

# TUGAS AKHIR

## PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF DI PALEMBANG

*(ditujukan untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan gelar Sarjana Teknik pada  
Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya)*



Diusung oleh :

**KEHWAN KIDIRO**

NPM : 0311100027

**DOSEN PEMBIMBING :**

**Adhama Permana Jaya, S.T., M.Sc.**

1975924200510000

**Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.**

19851024200231001

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2017

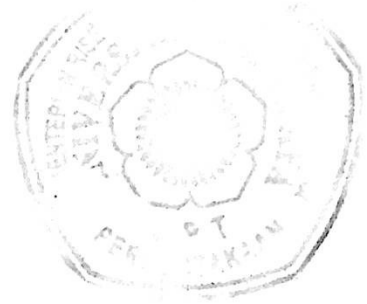
S  
725 250 759 816

14h

P

2017

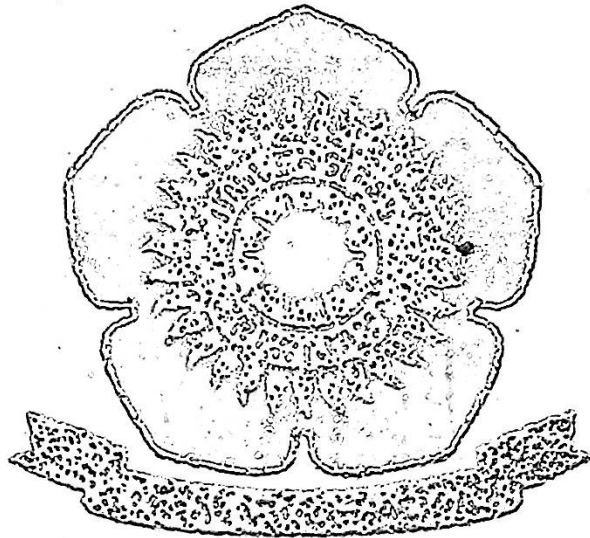
- 560663 -



TUGAS AKHIR

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
PUSAT INDUSTRI KREATIF DI PALEMBANG**

*(Diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk Sistem Desain pada  
Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sriwijaya)*



Dibuat oleh :

**BOHIAN REDHO**

NPM : 05111606027

**DASEN PEMETMBING :**

**Anjasm Permana Jaya, S.T., M.Sc**

1977071242003121005

**Muzal Hidayat, S.T., M.Sc**

198310242012121001

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS SRIWIJAYA**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN  
PUSAT INDUSTRI KREATIF Di PALEMBANG



SKRIPSI

Dibuat Untuk Memenuhi Syarat Mengikuti Wisuda ke-134

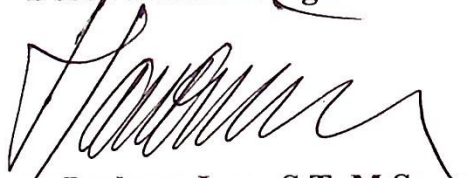
Oleh :

**IKHWAN RIDHO**

**NIM. 03111006027**

Palembang, November 2017

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 1




Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc  
NIP. 197707242003121005

Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 2



Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.  
198310242012121001

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya



Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D  
NIP. 195812201985031002

# HALAMAN PENGESAHAN

## PERENCANAAN DAN PERANCANGAN PUSAT INDUSTRI KREATIF Di PALEMBANG

### TUGAS AKHIR

Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1

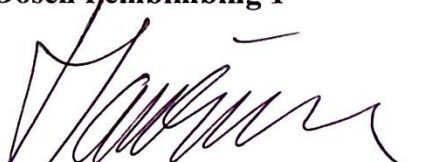
Oleh :

**IKHWAN RIDHO**

**NIM. 03111006027**

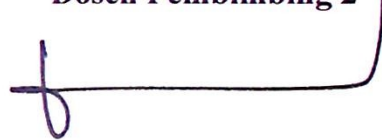
Inderalaya, November 2017

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 1**




**Anjuma Perkasa Java, S.T., M.Sc**  
**NIP. 197707242003121005**

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 2**



**Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.**  
**198310242012121001**

**Menyetujui,  
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur**



**Ir. H. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D**  
**NIP. 195812201985031002**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan Judul "*Pusat Industri Kreatif di Palembang*" telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Tugas Akhir Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya pada tanggal 18 November 2017.

Palembang, November 2017

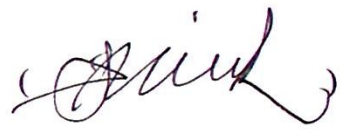
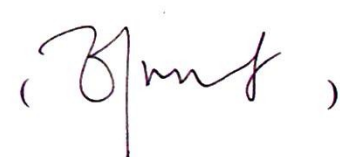
Pembimbing:

1. Anjuma Perkasa Jaya, S.T, M.Sc  
NIP. 197707242003121005
2. Husnul Hidayat, S.T, M.Sc  
NIP. 198310242012121001

()  
()

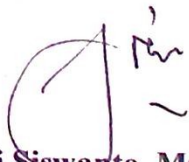
Penguji:

1. Ir. Chairul Murod, M.T.  
NIP. 195405261986011001
2. Ir. Tuter Lusetyowati, M.T.  
NIP. 196509251991022001

()  
()

