koefisien Daerah Hijau (KDH) 20%.

No	Nama Ruang	Luas (m2)
1	Ruang Pengelola	280,2
2	Ruang Produksi Kuliner	369,7
3	Ruang Produksi Kriya Batik	369,6
4	Ruang Produksi Topeng Kayu	370,6
5	Ruang Studio Tari	379,7
6	Ruang Penunjang	280.2
7	Ruang Servis	473
8	Ruang Mekanikal & Elektrikal	240
Total		2482,8

Sumber : Penulis, 2024

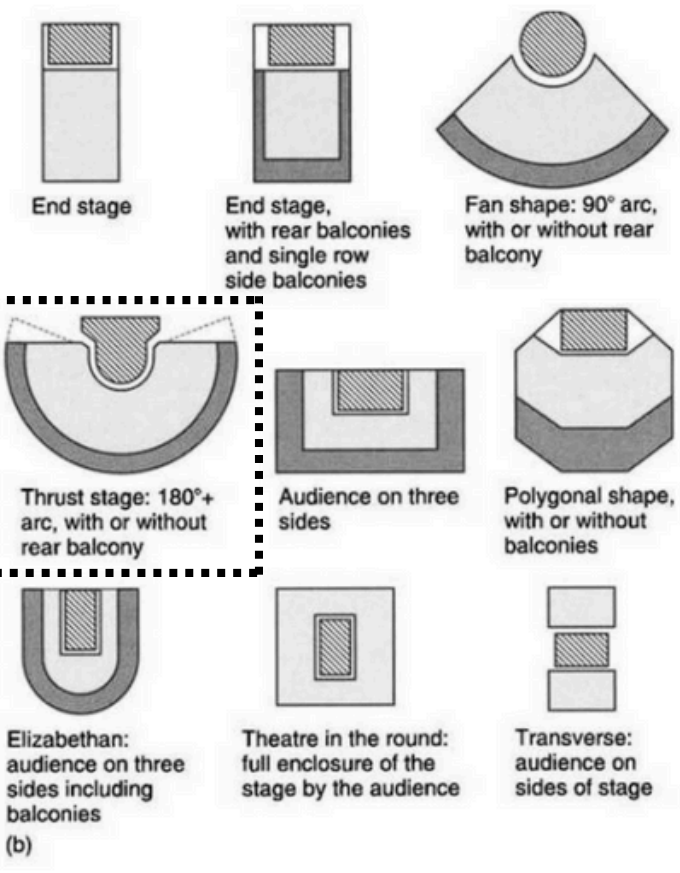
5.5 5.5.1 Creative Space

5.5.1 Auditorium Terbuka

Ruang auditorium adalah ruang besar yang dirancang khusus untuk mengadakan berbagai jenis pertunjukan, seperti drama, konser musik, dan pidato, serta acara lain seperti konferensi atau seminar. Auditorium ini dirancang untuk menampung penonton dalam jumlah besar dan memastikan bahwa setiap anggota audiens dapat melihat dan mendengar acara dengan jelas. Berikut ini adalah beberapa karakteristik penting dari ruang auditorium :

1. **Akustik :** Desain akustik ruang auditorium sangat penting untuk memastikan bahwa suara dari panggung dapat didengar dengan jelas tanpa gangguan gema atau suara yang terlalu bergema. Material bangunan dan penataan interior sering dirancang khusus untuk mengoptimalkan kualitas suara.
2. **Panggung :** Ruang auditorium umumnya memiliki panggung yang terangkat agar penampil dapat dilihat oleh semua penonton. Panggung ini bisa tetap atau dapat disesuaikan tergantung pada kebutuhan acara.
3. **Seating :** Kursi dalam auditorium biasanya teratur dalam bentuk bertingkat atau amfiteater, yang memungkinkan penonton yang duduk di belakang mendapatkan pandangan yang baik ke panggung. Desain kursi juga diarahkan untuk kenyamanan selama acara yang mungkin berlangsung beberapa jam.
4. **Pencahayaan :** Sistem pencahayaan canggih digunakan untuk menerangi panggung dan kadang-kadang penonton, tergantung pada jenis acara. Pencahayaan ini dapat diatur untuk menciptakan efek visual yang mendukung pertunjukan.
5. **Fasilitas Pendukung :** Auditorium seringkali dilengkapi dengan ruang ganti, ruang tunggu, dan fasilitas lainnya untuk mendukung pengguna
6. **Aksesibilitas :** Fasilitas modern biasanya dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas, memastikan bahwa orangorang dengan kebutuhan khusus dapat mengakses dan menikmati acara dengan nyaman.

