

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
CREATIVE HUB ANIMASI DIGITAL KOTA BEKASI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Arsitektur**



**MUHAMMAD RAFFI GILRALDY  
03061381924067**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
FAKULTAS TEKNIK  
UNIVERSITAS SRIWIJAYA  
2023**

## ABSTRAK

### PERENCANAAN DAN PERANCANGAN CREATIVE HUB ANIMASI DIGITAL KOTA BEKASI

Muhammad Raffi Gilraldy

03061381924067

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

Email : [gilraldi@gmail.com](mailto:gilraldi@gmail.com)

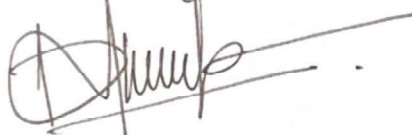
#### RINGKASAN

Kota Bekasi, sebagai bagian dari wilayah metropolitan Jakarta, merupakan kota dengan penghargaan pemerintah daerah terbaik dalam upaya digitalisasi perekonomian daerah sehingga Kota Bekasi merupakan kota yang menawarkan potensi besar dalam pengembangan industri kreatif, terutama dalam bidang animasi digital. Dalam konteks ini, pembangunan Creative Hub diidentifikasi sebagai solusi yang efektif untuk memenuhi kebutuhan ini. Creative Hub akan memfasilitasi kolaborasi, menyediakan fasilitas, dan menjadi pusat pelatihan bagi para animator, memungkinkan mereka untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan dalam menciptakan karya animasi berkualitas. Creative Hub memfasilitasi konsep ketiga tahap pembuatan film; Tahap *Planning* yang berisi fasilitas-fasilitas publik seperti Foodcourt, Ruang Pameran, dan Kelas Pelatihan; kemudian tahap *Production* yang berisi Studio dan *Recording Booth*; dan terakhir tahap *Post-Production* yang berisi Kantor, *Render Farm*, dan Auditorium. Perencanaan dan perancangan Creative Hub ini diharapkan dapat menjadi pusat berkembangnya Industri Kreatif di Kota Bekasi, terutama dalam bidang Animasi.

**Kata Kunci:** Animasi, Creative Hub, Industri Kreatif, Kota Bekasi

Menyetujui,

Pembimbing I



Ar. Dessa Andriyali Armarieno, S.T., M.T., IAI.

NIP. 198512012015041005

Pembimbing II



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.

NIP. 197402102005011003

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur

Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.

NIP. 197402102005011003



**ABSTRACT**

**PLANNING AND DESIGN OF DIGITAL ANIMATON  
CREATIVE HUB IN BEKASI CITY**

Muhammad Raffi Gilraldy  
03061381924067

Architectural Engineering, Faculty of Engineering, Sriwijaya University  
Email : [gilraldi@gmail.com](mailto:gilraldi@gmail.com)

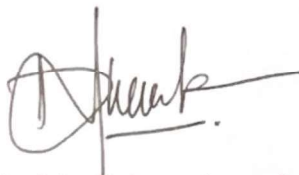
**SUMMARY**

*The city of Bekasi, as part of the greater Jakarta metropolitan area, has been recognized by the local government for its outstanding efforts in regional economic digitization. Consequently, Bekasi offers significant potential for the development of the creative industry, particularly in the field of digital animation. In this context, the establishment of a Creative Hub has been identified as an effective solution to meet these needs. The Creative Hub will facilitate collaboration, provide facilities, and serve as a training center for animators, enabling them to enhance skills and abilities in creating high-quality animation works. The Creative Hub supports the concept of the three stages of film production: the Planning stage, which includes public facilities such as a food court, exhibition space, and training classes; the Production stage, which encompasses studios and recording booths; and finally, the Post-Production stage, consisting of offices, render farms, and an auditorium. The planning and design of this Creative Hub are expected to become a focal point for the growth of the Creative Industry in Bekasi, particularly in the field of Animation.*