Mengetahui,

Ketua Program Studi Arsitektur  
Fakultas Teknik Universitas Sriwijaya

()

**Ir. H. Ari Siswanto, MCRP., Ph.D.**  
NIP. 195812201985031002

## HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ikhwan Ridho  
NIM : 03111006027  
Judul : "Pusat Industri Kreatif di Palembang"

Menyatakan bahwa Skripsi saya merupakan hasil karya sendiri didampingi tim pembimbing dan bukan hasil penjiplakan/plagiat. Apabila ditemukan unsur penjiplakan/plagiat dalam Skripsi 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, November 2017



Ikhwan Ridho

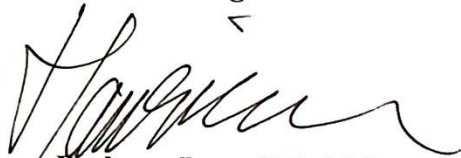
NIM. 03111006027

## ABSTRAK

Dewasa ini Industri kreatif di kota Palembang mulai ditekuni masyarakat kota Palembang dan tersebar di kawasan urban kota Palembang sebagai ukm-ukm. Diantaranya adalah sub sektor kerajinan, desain, video, film dan fotografi, penerbitan & percetakan, tv dan radio, serta layanan komputer & peranti lunak. Namun akan sangat disayangkan apabila hanya jalan ditempat karena hal ini tentu berpotensi memajukan taraf hidup masyarakat kota Palembang apabila mampu dikembangkan dan menghasilkan produk yang mempunyai pasar tersendiri dan mampu menembus pasar global. tetap ada kendala yang dihadapi pelaku industri kreatif di kota Palembang yaitu minimnya investor dan masalah permodalan. Pusat industri kreatif di Palembang merupakan sebuah pusat pelatihan, produksi, kegiatan pameran, dan komersil yang bergerak dalam kegiatan dibidang industri kreatif dalam upaya untuk memajukan pertumbuhan ekonomi utamanya dalam lingkupan ekonomi kreatif di Kota Palembang. Pendekatan metafora intangible dirasa cocok untuk diimplementasikan. Untuk membawa dan menghadirkan industri kreatif bukan hanya pada ruang dalam namun juga ruang luar, menghadirkan suatu tatanan yang kondusif untuk mendukung perkembangan industri kreatif itu sendiri. dengan begitu, diharapkan dapat mampu menjadi wadah bagi para pelaku industri kreatif dan sektor-sektor industri kreatif yang sedang berkembang untuk mengembangkan diri dan saling terhubung antara satu sama lain diantara sub sektor sub sektor dan juga diharapkan mampu menjadi ikon bangunan berkembangnya industri kreatif di Palembang yang menyambut perkembangan industri kreatif di masa yang akan datang.


**Kata Kunci** : Industri kreatif, Metafora Intangible, Palembang ↓

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 1**



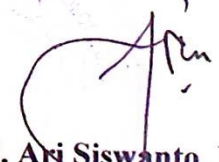
**Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc**  
NIP. 197707242003121005

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 2**



**Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.**  
198310242012121001

**Menyetujui,  
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur**



**Ir. H. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D**  
NIP. 195812201985031002

## ABSTRACT

Nowadays, the creative industry in the city of Palembang start community occupied the city of Palembang and scattered in urban areas the city of Palembang as SMEs. Among them is the sub-sector projects craft, design, video, film and photography, publishing and printing, tv and radio, as well as services computers and software. But it would be very unfortunate if the only way place as this certainly has the potential to advance the living standard of the city of Palembang, if capable of being expanded and produce a product that has its own market and able to penetrate the global market. still there constraints faced by creative industries in the city of Palembang namely the lack of investor and problems capital. Creative industries center in Palembang is a training center, production, activity exhibitions and commercial firms engaged in the field of creative industries in an effort to promote economic growth primarily in the scope of the creative economy in the city of Palembang. Intangible metaphor approach considered suitable to be implemented. To bring and presenting creative industries not only in space but also in outer space, presenting an order that is conducive to supporting the development of the creative industry itself. therefore, expected to be able to be a venue for the creative industries and industry sectors developing creative to develop themselves and are connected with one another among the sub-sector and sub-sector is also expected to become an icon building development dipalembang that welcomes creative industries development of creative industries in the future.

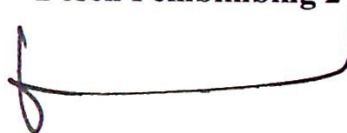
**Keywords :** Creative industries, Metaphor Intangible, Palembang

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 1**



**Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc**  
NIP. 197707242003121005

**Menyetujui,  
Dosen Pembimbing 2**



**Husnul Hidayat, S.T., M.Sc.**  
198310242012121001

**Menyetujui,  
Kepala Program Studi Teknik Arsitektur**



**Ir. H. Ari Siswanto, MCRP, Ph.D**  
NIP. 195812201985031002



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa Atas segala Rahmat yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi Tugas Akhir dengan judul “Pusat Industri Kreatif di Palembang” sebagai salah satu syarat Yudisium Strata-1 Program Studi Arsitektur Universitas Sriwijaya ini dengan baik.

