

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *CREATIVE HUB*
DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING*
DI KOTA PANGKALPINANG**

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



**ANNISA SOFIA ZAHARA
03061282126022**

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
2025**

RINGKASAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KOTA PANGKALPINANG

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 17 April 2025

Annisa Sofia Zahara; Dibimbing oleh Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.

Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

xvii + 153 halaman, 22 tabel, 108 gambar, 3 lampiran

RINGKASAN

Ekonomi kreatif menjadi pilar penting dalam pertumbuhan ekonomi nasional dan penguatan komunitas lokal di Indonesia. Kota Pangkalpinang, pada tahun 2023 ditetapkan sebagai salah satu Kota Kreatif Indonesia oleh Kemenparekraf. Kota ini memiliki empat subsektor kreatif unggulan, yaitu kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fotografi. Perkembangan industri kreatif di kota ini masih menghadapi tantangan dalam penyediaan ruang publik yang mendukung aktivitas kreatif. Oleh karena itu, diperlukan pembangunan *creative hub* sebagai wadah pelatihan, riset, produksi, dan pemasaran produk kreatif. *Creative hub* berfungsi tidak hanya sebagai ruang fisik, tetapi juga sebagai katalisator inovasi dan kolaborasi. Prinsip ruang kreatif menekankan pentingnya fleksibilitas, keterbukaan, suasana menarik, serta mendukung kolaborasi lintas sektor. Selain itu, pendekatan *placemaking* diterapkan melalui tiga sub kriteria, yakni dapat dicapai dengan bergerak (*walkable*), memiliki daya tarik (*charming*), dan memberikan kesan menerima (*welcoming*). Dengan pendekatan ini, *creative hub* diharapkan mampu memperkuat ekosistem industri kreatif dan membangun hubungan emosional antar pelaku industri kreatif dan masyarakat Kota Pangkalpinang.

Kata Kunci: *Creative Hub*, Ruang Kreatif, *Placemaking*

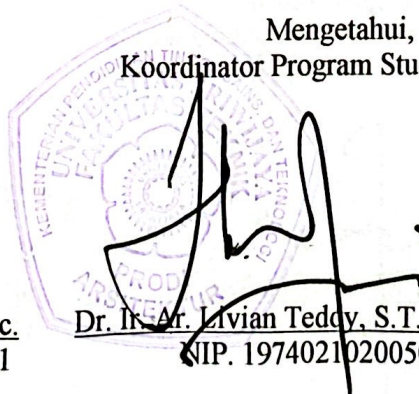
Kepustakaan: 27 jumlah (dari tahun 2005-ke tahun 2024)

Menyetujui,
Pembimbing



Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.
NIP. 198705192023212041

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur



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

SUMMARY

PLANNING AND DESIGN OF THE CREATIVE HUB WITH PLACEMAKING APPROACH IN PANGKALPINANG CITY

Scientific papers in the form of Final Project Reports, April 17th of 2025

Annisa Sofia Zahara; Promoted by Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.

Architecture, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

xvii + 153-pages, 22 tabels, 108 pictures, 3 attachments.

SUMMARY

The creative economy has become an important pillar in the growth of the national economy and the strengthening of local communities in Indonesia. In 2023, Pangkalpinang was designated as one of Indonesia's Creative Cities by the Ministry of Tourism and Creative Economy. This city has four leading creative subsectors: culinary, performing arts, crafts, and photography. The development of the creative industry in this city still faces challenges in providing public spaces that support creative activities. Therefore, the establishment of a creative hub is necessary as a platform for training, research, production, and marketing of creative products. The creative hub functions not only as a physical space but also as a catalyst for innovation and collaboration. The principles of creative space emphasize the importance of flexibility, openness, an attractive atmosphere, and support for cross-sector collaboration. Additionally, a placemaking approach is applied through three sub-criteria: being walkable, having charm, and providing a welcoming impression. With this approach, the creative hub is expected to strengthen the ecosystem of the creative industry and build emotional connections between creative industry players and the community of Pangkalpinang.