**Keywords:** Animation, Creative Hub, Creative Industry, Bekasi City

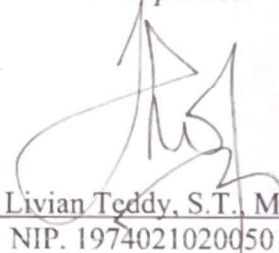
Approve by,

*1<sup>st</sup> Supervisor*



Ar. Dessa Andriyali Armarieno, S.T., M.T., IAI  
NIP. 198512012015041005

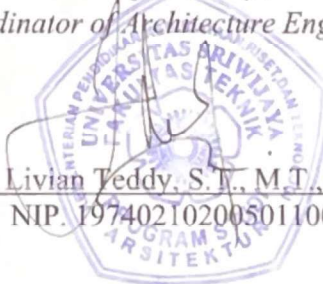
*2<sup>nd</sup> Supervisor*



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.  
NIP. 197402102005011003

Acquanted by,

Coordinator of Architecture Engineering



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.  
NIP. 197402102005011003

## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Muhammad Raffi Gilraldy

NIM : 03061381924067

Judul : Perencanaan dan Perancangan Creative Hub Animasi Digital Kota Bekasi

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Laporan tugas akhir ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Sriwijaya sesuai aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa ada paksaan dari siapapun.



Palembang, 30 November 2023



[Muhammad Raffi Gilraldy]

## HALAMAN PENGESAHAN

### Perencanaan dan Perancangan Creative Hub Animasi Digital Kota Bekasi

#### LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar  
Sarjana Teknik Arsitektur

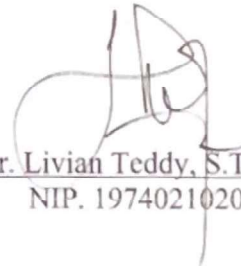
**Muhammad Raffi Gilraldy**  
NIM: 03061381924067

Palembang, 30 November 2023  
Pembimbing I



Ar. Dessu Andriyali Armarieno, S.T., M.T., IAI  
NIP. 198512012015041005

Pembimbing II



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.  
NIP. 197402102005011003

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi Arsitektur



Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.  
NIP. 197402102005011003

## HALAMAN PERSETUJUAN

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Creative Hub Animasi Digital Kota Bekasi” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 30 November 2023

Palembang, 30 November 2023

Pembimbing :

1. Ar. Dessa Andriyali Armarieno, S.T., M.T. IAI.  
NIP. 198512012015041005

(  )

2. Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.  
NIP. 197402102005011003

(  )

Penguji :

1. Ardiansyah, S.T., M.T.  
NIP. 198210252006041005

(  )

2. Dr.-Ing. Listen Prima, S.T., M.Planning  
NIP. 198502072008122002

(  )

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur

  
Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T., IAI., IPU.

NIP. 197402102005011003

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal ini yang berjudul “Perencanaan dan Perancangan Creative Hub Animasi Digital Kota Bekasi”.

Adapun tujuan dari penulisan dari proposal ini adalah untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu, membimbing dan memberi dukungan kepada dalam proses pembuatan laporan ini, yaitu:

1. Kepada kedua orang tua, kerabat, dan teman-teman penulis yang memberikan dukungan serta doa.
2. Kepada Ar. Dessa Andriyali A, S.T., M.T, IAI. selaku dosen koordinator TA dan dosen pembimbing I penulis yang telah membantu memberi masukan dan arahan selama proses penulisan laporan ini.
3. Kepada Bapak Ar. Dr. Livian Teddy, S.T., M.T. IAI., IPU. Selaku Koordinator Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya dan dosen pembimbing II penulis yang telah membantu memberi masukan dan arahan selama proses penulisan laporan ini.
4. Kedua dosen penguji penulis, Bapak Ardiansyah, S.T., M.T., dan Ibu Dr.-Ing. Listen Prima, S.T., M.Planning yang mengarahkan dan mengkritik kesalahan penulis, sehingga laporan dapat diselesaikan dengan baik.
5. Seluruh jajaran dan staff Program Studi Arsitektur yang telah ikut serta membantu dalam penyelesaian laporan tugas akhir ini.
6. Diri penulis sendiri

Dengan proses pembuatan laporan ini yang tentunya menambah wawasan penulis, penulis menyadari bahwa laporan tugas akhir ini masih dapat disempurnakan lagi. Oleh karena itu, penulis sangat menerima masukan dan saran guna untuk penulisan laporan yang lebih baik lagi kedepannya.