Pada kesempatan ini penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Anjuma Perkasa Jaya, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan tuntunan selama proses penulisan ketika pra Tugas Akhir dan tahap desain ketika Tugas Akhir, sehingga segalanya dapat terwujud.
2. Bapak Husnul Hidayat, selaku dosen pembimbing II yang dengan penuh kesabaran telah membantu dan memberikan masukan kepada penulis dalam tahap desain ketika Tugas Akhir.
3. Seluruh Dosen dan staff Teknik Arsitektur yang banyak membantu penulis dalam proses studi dan penyusunan Tugas Akhir ini.
4. Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan semangat, motivasi biar cepat selesai kuliahnya, doa, kasih sayang, dorongan dan bimbingan baik secara moral maupun materiil, dan terus memotivasi penulis mulai dari awal perkuliahan sampai dengan berakhirnya Tugas Akhir ini.
5. Adik veza yang juga tak henti-hentinya memberikan semangat, dorongan yang positif agar kakaknya bisa menyelesaikan kuliahnya, terima kasih ya.
6. Fariza tiara ayu, yang juga menjadi alasan penulis untuk menyelesaikan studi kuliahnya. Terima kasih untuk support, semangat, dorongan, yang di berikan dari awal hingga akhir Tugas Akhir ini, terima kasih ya.
7. Teman-teman sejawat dari SMA, seperti jonathan, randy, riki yang ikut mendoakan dari jauh agar penulis menyelesaikan kuliahnya yang hampir 7 tahun ini. dan dapat menyusul mereka dalam dunia kerja.

8. Teman-teman satu angkatan arsitektur 2011 yang ikut mensupport terutama lakinya. Arrin, Rifky, Derri, Kukuh, Edwin, Jenhori, Andreas, Yayan, terima kasih ya.

9. Adik-adik tingkat angkatan 2013 sebagai teman di studio Tugas akhir, terima kasih bantuan dan masukannya.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari sempurna, namun segala kritik dan saran tetap penulis harapkan untuk menjadi sesuatu yang lebih baik di kemudian hari. Semoga skripsi yang jauh dari sempurna ini dapat berguna dan bermanfaat, serta menambah informasi bagi pembaca.

Penulis,

Ikhwan Ridho

DAFTAR ISI

<b>BAB 1 PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan dan Sasaran .....	5
1.4 Ruang Lingkup .....	6
1.5 Sistematika Pembahasan.....	6
<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1 Definisi dan Pemahaman Proyek .....	8
2.1.1 Tinjauan Judul Secara Etimologi .....	8
2.1.2 Tinjauan Industri Kreatif.....	9
2.1.2.1 Evolusi Ekonomi Kreatif .....	9
2.1.2.2 Pengertian Umum Ekonomi Kreatif.....	11
2.1.3 Tinjauan Umum Pusat Industri Kreatif di Kota Palembang .....	12
2.1.4 Tinjauan Umum Industri Kreatif Di Kota Palembang .....	15
2.2 Pedoman Proyek .....	19
2.2.1 Syarat-Syarat Bangunan Pusat Industri Kreatif .....	19
2.2.2 Dasar-Dasar Pertimbangan Perancangan Pusat Industri Kreatif .....	19
2.2.3 Spesifikasi Ruang .....	20
2.2.3.1 Fasilitas Ruang .....	20
2.2.3.2 Fasilitas Pengelolaan .....	24
2.2.3.3 Fasilitas Komersil .....	26
2.2.4 Tinjauan Umum Kota Palembang.....	30
2.2.4.1 Letak Geografis dan Luas Wilayah .....	31
2.2.4.2 Klimatologi .....	31
2.2.4.3 Indeks Pembangunan Manusia .....	31
2.3 Studi preseden .....	33
2.3.1 Bali Creative Indutry Center .....	33
2.3.2 Bandung Digital Valey .....	39
2.3.3 Police Married Quarters Hongkong .....	43
2.4. Tinjauan Fungsional.....	56

2.4.1 Tinjauan Fungsi pada Proyek Tugas Akhir.....	56
2.4.1.1 Tinjauan Edukasi .....	57
2.4.1.2 Tinjauan Produksi .....	57
2.4.1.3 Tinjauan Pameran .....	58
2.4.1.4 Tinjauan Komersil .....	61
2.4.2 Tinjauan Aktivitas .....	61
2.4.3 Tinjauan Fasilitas .....	62
2.5 Data Lapangan .....	65
2.5.1 Peta Lokasi .....	65
2.5.2 Peta Lokasi Jakabaring.....	69
2.5.3 Peta Tapak dan Lingkungan .....	71
2.5.4 Komplikasi Data .....	72
<b>BAB III METODE PERANCANGAN .....</b>	<b>73</b>
3.1 Pentahapan Kegiatan Rancangan .....	73
3.1.1 Pengumpulan data dan Penunjang Perancangan .....	76
3.1.2 Analisa Pendekatan Perancangan .....	77
3.2 Tinjauan pendekatan metafora intangible .....	80
3.2.1 Pemindahan Makna Metafora Arsitektural .....	82
3.2.2 Studi Terhadap Penerapan Metafora dalam Karya Arsitektur ...	83
3.2.3 Kesimpulan Studi Banding tema .....	85
3.3 Kerangka Berpikir Rancangan .....	86
<b>BAB IV ANALISA PERANCANGAN .....</b>	<b>87</b>
4.1 Analisa Fungsional .....	89
4.1.1 Kegiatan Edukasi .....	89
4.1.2 Kegiatan Produksi .....	90
4.1.2.1 Kegiatan Proses Produksi Produk .....	91
4.1.3 Kegiatan Komersil .....	92
4.1.3.1 Kegiatan Jual Beli Terhadap hasil Produk .....	92
4.1.4 Kegiatan Eksibisi/ Exhibition .....	94
4.1.4.1 Kegiatan Pameran Sebagai Puncak dari kegiatan Pelatihan .....	94
4.1.5 Kegiatan Kompetisi .....	96