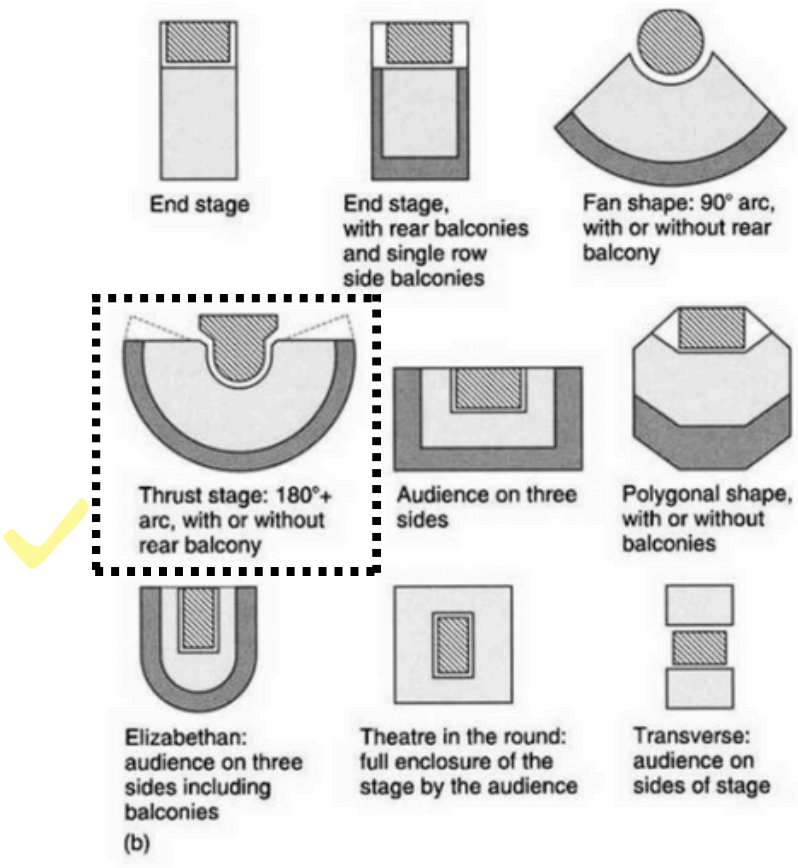
Menurut Buku Building for The Performing Arts, teater-teater dapat diklasifikasikan berdasarkan skala area pelayanan yang ditawarkan. Khusus untuk teater skala kota, terdapat beberapa format yang berbeda tergantung pada desain panggung dan kapasitas penonton. Untuk format proscenium, yang merupakan salah satu desain panggung paling tradisional Sementara itu, pada format open stage, yang menawarkan pengalaman yang lebih interaktif dan fleksibel



Gambar 2.68 Macam-macam Jenis *Stage* Auditorium
Sumber : Building for The Performing Arts, 2006

Ruang Auditorium pada rancangan creative hub ini nantinya akan mewadahi aktivitas pertunjukan pada sub sektor seni pertunjukan yaitu pentas tari. selain itu auditorium ini juga bisa disewakan ke pengguna lain untuk aktivitas lainnya sehingga jenis auditorium yang akan diterapkan adalah jenis end stage.

5.5.2 Kajian Preseden Auditorium



Gambar 2.68 Macam-macam Jenis *Stage* Auditorium
Sumber : Building for The Performing Arts, 2006

Ruang Auditorium pada rancangan creative hub ini nantinya akan mewadahi aktivitas pertunjukan pada sub sektor seni pertunjukan yaitu pentas tari. selain itu auditorium ini juga bisa disewakan ke pengguna lain untuk aktivitas lainnya sehingga jenis auditorium yang akan diterapkan adalah jenis end stage.



Gambar Great Theatre in Ephesus
Sumber : https://turkisharchaeonews.net/object/great-theatre-ephesus

Amphitheatres dan Teater, Great Theatre in Ephesus

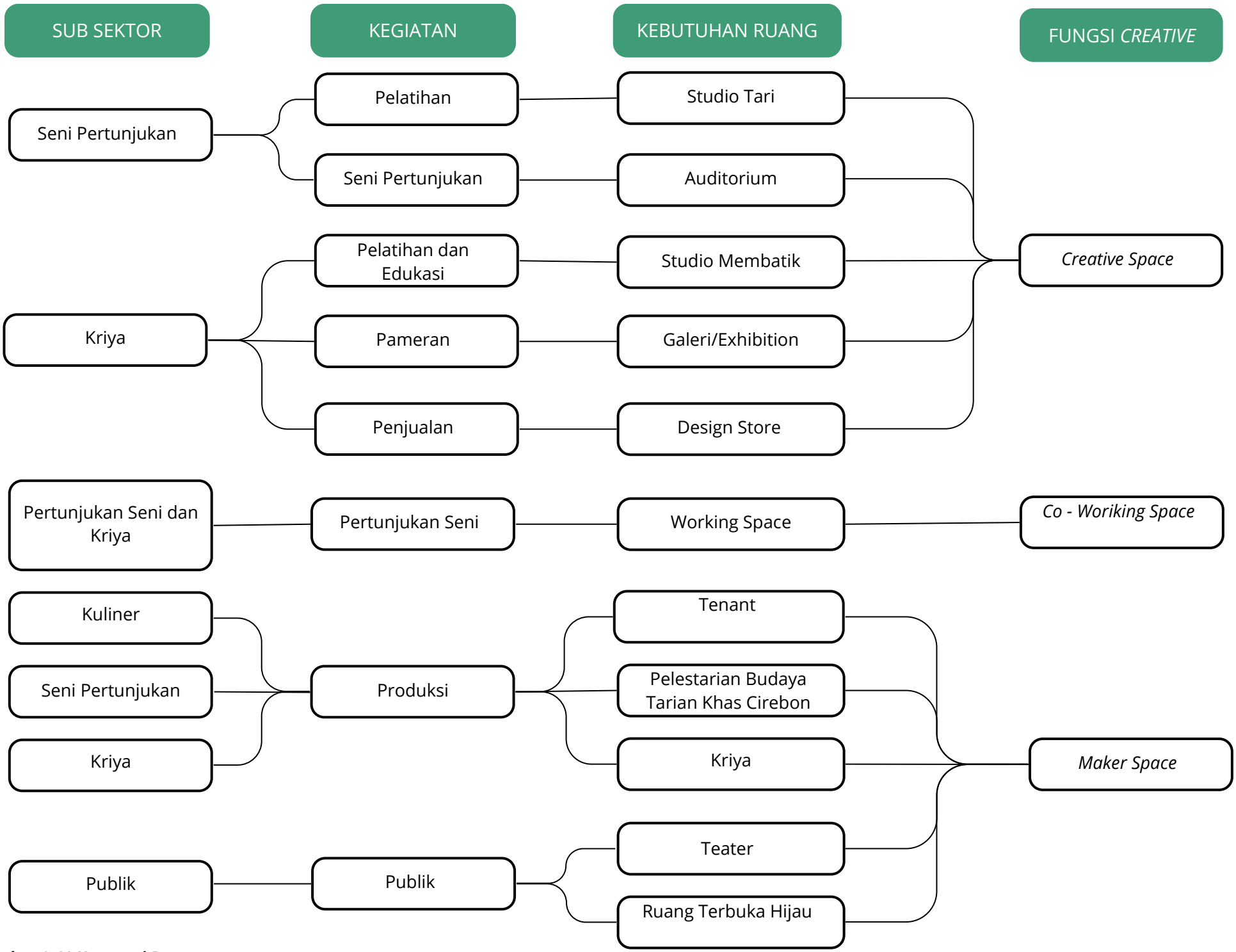
The Great Theatre of Ephesus adalah bangunan yang terpelihara dan sangat mengesankan. Struktur ini, yang dibangun dari marmer, memiliki lebar 145 meter, dan audiensnya pernah mencapai hingga 30 meter. Di masa kejayaannya, itu bisa menampung hingga 24.000 penonton.