Palembang, 30 November 2023

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	II
<i>ABSTRACT</i> .....	III
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	IV
HALAMAN PENGESAHAN.....	V
HALAMAN PERSETUJUAN.....	VI
KATA PENGANTAR .....	VII
DAFTAR ISI.....	VIII
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	2
1.3.1 Tujuan .....	2
1.3.2 Sasaran .....	3
1.4 Ruang Lingkup.....	3
1.5 Sistematika Pembahasan .....	3
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>5</b>
2.1 Pemahaman Proyek.....	5
2.1.1 Industri Kreatif.....	5
2.1.2 Definisi Umum Creative Hub .....	7
2.1.3 Kantor Subsidi.....	8
2.1.4 Standar terkait, Klasifikasi, Kriteria, dan Penjelasan dengan Proyek .....	9
2.1.5 Kota Bekasi .....	10
2.1.6 Sub-sektor Industri Kreatif Animasi .....	14
2.1.7 Fasilitas Sub-sektor Animasi.....	18
2.1.8 Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	23
2.2 Tinjauan Fungsional.....	23
2.2.1 Tinjauan Pelaku.....	23
2.2.2 Tinjauan Kegiatan .....	24
2.3 Tinjauan Obyek Sejenis .....	25
2.3.1 Meets Digital Culture Center .....	26
2.3.2 Graha Niaga Thamrin.....	28
2.4 Tinjauan Program Sejenis .....	30
2.4.1 Bogor Creative Hub(Workshop Digital).....	31
2.4.2 Cartoon Network Studios(Interior) .....	32
2.5 Tinjauan Lokasi.....	34
2.5.1 Data Lapangan .....	34
2.5.2 Lokasi Terpilih.....	37
2.5.3 Potensi Lokasi Terpilih .....	37



BAB 3	METODE PERANCANGAN .....	40
3.1	Pencarian Masalah Perancangan .....	40
3.1.1	Pengumpulan Data .....	40
3.1.2	Perumusan Masalah .....	41
3.1.3	Pendekatan Perancangan .....	41
3.2	Analisis.....	42
3.2.1	Fungsional dan Spasial.....	43
3.2.2	Konteksual.....	43
3.2.3	Selubung.....	43
3.3	Perumusan Konsep dan Sintesis.....	43
3.4	Skematik Perancangan .....	44
BAB 4	ANALISIS PERANCANGAN.....	45
4.1	Analisis Fungsional dan Spasial.....	45
4.1.1	Analisis Kegiatan .....	45
4.1.2	Analisis Kebutuhan ruang.....	46
4.1.3	Analisis Luasan .....	48
4.1.4	Analisis Hubungan Antar Ruang .....	55
4.1.5	Analisis Spasial .....	58
4.2	Analisis Kontekstual .....	59
4.2.1	Lokasi.....	59
4.2.2	Konteks Lingkungan .....	60
4.2.3	Sirkulasi.....	62
4.2.4	Infrastruktur.....	64
4.2.5	Iklim .....	67
4.2.6	Sensory .....	69
4.3	Analisis Selubung Bangunan .....	70
4.3.1	Analisis Sistem Struktur.....	70
4.3.2	Analisis Sistem Utilitas .....	72
4.3.3	Analisis Tutupan dan Bukaannya .....	77
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN .....	80
5.1	Konsep Perancangan .....	80
5.1.1	Konsep Perancangan Tapak .....	80
5.1.2	Konsep Perancangan Arsitektur .....	82
5.1.3	Konsep Perancangan Struktur .....	83
5.1.4	Konsep Perancangan Utilitas .....	85
DAFTAR PUSTAKA .....		89
LAMPIRAN .....		90