4.1.5.1 Kegiatan mempersiapkan karya untuk mengikuti kompetisi .....	97
4.1.5.2 Kegiatan Penjurian .....	98
4.1.6 Kegiatan Komunitas Kreatif .....	99
4.1.6.1 Kegiatan Promosi Komunitas Kreatif .....	100
4.1.7 Kegiatan Perkantoran .....	101
4.2 Analisa Spasial .....	109
4.2.1 Analisa Besaran Ruang Dalam .....	111
4.2.1.1 Kebutuhan Ruang Kegiatan Pelatihan .....	112
4.2.1.2 Kebutuhan Ruang Kegiatan Produksi dan Komersil .....	124
4.2.1.3 Kebutuhan Ruang Kegiatan Ekibisi, Kompetisi dan komunitas Kreatif .....	127
4.2.1.4 Kegiatan Perkantoran .....	128
4.2.1.5 Analisa Besaran Ruang parkir .....	131
4.2.1.6 Analisa Pengelompokan Ruang .....	133
4.3 Analisa Kontekstual .....	134
4.3.1 Analisa Regulasi Tapak .....	135
4.3.2 Analisa View dan Orientasi Bangunan .....	137
4.3.3 Analisa Pencahayaan Tapak .....	138
4.3.4 Analisa Pencapaian dan Sirkulasi Tapak .....	139
4.3.5 Analisa Vegetasi .....	141
4.3.6 Analisa Topografi .....	141
4.4 Analisa Geometri & enclosure .....	142
4.4.1 Tata massa bangunan .....	142
4.4.2 Pola tata massa bangunan.....	143
4.4.3 Analisa Arsitektural .....	144
4.4.4 Analisa Struktural.....	146
4.4.5 Analisa Utilitas.....	148
4.5 Sintesa Analisa & Perancangan .....	152
<b>BAB V KONSEP PERANCANGAN .....</b>	<b>158</b>
5.1 Konsep Dasar Perancangan .....	158
5.2 Konsep Tapak .....	159
5.2.1 Konsep Sirkulasi dan Pencapaian Tapak .....	159

5.2.2 Konsep Tata Massa Bangunan .....	162
5.2.3 Konsep Gubahan Massa .....	163
5.2.4 Konsep Tata Ruang Dalam .....	165
5.2.5 Konsep Fasad dan Enclosure .....	167
5.3 Konsep Struktural .....	168
5.3.1 Struktural bawah .....	168

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 : Trasnformasi ekonomi dari masa ke masa .....	10
Gambar 2.2 : Industri kreatif dikawasan urban kota Palembang.....	17
Gambar 2.3 : Contoh layout ruang kelas 35-40 siswa .....	21
Gambar 2.4 : Layout ruang seminar .....	21
Gambar 2.5 : Viewing area & maksimum sudut pandang terhadap layar .....	22
Gambar 2.6 : Layout ruang seminar dengan 3 ruangan seminar .....	22
Gambar 2.7 : Layout perpustakaan.....	23
Gambar 2.8 : Dimensional sirkulasi ruang pameran .....	24
Gambar 2.9 : Layout kantor berdasar divisi kerja .....	25
Gambar 2.10 : Layout dan pola bangunan komersil.....	28
Gambar 2.11 : Peta pola ruang kota palembang.....	29
Gambar 2.12 : Peta eksisting kota palembang.....	29
Gambar 2.13 : Indeks Pembangunan manusia kota palembang 2010-2015 .....	30
Gambar 2.14 : Komponen penyusun IPM kota palembang 2010-2015 .....	31
Gambar 2.15 : Showroom retail BCIC .....	33
Gambar 2.16 : Bandung Digital Valley .....	39
Gambar 2.17 : Program incubator BDV .....	41
Gambar 2.18 : Gambar membership BDV .....	42
Gambar 2.19 : PMQ dulu .....	43
Gambar 2.20 : Peta pola ruang kota palembang.....	65
Gambar 2.21 : Peta peruntukan lahan kawasan Seberang Ulu .....	67
Gambar 2.22 : Detail peruntukan lahan perdagangan & jasa kec. Seberang Ulu ..	68
Gambar 2.23 : Peta lokasi kawasan Seberang Ulu I .....	69
Gambar 2.24 : Peta alternatif tapak .....	70
Gambar 2.25 : Peta tapak terpilih .....	71
Gambar 3.1 : Peran masing-masing quadro helix.....	78
Gambar 3.2 : Pendekatan ruang menurut Zahnd .....	79
Gambar 3.3 : Contoh konsep dalam metafora .....	83
Gambar 3.4 : Contoh konsep dalam metafora .....	84
Gambar 3.5 : Contoh konsep dalam metafora .....	85
Gambar 3.6 : Kerangka berpikir perancangan.....	86
Gambar 4.1 : Site dan eksisting sekelilingnya.....	134
Gambar 4.2 : Zona peruntukkan.....	135
Gambar 4.3 : Analisa regulasi tapak.....	136