Didedikasikan untuk semua kalangan yang ingin melihat amfiteater kuno yang terpelihara dengan baik di Turki.

Amfiteater di Aspendos atau Efesus, struktur ini adalah teater kuno. Mari kita lihat masalah ini sedikit lebih dekat karena baru-baru ini banyak diskusi online telah melayang ke arah yang tidak diinginkan karena kurangnya kejelasan dalam mendefinisikan amphitheatre dan teater.

Konsepsi Rancangan Terhadap Subsektor Unggulan di Cirebon

Bangunan Creative Hub yang dirancang akan ditujukan untuk mewadahi sub sektor unggulan yang ada di Cirebon. Sub Sektor yang diwadahi ada 4 yaitu kuliner, kriya, seni pertunjukan, dan fotografi. konsepsi rancangan Cirebon creative hub terhadap subsektor unggulan di Cirebon digambarkan dalam diagram di bawah :



Gambar 2.61 Konsepsi Rancangan

06.

Daftar Pustaka & Lampiran

6.1 Daftar Pustaka
6.2 Lampiran, Surat Keterangan Plagiasi
6.3 APREB (*Architecture Presentation Board*)
6.4 Foto Maket

6.1 Daftar Pustaka

1. Judul : Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu kontemporer. lokasi perancangannya berada di Bekasi, Jakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

2. Judul : Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces
Penulis : Riki Fajar Nadi (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Blending Spaces yang berfokus pada penggabungan fungsi ruang pada satu bangunan. lokasi perancangannya berada di Yogyakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

3. Judul : Redesain Pasar Tradisional Di Kota Ranai Natuna Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Atia Wahyudi (2021)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan pasar untuk mewadahi aktivitas jual beli. lokasi perancangannya berada di Ranai Natuna
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik

4. Judul : Pusat Industri Kreatif Di Kota Bekasi Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer
Penulis : Rian Aji Nugroho Pangestu (2017)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil, Universitas Negeri Semarang
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu kontemporer. lokasi perancangannya berada di Bekasi, Jakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

5. Judul : Perancangan Creative Hub Di Yogyakarta Dengan Pendekatan Blending Spaces
Penulis : Riki Fajar Nadi (2020)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Meskipun Tipologi bangunan yang digunakan sama, namun pendekatan yang digunakan berbeda yaitu Blending Spaces yang berfokus pada penggabungan fungsi ruang pada satu bangunan. lokasi perancangannya berada di Yogyakarta
Persamaan : Tipologi bangunan yang sama yaitu pusat kreatif/ creative hub

6. Judul : Redesain Pasar Tradisional Di Kota Ranai Natuna Dengan Pendekatan Arsitektur Bioklimatik
Penulis : Atia Wahyudi (2021)
Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia
Perbedaan : Terdapat pada tipologi bangunannya, desain ini menggunakan tipologi bangunan pasar untuk mewadahi aktivitas jual beli. lokasi perancangannya berada di Ranai Natuna
Persamaan : Menggunakan Pendekatan yang sama yaitu arsitektur Bioklimatik