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Penghargaan Kota Bekasi .....	11
Gambar 2 Grafik Jumlah Startup .....	12
Gambar 3 Nilai FOB dan Peranan Ekspor Ekraf 2016 .....	13
Gambar 4 Sub-sektor Ekraf Terbesar di Jawa Barat 2020 .....	13
Gambar 5 Sub-sektor Animasi.....	14
Gambar 6 Story Board Animasi .....	16
Gambar 7 Animasi Amerika yang bekerja sama dengan Studio Animasi Korea .....	17
Gambar 8 Sub-sektor Film, video, dan Periklanan .....	17
Gambar 9 Sub-sektor Pengembangan Permainan .....	17
Gambar 10 Video Game yang memanfaatkan Animasi Gambar 2 Dimensi .....	18
Gambar 11 Desain Komunikasi Visual .....	18
Gambar 12 <i>Motion Capture</i> Pembuatan <i>Video Game/Animation</i> .....	19
Gambar 13 Penggunaan <i>Green Screen</i> dalam film .....	19
Gambar 14 <i>Booth Voice Actor</i> .....	19
Gambar 15 Ruang Server <i>Youtuber</i> .....	20
Gambar 16 Visualisasi Cara Kerja Ruang Server .....	20
Gambar 17 Ruang Pameran <i>Imagispace</i> .....	21
Gambar 18 Auditorium .....	21
Gambar 19 Ruang Kelas .....	22
Gambar 20 Creative Room .....	22
Gambar 21 Meets Digital Culture Center .....	26
Gambar 22 Ruang pameran Meets .....	26
Gambar 23 Auditorium Meets .....	27
Gambar 24 Graha Niaga Thamrin.....	28
Gambar 25 Fasilitas Coworking Space.....	28
Gambar 26 Denah Tipikal Graha Niaga Thamrin .....	29
Gambar 27 Jakarta Creative Hub .....	29
Gambar 28 Ruang Kelas .....	30
Gambar 29 Bogor Creative Hub .....	31
Gambar 30 Fasilitas Bogor Creative Hub .....	31
Gambar 31 Bentuk Bogor Creative Hub .....	32
Gambar 32 Cartoon Network Studios .....	32
Gambar 33 Eksterior Bangunan .....	33
Gambar 34 Interior Bangunan.....	33
Gambar 35 Masterplan Kota Harapan Indah.....	34
Gambar 36 Logo Kota Harapan Indah .....	35
Gambar 37 Peta Kawasan terpilih .....	36
Gambar 38 Kondisi Lingkungan Sekitar .....	36
Gambar 39 Lokasi Tapak Terpilih .....	37
Gambar 40 Universitas Esa Unggul Bekasi .....	38
Gambar 41 ESDA Sekolah Animasi .....	38
Gambar 42 Rumah Animasi BBPLK Bekasi.....	39
Gambar 43 Skematik Metode Perancangan.....	44

Gambar 44 Ruang Server .....	49
Gambar 45 Ruang Kelas Berkoridor .....	50
Gambar 46 Layout dan Arah Pandang Auditorium.....	50
Gambar 47 Studio FX Babelsberg .....	51
Gambar 48 Bubble Diagram Lantai 1 .....	58
Gambar 49 Bubble Diagram Lantai 2 .....	58
Gambar 50 Bubble Diagram utilitas .....	59
Gambar 51 Lokasi Tapak .....	59
Gambar 52 Lahan Tapak.....	60
Gambar 53 Lingkungan Sekitar Tapak.....	60
Gambar 54 Lahan Tapak dan Data Kontur .....	61
Gambar 55 Analisa Sirkulasi Kendaraan .....	62
Gambar 56 Kondisi Jalan Depan Tapak .....	62
Gambar 57 Kondisi Jalan Saat Ramai .....	63
Gambar 58 Halte Bus Didekat Tapak.....	63
Gambar 59 Respon Sirkulasi Tapak .....	64
Gambar 60 Analisis Infrastruktur .....	64
Gambar 61 Lampu Pada Jalan .....	65
Gambar 62 Drainase Jalan.....	65
Gambar 63 Saluran Air dan banjir kanal timur .....	65
Gambar 64 Arah Drainase Tapak.....	66
Gambar 65 Pembetulan Saluran PDAM .....	66
Gambar 66 Pemanfaatan Jalur PDAM .....	67
Gambar 67 Analisis Arah Matahari Musim Kering.....	67
Gambar 68 Analisis Arah Angin .....	68
Gambar 69 Respon Iklim .....	68
Gambar 70 Analisa View Pada Tapak .....	69
Gambar 71 Analisis Kebisingan Dalam Tapak.....	69
Gambar 72 Respon Kebisingan .....	70
Gambar 73 Pondasi Footplat.....	71
Gambar 74 Struktur Rangka .....	71
Gambar 75 Struktur Truss .....	72
Gambar 76 Ramp Untuk Difabel .....	73
Gambar 77 Lift Penumpang .....	73
Gambar 78 Lapisan Roof Garden .....	75
Gambar 79 Downfeed System.....	75
Gambar 80 Sistem IPAL .....	76
Gambar 81 Jenis Instalasi Sistem Septic Tank .....	76
Gambar 82 Material Beton ekspos.....	77
Gambar 83 ACP Cladding .....	77
Gambar 84 <i>Tinted Glass</i> .....	78
Gambar 85 WPC Sebagai Lantai .....	78
Gambar 86 Material Kayu sebagai Kisi .....	79
Gambar 87 Konsep Perancangan Tapak.....	80
Gambar 88 Zonasi Tapak.....	81
Gambar 89 Transformasi Bentuk Massa .....	82