Gambar 4.4 : Analisa view & orinetasi bangunan.....	137
Gambar 4.5 : Analisa penzoningan tapak.....	138
Gambar 4.6 : Analisa pencapaian & sirkulasi tapak.....	139
Gambar 4.7 : Sintesa pencapaian & sirkulasi tapak .....	140
Gambar 4.8 : Analisa topografi Seberang Ulu .....	141
Gambar 4.9 : Skema distribusi air bersih .....	150
Gambar 5.1 : Transformasi Konsep.....	159
Gambar 5.2 : Konsep Sirkulasi.....	161
Gambar 5.3 : Transformasi Konsep Tata Masa Bangunan.....	162
Gambar 5.4 : Transformasi Konsep Tata Masa Bangunan 2.....	162
Gambar 5.5 : Transformasi Konsep Gubahan Massa .....	163
Gambar 5.6 : Transformasi Konsep Gubahan Massa pelatihan .....	163
Gambar 5.7 : Transformasi Konsep Gubahan Massa pameran .....	164
Gambar 5.8 : Transformasi Konsep Gubahan Massa komersial .....	65
Gambar 5.9 : Zonasi vertikal .....	166
Gambar 5.10 : Konsep Ruang dalam massa pameran .....	166
Gambar 5.11 : Konsep Ruang dalam massa pelatihan pengelola.....	166
Gambar 5.12 : Konsep Ruang dalam massa komersial .....	167
Gambar 5.13 : Penerapan ACP with unique pattern.....	168
Gambar 5.14 : Rancangan struktur bawah .....	169
Gambar 5.15 : Rancangan struktur tengah .....	169
Gambar 5.16 : Rancangan struktur atas.....	170



## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 : Pertimbangan lokasi perancangan .....	66
Tabel 2.2 : Kriteria site terpilih .....	71
Tabel 3.1 : Programming perancangan.....	75
Tabel 3.2 : Pemandangan konsep metafora.....	83
Tabel 4.1 : Analisa pelaku kegiatan perkantoran .....	102
Tabel 4.2 : Asumsi jumlah pengelola .....	109
Tabel 4.3 : Asumsi jumlah ruang-ruang .....	111
Tabel 4.4 : Asumsi kebutuhan ruang.....	115
Tabel 4.5 : Asumsi total kebutuhan ruang.....	130
Tabel 4.6 : Asumsi total kebutuhan ruang parkir .....	131
Tabel 4.7 : Asumsi total kebutuhan secara keseluruhan.....	132
Tabel 4.8 : Asumsi pengelompokkan ruang .....	133
Tabel 4.9 : Analisa tata massa bangunan.....	142
Tabel 4.10 : Analisa pola tata massa bangunan.....	144
Tabel 4.11 : Analisa bentuk dasar bangunan.....	144
Tabel 4.12 : Analisa massa bangunan .....	145
Tabel 4.13 : Analisa struktur bawah.....	146
Tabel 4.14 : Analisa struktur badan.....	147
Tabel 4.15 : Analisa struktur atas.....	148

## DAFTAR BAGAN

Bagan 4.1 : Pola kegiatan edukasi .....	90
Bagan 4.2 : Pola kegiatan produksi (pebisnis) .....	91
Bagan 4.3 : Pola kegiatan produksi (pengunjung).....	92
Bagan 4.4 : Pola kegiatan komersil (pebisnis) .....	93
Bagan 4.5 : Pola kegiatan komersil (pengunjung).....	93
Bagan 4.6 : Pola kegiatan eksibisi (pebisnis pemula) .....	95
Bagan 4.7 : Pola kegiatan eksibisi (mentor/instruktur) .....	95
Bagan 4.8 : Pola kegiatan eksibisi (komunitas kreatif).....	95
Bagan 4.9 : Pola kegiatan eksibisi (masyarakat umum).....	96
Bagan 4.10 : Pola kegiatan eksibisi (instansi terkait).....	96
Bagan 4.11 : Pola kegiatan kompetisi (peserta kompetisi).....	97
Bagan 4.12 : Pola kegiatan kompetisi (peserta kompetisi).....	99
Bagan 4.13 : Pola kegiatan kompetisi (tim juri).....	99
Bagan 4.14 : Pola kegiatan komunitas kreatif .....	100
Bagan 4.15 : Pola kegiatan pengelolaan.....	103
Bagan 4.16 : Skema distribusi tanah .....	150
Bagan 4.17 : Skematik air kotor mengandung lemak.....	150
Bagan 4.18 : Skematik air kotor tidak mengandung lemak.....	151
Bagan 4.19 : Skematik distribusi air tinja .....	151
Bagan 4.20 : Skematik distribusi air hujan.....	151