6.1 Daftar Pustaka

- Andriani, K. F. (2018). SANGGAR PELATIHAN SENI TARI BALET DI SEMARANG. http://repository.unika.ac.id/16217/
- British Council. (2017). Enabling Spaces: Mapping creative hubs in Indonesia. Centre for Innovation Policy and Governance: Jakarta Pusat.
- Handoko, J. P. sih, & Ikaputra. (2019). PRINSIP DESAIN ARSITEKTUR BIOKLIMATIK PADA IKLIM TROPIS. LANGKAU BETANG: JURNAL ARSITEKTUR, 6(2), 87–100. https://doi.org/10.26418/LANTANG.V6I2.34791
- Hyde, Richard, (Editor) (2008), Bioclimatic Housing : Innovative Design for Warm Climates, Cromwell Press, Trowbridge, United Kingdom.
- Kemenparekraf.go.id. (2023). Siaran Pers: Kota Cirebon Tetapkan Kuliner Sebagai Subsektor Ekraf Unggulan. https://www.kemenparekraf.go.id/berita/ siaran-pers-kota-Cirebon-tetapkan-kuliner-sebagai subsektor-ekraf-unggulan.
- Latifah, L., Perdana, H., Prasetya, A., Siahaan, O. P. M., & Arsitektur, J. T. (2013). Kajian Kenyamanan Termal pada Bangunan Student Center Itenas Bandung. Reka Karsa, 1(1), 220858. https://www.neliti.com/publications/220858/
- Lechner, N. (2009). Pengaruh layout terhadap kinerja pencahayaan alami pada bangunan. Repository ITS.
- Lechner, N. (2014). Penggunaan sistem passive cooling untuk menciptakan kondisi termal yang nyaman. Repository ITS.
- Maya. (2023). Sandiaga Uno Pilih Cirebon Sebagai Kota Kreatif Indonesia, Kuliner Jadi Subsektor Unggulan – Pemerintah Kota Cirebon. https://website. cirebonkota.go.id/sandiaga-uno-pilih-cirebonsebagaikota-kreatif-indonesia-kuliner-jadi-subsektor-unggulan/
- MENKES:NO.262/MENKES/SK/II. (1998). MENKES:NO.261/ MENKES/SK/II/1998. (1998). Persyaratan Kesehatan Lingkungan Kerja. Jakarta, Indonesia.
- Raditya, D. (2019, February 11). Ekonomi Kreatif Indonesia Tahun 2018: Ringkasan Data Dan Fakta - Creative HUB Fisipol UGM. https://chub.fisipol.ugm.ac.id/2019/02/11/ ekonomi-kreatif-indonesia-tahun-2018-ringkasan-data-dan fakta/
- Peraturan Daerah Kota Cirebon nomor 8 Tahun 2012, Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah (RTRW) Kota Cirebon Nomor 8 Tahun 2011-2031 (bappeda.cirebonkota.go.id, 2012)

6.2 Lampiran

Surat Keterangan Plagiasi

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: 2574894333/Perpus./10/Dir.Perpus/I/2025

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama	: Indra Purnama
Nomor Mahasiswa	: 20512221
Pembimbing	: Dr. Ar. Jarwa Prasetya Sih Handoko, S.T., M.Sc., IAI., GP
Fakultas / Prodi	: Teknik Sipil dan Perencanaan/ Arsitektur
Judul Karya Ilmiah	: PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON DENGAN PENDEKATAN BIOKLIMATIK

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **1 (Satu) %.**

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

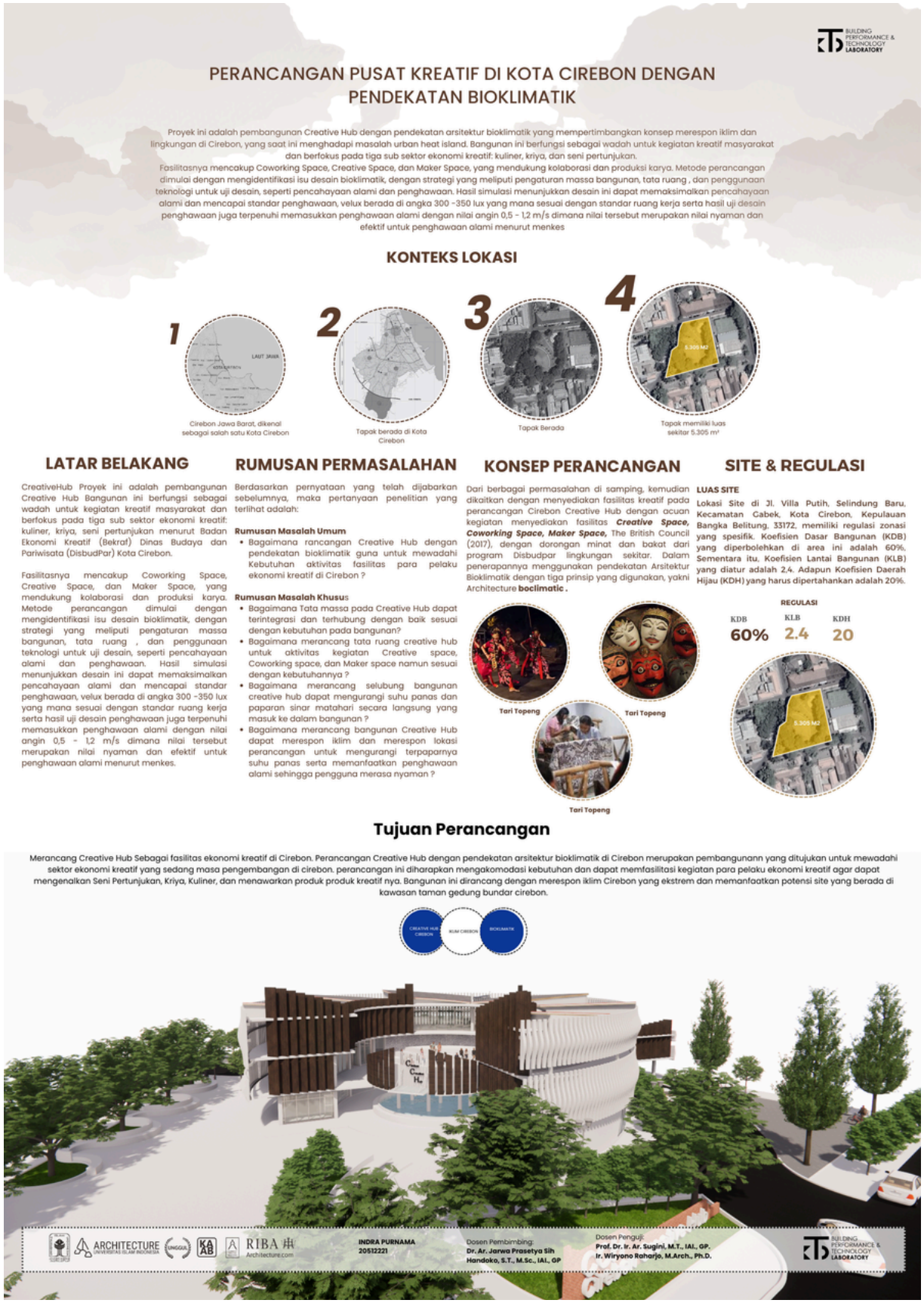
Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 1/30/2025
Direktur