Gambar 90 Fasade Bangunan .....	83
Gambar 91 Konsep Struktur .....	83
Gambar 92 Roof Garden Pada Atap Workshop.....	84
Gambar 93 Sistem Downfeed .....	85
Gambar 94 Sistem Plumbing Air Kotor .....	86
Gambar 95 Arah Sinar Matahari .....	86
Gambar 96 Sistem Penerangan dan penghawaan .....	87
Gambar 97 Sistem Proteksi kebakaran .....	88
Gambar 98 Sistem Penangkal Petir Elektrostatis .....	88

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Sub-Sektor Industri Kreatif .....	6
Tabel 2 Persentase Penduduk Menurut Kelompok Umur .....	11
Tabel 3 Persentase Penduduk menurut Karakteristik dan Kelompok Umur Tahun 2020.	12
Tabel 4 Laju Pertumbuhan Pdb Ekonomi Kreatif (%).....	14
Tabel 5 Data Jumlah Penonton Film Animasi Indonesia.....	15
Tabel 6 Analisa fungsi dan kegiatan .....	45
Tabel 7 Analisa kebutuhan ruang.....	46
Tabel 8 Analisis Luasan Ruang.....	51
Tabel 9 Analisis Luasan Parkir .....	54
Tabel 10 Total Kebutuhan Ruang .....	54
Tabel 11 Matriks Hubungan Workshop.....	55
Tabel 12 Matriks Hubungan Ruang Kantor Subsidi .....	55
Tabel 13 Matriks Hubungan Ruang Studio .....	56
Tabel 14 Matriks Hubungan Penunjang .....	56
Tabel 15 Matriks Hubungan Pengelola.....	57
Tabel 16 Matriks Hubungan Servis.....	57
Tabel 17 Perbandingan Material Struktur .....	70

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A	Hasil Perancangan .....	91
------------	-------------------------	----

# **BAB 1 PENDAHULUAN**

## **1.1 Latar Belakang**

Pada masa pemerintahan saat ini terdapat beberapa pengembangan yang direncanakan, salah satunya dalam pengembangan Ekonomi kreatif yang tertulis dalam Peraturan Presiden Republik Indonesia (PPRI) Nomor 6 Tahun 2015 tentang BEKRAF atau Badan Ekonomi Kreatif. Sehingga dalam PERDA Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017, telah direncanakan untuk pengembangan Industri Kreatif di kota-kota Indonesia, salah satunya dalam bidang perdagangan dan jasa industri kreatif yang berada di kota Bekasi.

Perkembangan industri kreatif, Sub-sektor hiburan digital yang selain bertambahnya minat dari kaum anak muda juga terdorong dikarenakan pandemi Covid-19 yang memperluas jenis media yang dikonsumsi masyarakat, terutama dalam bidang animasi, telah mengalami pertumbuhan yang pesat di seluruh dunia. Indonesia, termasuk Kota Bekasi, tidak terkecuali dari tren ini. Animasi tidak hanya digunakan dalam hiburan seperti film dan video game, tetapi juga dalam pendidikan, pemasaran, simulasi, dan industri lainnya. Dalam konteks ini, pembuatan Creative Hub Digital Animasi menjadi sangat relevan.