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Struktur ekonomi perekonomian dunia telah mengalami pergeseran dari yang mulanya berbasis pada sumber daya alam (sda) menjadi berbasis pada sumber daya manusia (sdm). Kegiatan perekonomian yang berbasis pada sdm inilah yang disebut dengan ekonomi kreatif. Gelombang Ekonomi kreatif sendiri muncul karena tantangan globalisasi, yang mendorong suatu negara untuk lebih mengembangkan kreativitas untuk mendukung kehidupan perekonomian mereka. Diramalkan nantinya ekonomi kreatif akan menjadi trend ekonomi dunia baru yang mengutamakan daya saing dalam bentuk produk yang berkualitas. Kualitas produk tersebut dapat diperoleh melalui pencitraan ataupun menciptakan produk-produk inovatif yang berbeda dari wilayah-wilayah lainnya. Diperlukan kreativitas yang tinggi untuk dapat menciptakan produk-produk inovatif. (salman,2010)

Selain itu, dewasa ini perkembangan perekonomian telah sampai pada tahap dimana kegiatan perekonomian harus mampu untuk inovatif dan menampilkan kreativitas yang selalu baru. Ekonomi kreatif yang dipresentasikan oleh industri kreatif dipandang semakin penting dalam mendukung kesejahteraan dalam perekonomian suatu negara, karena kreativitas manusia adalah sumber daya ekonomi utama dan bahwa industri abad ke dua puluh satu akan tergantung pada produksi pengetahuan melalui kreativitas dan inovasi. (wikipedia,industri kreatif,2017)

Indonesia sebagai salah satu negara berkembang memiliki potensi kekayaan alam, budaya, dan sdm yang jumlahnya sangat besar. Apabila ketiga hal tersebut dipadupadankan dengan kreativitas maka dapat memberikan sumbangsih tidak hanya terhadap perekonomian nasional, tetapi juga dalam penguatan citra dan identitas bangsa. Indonesia akan memiliki kreativitas sebagai sumber daya terbarukan yang tidak ada habisnya.

Setiap tahunnya ekonomi kreatif di Indonesia memberikan kontribusi yang cukup signifikan terhadap perekonomian nasional. Badan Pusat Statistik mencatat bahwa pada periode 2010-2013 ekonomi kreatif secara rata-rata menyumbang 7,8% terhadap PDB Indonesia.

Pentingnya ekonomi kreatif bagi Indonesia terlihat dari arahan presiden bahwa ekonomi kreatif harus menjadi tulang punggung ekonomi nasional serta pemerintah telah melakukan sejumlah terobosan dan kebijakan terkait ekonomi kreatif. Diantaranya telah diprioritaskannya pengembangan ekonomi kreatif dalam RPJM nasional 2015-2019 serta telah dibentuknya badan ekonomi kreatif sebagai lembaga yang akan mengawal pengembangan ekonomi kreatif secara khusus.

Saat ini, terdapat 15 subsektor industri kreatif di Indonesia, antara lain: *periklanan, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan, desain, fesyen, video, film dan fotografi, permainan interaktif, musik, seni pertunjukan, penerbitan dan percetakan, layanan komputer dan peranti lunak, televisi dan radio, riset dan pengembangan; serta kuliner*. Dari ke 15 subsektor industri kreatif tersebut, terdapat 6 subsektor industri kreatif yang menjadi fokus dari departemen perdagangan RI yang difokuskan untuk dikembangkan yaitu subsektor arsitektur, film, video dan fotografi, fashion, musik, kerajinan, dan desain.

Sementara untuk kota Palembang sendiri industri kreatif sudah menjadi salah satu pilar ekonomi untuk masyarakatnya dimana subsektor kerajinan berupa tenun songket dan kuliner berupa pempek merupakan produk unggulan dari subsektor industri kreatif di kota Palembang. (<http://www.kemenperin.go.id>)

Sementara subsektor industri kreatif lainnya juga mulai ditekuni masyarakat kota Palembang dan tersebar di kawasan urban kota Palembang sebagai ukm-ukm. Diantaranya adalah subsektor kerajinan, desain, video, film dan fotografi, penerbitan & percetakan, tv dan radio, serta layanan komputer & peranti lunak yang memiliki tingkat persebaran cukup banyak di kawasan kota Palembang. Hal ini mengindikasikan bahwa subsektor subsektor tersebut mulai dilirik sebagai penopang perekonomian kehidupan masyarakat Palembang. (*jurnal online mahasiswa arsitektur "langkau betang", 2013*)

Sub sektor-sub sektor tersebut akan sangat disayangkan apabila dibiarkan saja dan tidak ditindak lanjuti secara bijak karena hal ini tentu berpotensi memajukan taraf hidup masyarakat kota Palembang apabila subsektor industri kreatif tersebut mampu dikembangkan dan menghasilkan produk yang mempunyai pasar tersendiri seperti songket dan pempek yang telah menembus pasar global. Terlebih di kota Palembang sendiri telah bermunculan komunitas-komunitas kreatif dan keinginan anak mudanya untuk merintis bidang usaha industri kreatif secara profesional. Hanya saja tetap ada kendala yang dihadapi pelaku industri kreatif di kota Palembang yaitu minimnya investor dan masalah permodalan.