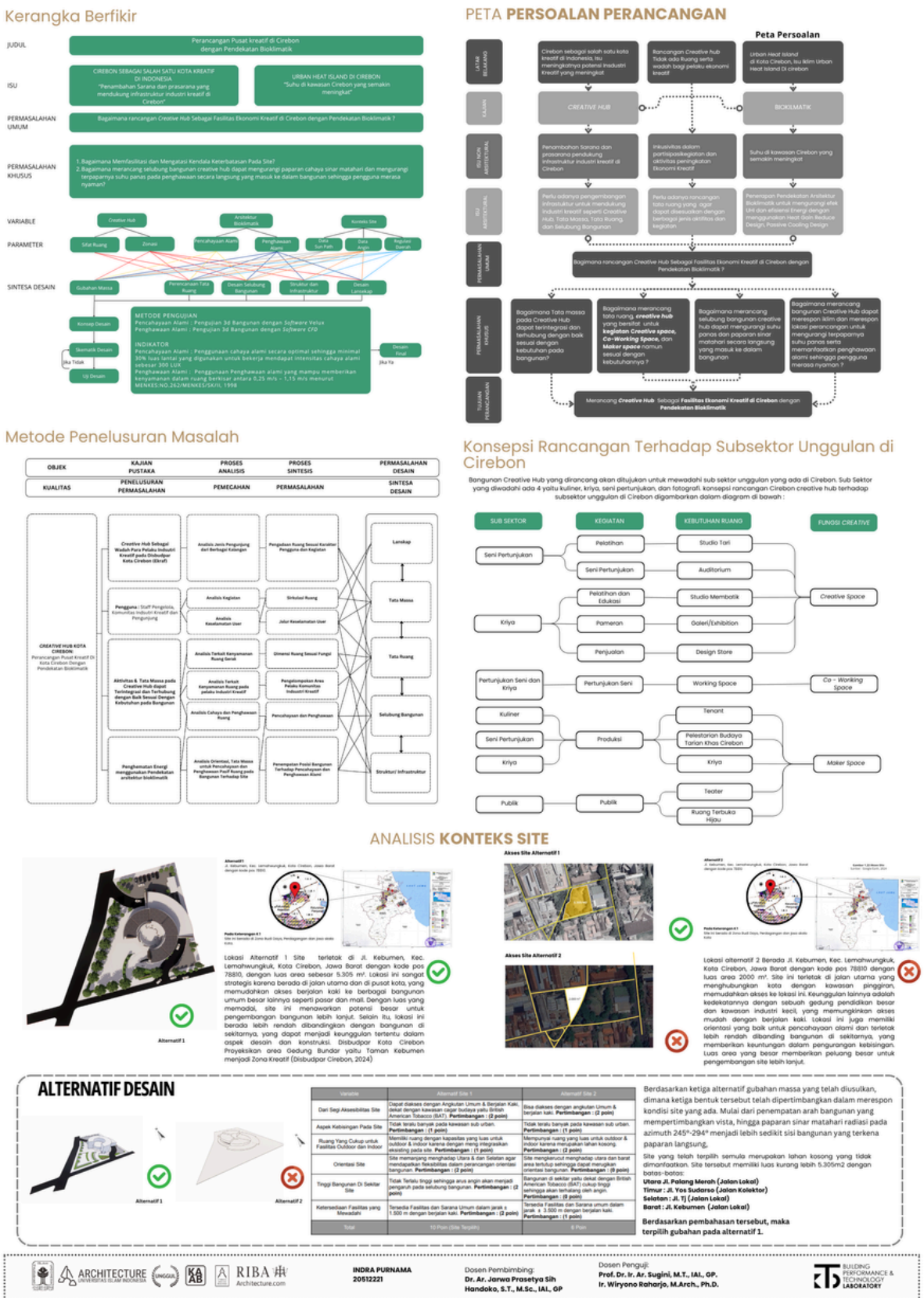
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
DIREKTORAT PERPUSTAKAAN
YOGYAKARTA

Muhammad Jamil, SIP.