Jika kita melihat kedalam Kota Bekasi yang dapat diklasifikasikan sebagai kota satelit dan juga merupakan bagian dari metropolitan Jabodetabek. Saat ini, Kota Bekasi sedang berkembang menjadi pusat industri dan tempat tinggal perkotaan yang telah mendapatkan gelar sebagai kota dengan perekonomian digital terbaik di Indonesia. Sampai saat ini lebih dari 50% dari total luas wilayah Kota Bekasi telah menjadi kawasan perkotaan yang efektif, dengan 90% dari kawasan tersebut digunakan untuk perumahan, 4% untuk kawasan industri, 3% untuk kawasan perdagangan, dan sisa luas wilayah digunakan untuk bangunan lainnya. Sehingga Kota Harapan Indah dibangun sebagai kawasan elit yang memiliki infrastruktur serba lengkap.

Kota Harapan Indah juga terletak tepat berada pada perbatasan Kota Bekasi dan Kota Jakarta, serta dengan fungsi kawasan yang tertata, menjadikan Kota Harapan Indah sebagai lokasi yang strategis untuk memulai perusahaan startup

didalamnya. Dan mengingat minat masyarakat Indonesia yang semakin tertarik dalam industri animasi menjadikan kota Bekasi sebagai lokasi yang strategis.

Perancangan ini akan mengeksplorasi Industri Kreatif terutama dalam Sub-sektor Animasi dan mengembangkan sebuah bangunan yang dapat menjadi pusat dari perkembangan Animasi di Indonesia. Pengembangan tersebut memperhitungkan minat dan fasilitas yang berkaitan dengan animasi, sehingga perancangan ini dapat menjadi tempat berkembangnya animasi di Indonesia dan menciptakan tren dan lapangan pekerjaan yang baru.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang diberikan, dapat diambil beberapa rumusan masalah dalam proses perancangan dan perencanaan ini:

- a. Bagaimanakah perancangan Creative Hub Digital Animasi dapat memfasilitasi perkembangan Industri Kreatif terutama dalam bidang teknologi digital?
- b. Bagaimana perancangan Creative Hub Digital Animasi dapat menjadi pusat kreativitas pelaku industri kota Bekasi untuk mengembangkan produk digital?
- c. Bagaimana perancangan bangunan yang dapat berkelanjutan dalam persaingan sektor animasi yang belum berkembang

## **1.3 Tujuan dan Sasaran**

### **1.3.1 Tujuan**

Tujuan dari perencanaan dan perancangan Creative Hub Digital di Kota Harapan Indah adalah:

- a. Menciptakan Creative Hub Digital Animasi strategis sebagai penggerak perkembangan Sub-sektor Industri Kreatif digital di Kota Bekasi.
- b. Mewujudkan lingkungan yang dapat mewadahi berbagai komunitas interaktif dan kolaboratif sehingga dapat menjadi daya tarik bagi pelaku industri digital.



- c. Menciptakan bangunan yang dapat selain menjadi tempat pelatihan untuk umum juga dapat menjadi tempat pengembangan Sub-sektor media digital.

### **1.3.2 Sasaran**

Sasaran dari perencanaan dan perancangan Creative Hub Digital di Kota Harapan Indah adalah:

- a. Menjadikan bangunan Creative Hub Digital Animasi yang memfasilitasi manusia sebagai titik sentral pembangunan Industri Kreatif digital di Kota Bekasi.
- b. Membangun lokasi strategis yang dapat menarik komunitas publik dengan memperkenalkan mereka terhadap kreatifitas digital sumber daya manusia Kota Bekasi.
- c. Menciptakan bangunan yang dapat menentukan program ruang dan sistem zonifikasi yang jelas dan masuk akal di dalam Creative Hub.

### **1.4 Ruang Lingkup**

Adapun ruang lingkup yang dibahas mencakup perencanaan dan perancangan Creative Hub yang dibatasi pada:

- a. Perwujudan fungsi Creative Hub Digital Animasi sebagai bangunan yang melayani kebutuhan fasilitas, sarana, dan prasarana Industri Kreatif digital bagi masyarakat kota Harapan Indah.
- b. Perencanaan dan Perancangan bangunan Digital Animation Hub yang memanfaatkan dan memiliki keterpaduan dengan konteks sosial, ekonomi, dan lingkungan disekitarnya.