Karena kesadaran bahwa industri kreatif tidak akan pernah terlepas dari tantangan globalisasi ekonomi dimana untuk bersaing diperlukan inovasi dan SDM yang berkualitas yang mengandalkan ide dan *stock of knowledge* pada masing-masing sub sektor industri kreatif agar mampu tetap bersaing dan mengikuti perkembangan zaman, hal tersebut kemudian mendasari pemikiran bahwa para pelaku industri kreatif di Palembang yang sedang berkembang di Palembang membutuhkan sarana dan prasarana untuk mengembangkan industri kreatif mereka agar tetap mampu bersaing dan eksis dalam sektor industri kreatifnya masing-masing untuk masa-masa yang akan datang. Para pelaku industri kreatif perlu difasilitasi guna menambah pengetahuan mereka dibidang sub sektor industri kreatif masing-masing sehingga tidak layu sebelum berkembang. Dengan begitu diharapkan industri kreatif di kota Palembang mampu unggul dalam kualitas produk dan berdaya saing tinggi serta tetap mampu melestarikan industri kreatif kerajinan seperti tenun songket yang merupakan warisan budaya (*heritage*) kota Palembang serta fasih menggunakan kemajuan zaman untuk keuntungan di bidang subsektor industri kreatif masing-masing. Selain itu juga kota Palembang telah diusulkan menjadi sebuah kota kreatif sehingga menjadi salah satu alasan kuat lainnya mengapa di kota Palembang diperlukan sarana untuk mendukung berkembangnya sektor-sektor industri kreatif yang sejalan dengan visi misi menjadi kota kreatif.

Sehingga melalui berbagai pertimbangan serta issue utama mengenai belum adanya sarana dan prasarana untuk mengembangkan sektor-sektor industri kreatif

serta melihat adanya potensi pengembangan industri kreatif dikota Palembang di masa mendatang, menjadi dasar perencanaan dan perancangan sebuah Pusat Industri Kreatif di Palembang. Sebuah perencanaan pusat pengembangan sektor-sektor industri kreatif yang sedang berkembang di kota Palembang dan juga sebagai tempat para pelaku industri kreatif untuk dapat bernaung, berkembang, berinovasi, belajar dan memasarkan serta memasarkan produk-produk industri kreatifnya. Pusat Industri Kreatif di Palembang ini diharapkan mampu menjadi wadah bagi para pelaku industri kreatif dan sektor-sektor industri kreatif yang sedang berkembang dikota untuk mengembangkan diri dan saling terhubung antara satu sama lain diantara sub sektor sub sektor industri kreatif tersebut. Adapun subsektor-subsektor industri kreatif yang dimaksud adalah : kerajinan, desain, video, film dan fotografi, penerbitan & percetakan, periklanan, serta layanan komputer & software. Pusat Industri Kreatif di Palembang ini juga diharapkan mampu menjadi ikon bangunan berkembangnya industri kreatif dipalembang yang akan mampu menghadapi perkembangan zaman dan menyambut perkembangan industri kreatif di masa yang akan datang.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah dipaparkan diatas maka dapat diambil rumusan masalah yang timbul dari latar belakang tersebut antara lain :

1. Bagaimana merancang sebuah tempat pengembangan terhadap industri kreatif di kota Palembang yang mampu mewadahi aktifitas pengembangan, produksi karya, pameran, edukasi dan promosi hingga pemasaran di bidang industri kreatif?
2. Bagaimana merancang dan merencanakan sebuah bangunan pusat industri kreatif di kota Palembang dengan pendekatan metafora intangible yang terinspirasi dari proses kreatifitas dalam menghasilkan suatu karya ?

### 1.3 Tujuan & Sasaran

1. Merancang bangunan untuk mengakomodasi kegiatan pengembangan lebih lanjut, produksi karya, pelatihan, pameran, edukasi dan kompetisi di bidang industri kreatif di kota Palembang.
2. Merancang arsitektural bangunan yang mengkolaborasikan antara unsur unsur kearifan lokal yang ada dengan unsur unsur modern yang disesuaikan dengan kebutuhan masa kini dengan tetap memperhatikan keselarasan antara budaya, lingkungan dan teknologi.

Sementara sasaran yang hendak dicapai adalah :

1. Menyediakan wadah untuk para pelaku industri kreatif melakukan pengembangan terhadap bidang industri kreatif masing-masing.
2. Menyediakan wadah untuk para pelaku industri kreatif di sektor industri kreatif nya masing-masing untuk saling berdiskusi, bertukar pikiran guna mendukung kemajuan industri kreatif dikota Palembang.
3. Menyediakan wadah untuk para pelaku indsturi kreatif memamerkan dan memasarkan produk mereka sehingga para pelaku industri kreatif tidak perlu khawatir lagi mengenai tempat memasarkan produk mereka.
4. Menyediakan wadah untuk para pelaku industri kreatif mendapatkan pelatihan (workshop) yang berguna untuk kemajuan di sektor industri kreatif yang ditekuni.
5. Menyediakan wadah bagi masyarakat umum untuk mengetahui lebih dekat tentang industri kreatif dengan datang pada saat pameran berlangsung serta mengunjungi workshop area industri kreatif yang ada di dalam bangunan.
6. Memfasilitasi para pelaku industri kreatif untuk berkarya dalam bidang industri kreatif nya sehingga mampu menghasilkan suatu karya yang mampu bersaing, mempunyai nilai jual dan memiliki pasar tersendiri.