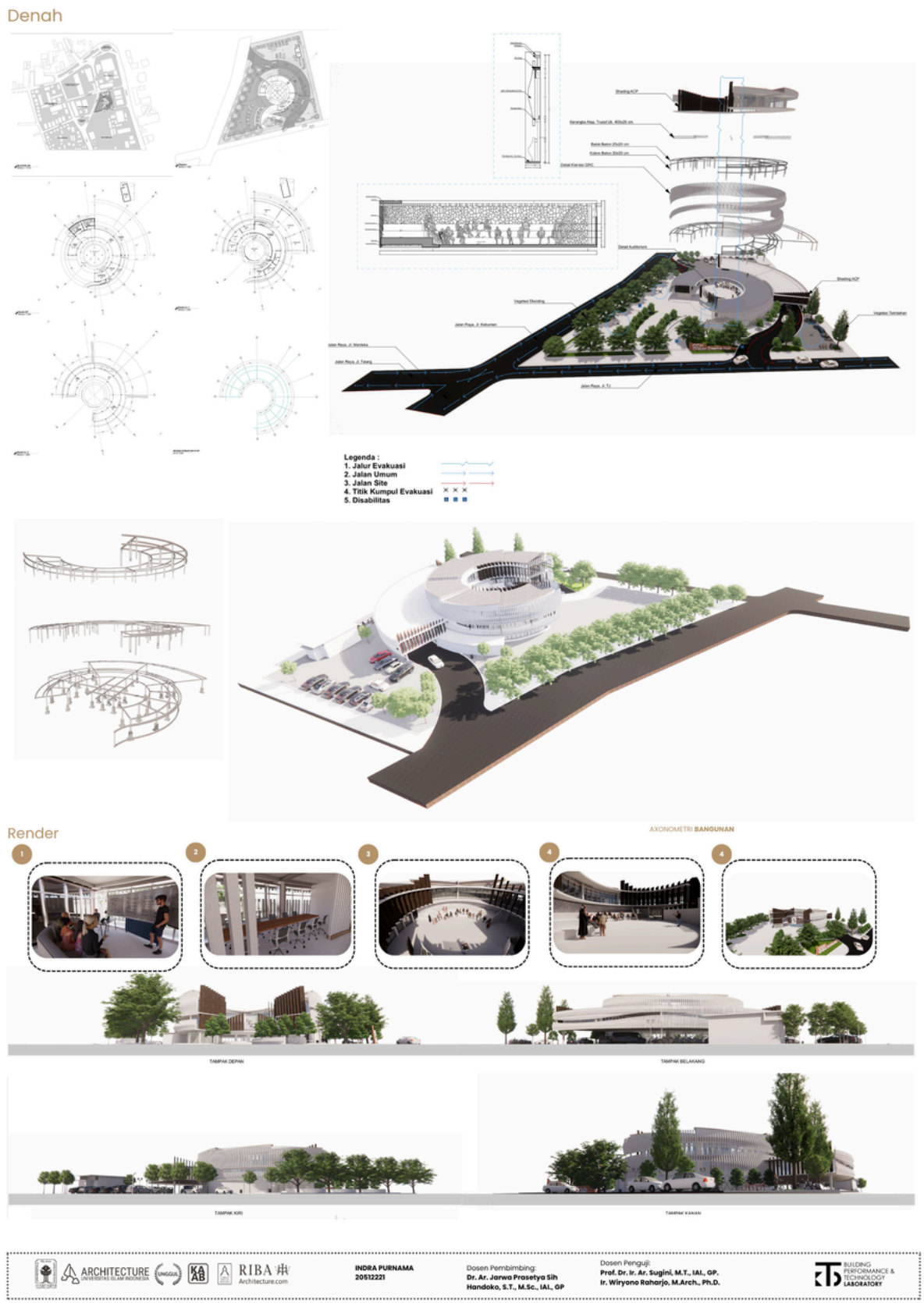
APREB (*Architecture Presentation Board*)