### **1.5 Sistematika Pembahasan**

Pembahasan bagian ini secara garis besar menjelaskan isi dari setiap bab laporan perancangan sebagai berikut:

## BAB 1 - PENDAHULUAN

Pada bagian ini, terdapat penjelasan umum mengenai latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan proyek yang akan dijelaskan.

## BAB 2 - TINJAUAN PUSTAKA

Di dalam bab ini terdapat penjelasan secara umum mengenai pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis yang didasarkan pada studi literatur mengenai Creative Hub, Industri Kreatif, dan kota Harapan Indah Bekasi.

## BAB 3 - METODE PERANCANGAN

Bab ini memuat kerangka berpikir perancangan, metode pengumpulan data, proses analisis data, penjabaran hasil sintesis, dan ringkasan konsep desain.

## BAB 4 - ANALISIS PERANCANGAN

Pada Analisis Perancangan, terdapat analisis fungsional, analisis spasial yang mencakup hubungan dan luas ruang, analisis kontekstual atau tapak, serta analisis geometri dan penampilan bangunan.

## BAB 5 - SINTESIS DAN KONSEP PERANCANGAN

Pada bab ini terdapat hasil dari proses perancangan, yang meliputi rangkuman perencanaan tapak, desain arsitektur, struktur, dan utilitas. Selain itu, bab ini juga memuat konsep-konsep perancangan yang terkait dengan tapak, arsitektur, struktur, dan utilitas.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ernst Neufert, and Peter Neufert (2000): *Architects' Data*, Blackwell Science.
- Gubernur Jawa Barat. (2017): Peraturan Daerah Provinsi Jawa Barat Nomor 15 Tahun 2017 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif Pasal 7.
- Holzl, W. (2005): *Entrepreneurship, Entry And Exit In Creative Industries: An Exploratory Survey*, Wina.
- Imam Syah Putra. (2018): Analisis Kemampuan Vegetasi Dalam Meredam Kebisingan.
- Jones, R. (2006): Seminar on the Creative Industries Development Krasnoyarsk. PASIFICSTREAM Information CIC.
- Marlina, A. (2008): *Panduan Perancangan Bangunan Komersial*, Yogyakarta.
- Matheson, J., & Easson, G. (2015). *Creative HubKit: Made by Hubs for Emerging Hubs*. UK: British Council.

### **Daftar Pustaka dari Situs Internet (*web site*):**

- Data Perekonomian Kota Bekasi, data dapat diperoleh dari internet: [https://silat.bekasikota.go.id/silat\\_v2/sip/be/assets/images/ebook/PROFIL\\_INVESTASI\\_KOTA\\_BEKASI\\_2021.pdf](https://silat.bekasikota.go.id/silat_v2/sip/be/assets/images/ebook/PROFIL_INVESTASI_KOTA_BEKASI_2021.pdf). Data diunduh pada tanggal 10 Februari 2023
- Data Statistik Ekonomi Kreatif 2020, data dapat diperoleh dari internet: [https://api2.kememparekraf.go.id/storage/app/resources/Statistik\\_Ekraf\\_2021\\_rev01\\_isbn\\_3d826fedcb.pdf](https://api2.kememparekraf.go.id/storage/app/resources/Statistik_Ekraf_2021_rev01_isbn_3d826fedcb.pdf)
- Data Jumlah Perusahaan Startup Indonesia 2021, data dapat diperoleh dari internet: <https://dataindonesia.id/digital/detail/mayoritas-startup-indonesia-berasal-dari-jabodetabek>. Data diunduh pada tanggal 20 Januari 2023
- Data Struktur Ekonomi Jabar tahun 2020, data dapat diperoleh dari internet: <https://opendata.jabarprov.go.id/id/infografik/ekonomi-jabar-terkontraksi--2,44-persen-pada-tahun-2020>. Data diunduh pada tanggal 2 Februari 2023
- Data Sub-sektor Industri Kreatif Indonesia, data dapat diperoleh dari internet: <https://kememparekraf.go.id/layanan/Subsektor-Ekonomi-Kreatif>. Data diunduh pada tanggal 3 April 2023