## 1.4 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam perancangan **Pusat Industri Kreatif di Palembang** antara lain lebih menekankan pada fungsi bangunan sebagai sarana, pengembangan, produksi karya, pameran, dan promosi serta pemasaran di bidang industri kreatif.

## 1.5 Sistematika Pembahasan

### **BAB I PENDAHULUAN**

Memberikan informasi dan menguraikan secara umum mengenai latar belakang perancangan **Pusat Industri Kreatif di Palembang**, rumusan masalah, tujuan penulisan, ruang lingkup pembahasan dalam penulisan, serta sistematika pembahasan dalam penulisan ini.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Menjabarkan mengenai objek perancangan yang dibahas dalam penulisan ini mulai dari pengertian, penjelasan fungsional, hingga studi mengenai objek perancangan yang sejenis.

### **BAB III METODE PERANCANGAN**

Uraian tentang dasar atau tema perancangan yang berisikan dasar teori untuk mengatasi permasalahan atau tema perancangan yang digunakan. Selain itu terdapat pula uraian tentang elaborasi tema perancangan yang berisi pendalaman dan penerapan tema terhadap obyek perancangan.

### **BAB IV ANALISA PERANCANGAN**

Terdapat penjelasan mengenai data dan analisis fungsional dan spasial yang berisikan data, analisis dan respon. Data dan analisis kontekstual yang berisikan data, analisis dan respon. Data dan analisis arsitektural berisikan data, analisis dan respon. Data dan analisis fungsional struktural berisikan terhadap struktural. Data dan analisis fungsional utilitas berisikan data, analisis dan respon.

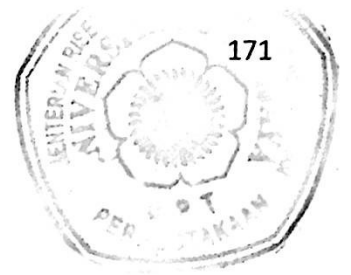


## **BAB V KONSEP PERANCANGAN**

Penjelasan konsep dasar. Selain itu juga membahas tentang konsep perancangan. Pada konsep perancangan membahas mengenai konsep perancangan tapak. Konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur dan konsep perancangan utilitas.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Daftar pustaka yang berisi mengenai sumber buku, jurnal, tesis, disertasi, web (tidak boleh blog) serta terdapat pula lampiran serta relevan dan mendukung proses perancangan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Arumaisa, Nadia dan Wawan A.S., 2014, “Pendekatan Rancang Metafora dalam Perancangan Kafe da Karaoke”, *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, Vol. 3, No. 3
- Badan Pusat Statistik. 2015. Indeks Pembangunan Manusia Kota Palembang, 2010-2015, Palembang: Badan Pusat Statistik.
- BCIC-IKM.net, 2017
- Bappeda. Penyusunan Rencana Detil Tata Ruang (RDTR) Kecamatan Seberang Ulu I Kota Palembang. Palembang
- Ching, Francis D. K., 2008. *Arsitektur Bentuk Ruang dan Tatanan*, Jakarta, Erlangga.
- De Chiara, Joseph & John Callendar. 1983. *Time Saver Standar For Building Types*, 2nd Edition
- Dinas Perindustrian. 2017. *Data IKM dan UMKM di Kota Palembang*. Palembang: Dinas Perindustrian.
- Dinas UMKM dan Koperasi. 2017. *Data IMKM dan UMKM di Kota Palembang*. Palembang: Dinas UMKM dan Koperasi.
- Departemen Perindustrian dan Perdagangan. 2000
- Gunawan, Ivan, 2013, “Pusat Industri Kreatif di Kota Pontianak”, *Jurnal Online Mahasiswa Arsitektur “Langkau Betang”*, Vol. 1, No. 1
- Lumbantoruan, Eka Pratiwi dan Paidi H., 2015, “Analisis Pertumbuhan Ekonomi dan Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Provinsi-Provinsi di Indonesia (Metode Kointegrasi)”, *Jurnal Ekonomi dan Keuangan*, Vol. 2, No. 2
- Melita, Dina dan Deni E., 2014, “Pemetaan Industri Kreatif dalam Meningkatkan Pertumbuhan Ekonomi Kawasan Urban di Kota Palembang”, *Jurnal Online*
- Neufert, Ernst, 1996. *Data Arsitek (jilid 3)*, Jakarta, Erlangga.

Pangestu, Mari E., 2008. Rencana Pengembangan 14 Subsektor Industri Kreatif 2009-2015, Departemen Perdagangan, Jakarta

Perda No. 15 Tahun 2013 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Palembang Tahun 2012-2032

Pena, W. M. Dan Parshall S. A., 1994. Problem Seeking Fourth Edition An Architectural Programming Primer, New York, John Wiley & Sons, Inc

[Kemenperin.go.id](http://Kemenperin.go.id)

[Wikipedia.co.id/Industri Kreatif](http://Wikipedia.co.id/Industri_Kreatif)