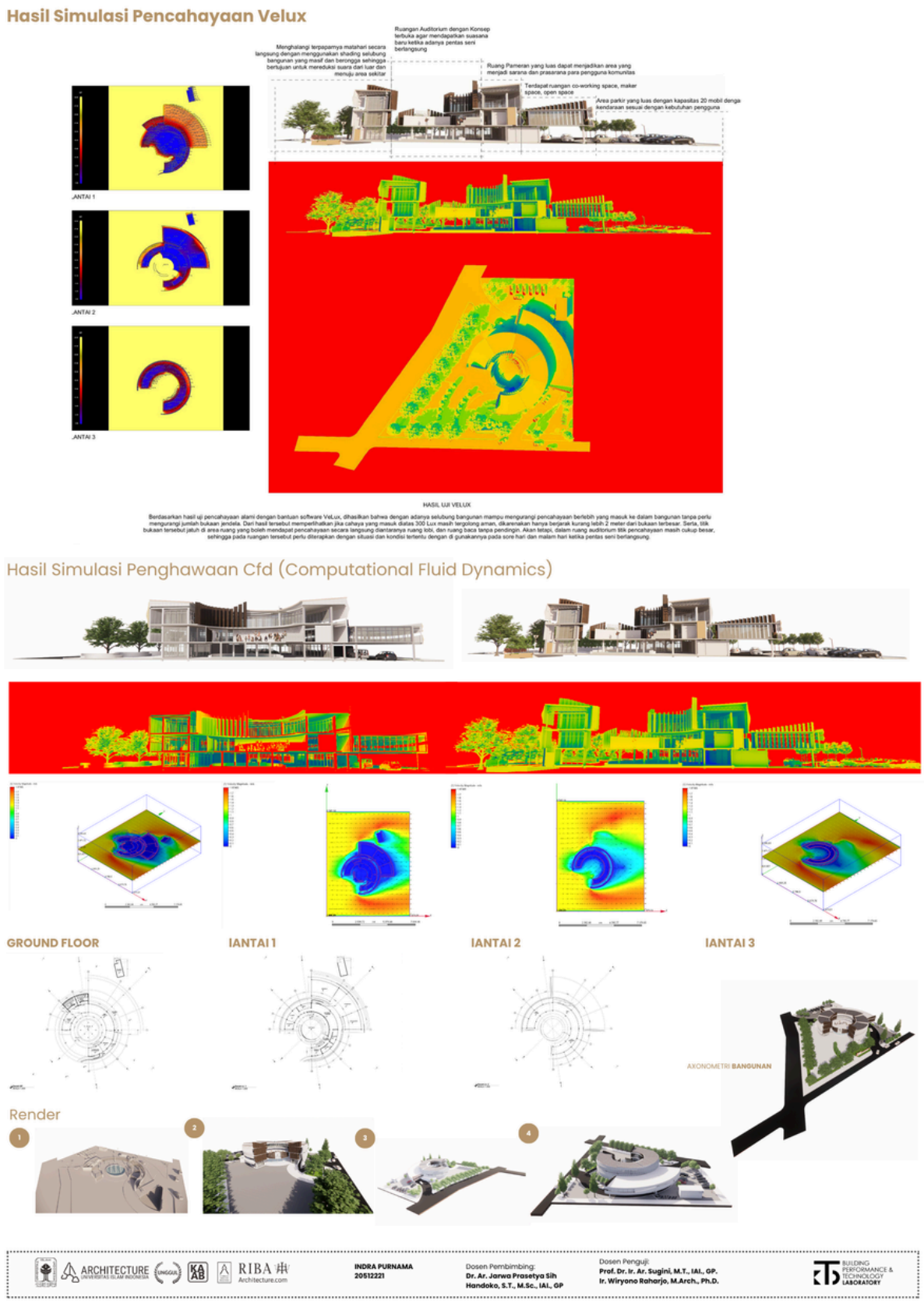
APREB (*Architecture Presentation Board*)



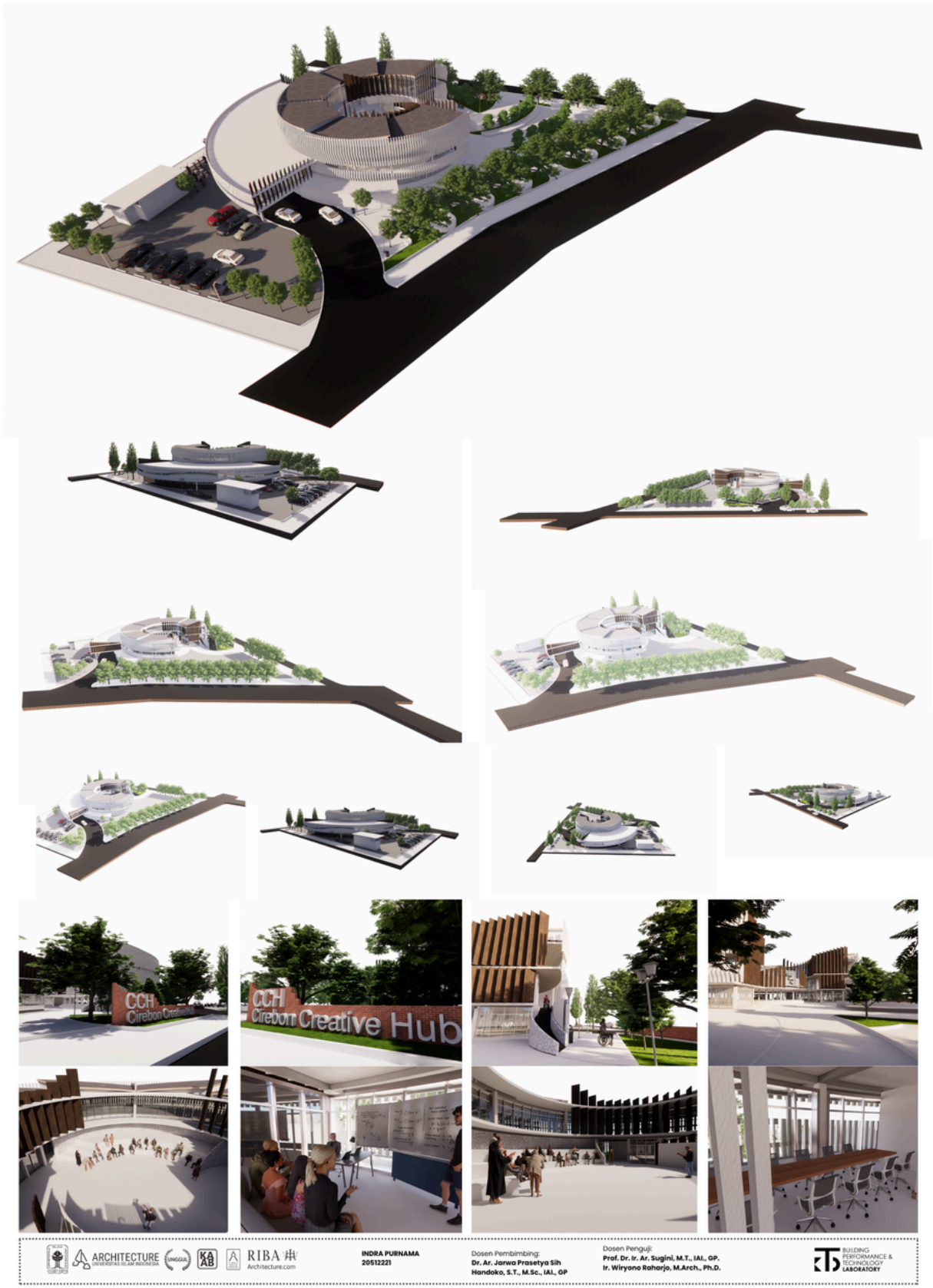
APREB (*Architecture Presentation Board*)



APREB (*Architecture Presentation Board*)



APREB (*Architecture Presentation Board*)



APREB (*Architecture Presentation Board*)



APREB (*Architecture Presentation Board*)

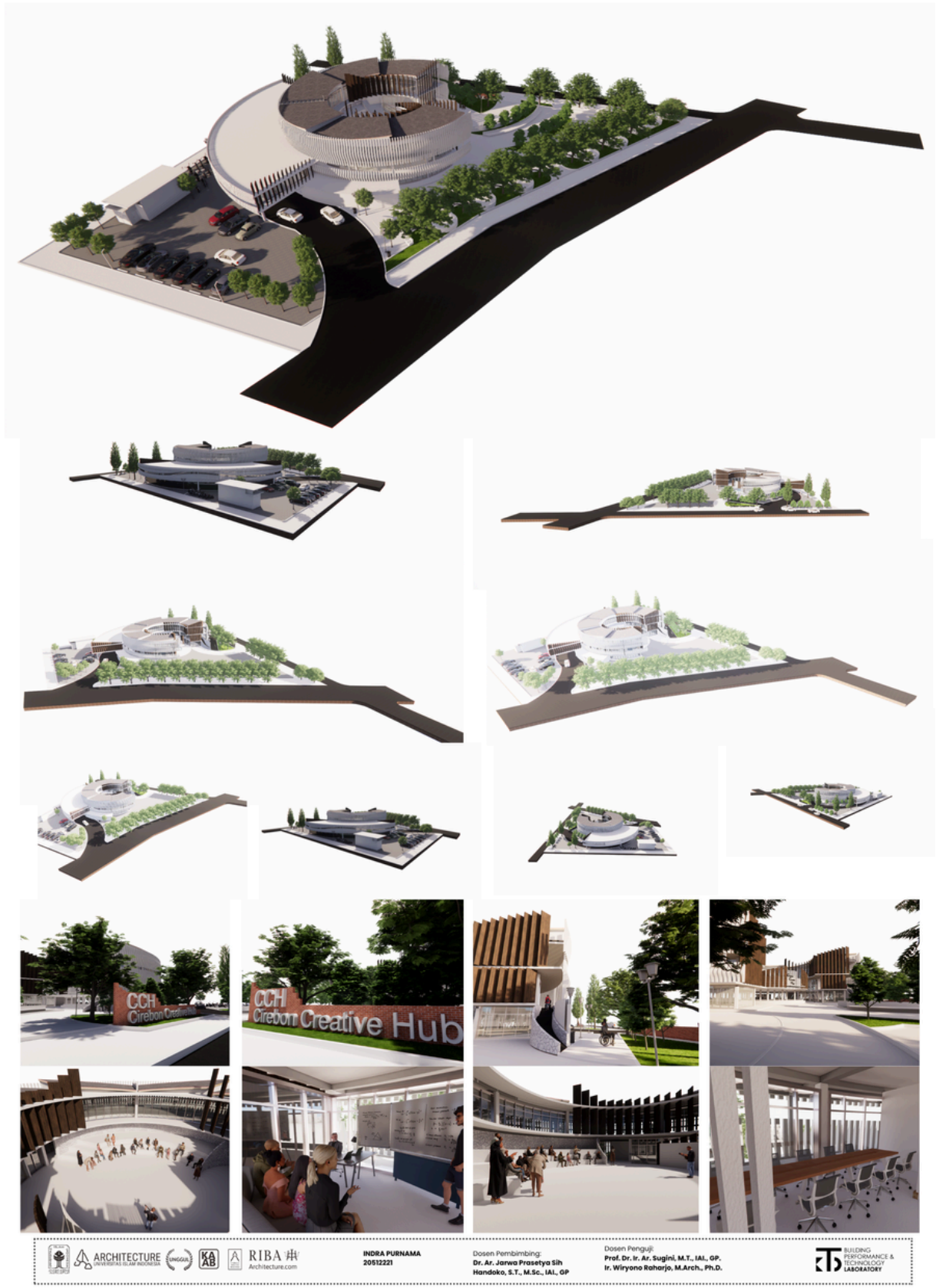


Foto Maket








Cirebon
Creative Hub

PERANCANGAN PUSAT KREATIF DI KOTA CIREBON
Dengan Pendekatan *Bioclimatic*

DESIGN OF CREATIVE HUB IN CIREBON
with Bioclimatic Approach

Scan me..



BUILDING
PERFORMANCE &
TECHNOLOGY
LABORATORY

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR

DEPARTMENT of ARCHITECTURE
ARCHITECTURE
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
AKREDITASI UNGGUL
KAAB
한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board
BOARD OF ARCHITECTS MALAYSIA
LEMBAGA ARKITEK MALAYSIA