Keywords: *Creative Hub, Creative Space, Placemaking*

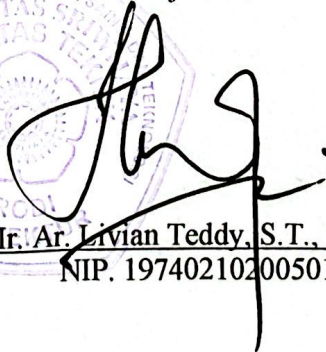
Literature : 27 amount (from 2005-to year 2024)

Approved by,
Supervisor



Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.
NIP. 198705192023212041

Acknowledged by,
Coordinator of Architecture Program



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

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Annisa Sofia Zahara

NIM : 03061282126022

Judul : Perencanaan dan Perancangan *Creative Hub* dengan Pendekatan
Placemaking di Kota Pangkalpinang

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya merupakan hasil karya sendiri didampingi 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.



Indralaya, 27 April 2025



Annisa Sofia Zahara

HALAMAN PENGESAHAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DENGAN PENDEKATAN *PLACEMAKING* DI KOTA PANGKALPINANG

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Arsitektur

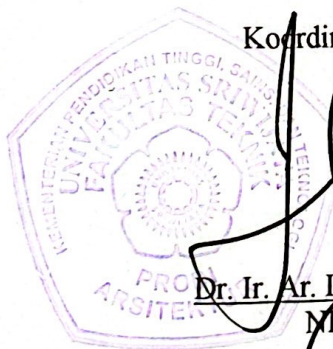
ANNISA SOFIA ZAHARA
03061282126022

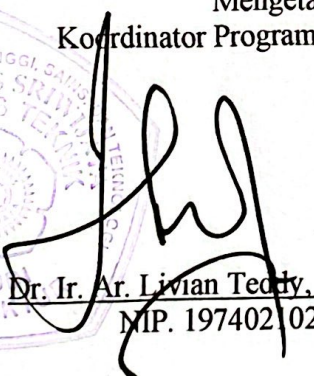
Indralaya, 17 April 2025
Pembimbing



Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.
NIP. 198705192023212041

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur




Dr. Ir. Ar. 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* dengan Pendekatan *Placemaking* di Kota Pangkalpinang” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 17 April 2025

Indralaya, 17 April 2025

Pembimbing Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

1. Rizka Drastiani, S.T., M.Sc.
NIP. 198705192023212041

()

Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

2. Dr. Ir. Ar. Wienty Triyuly, S.T., M.T., IAI
NIP. 19770528001122002

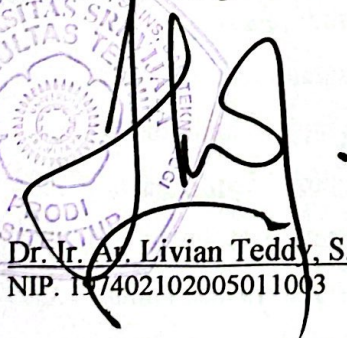
()

3. Ar. Ardiansyah, S.T., M.T., IAI
NIP. 198210252006041005

()

Mengetahui,

Koordinator Program Studi Arsitektur



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

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan Rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir. Penulis menyadari bahwa tidak mungkin dapat terlaksana dengan baik tanpa kerja sama, bantuan, dukungan, bimbingan, kritik, dan saran dari berbagai pihak dalam penyusunan Tugas Akhir. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Kedua Orang Tua, yaitu ayah dan mama yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan, serta selalu memenuhi kebutuhan penulis hingga mencapai hingga ditahap ini.
2. Kakak, Adik, serta seluruh Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan, membantu, dan memberikan doa hingga penulis dapat mencapai tahap ini.
3. Ibu Rizka Drastiani, S.T., M.Sc Selaku Dosen Pembimbing yang membimbing penulis dari awal proses berpikir, mencari ide konsep, dan menyelesaikan permasalahan hingga akhir.
4. Ibu Dr. Wienty Triyuly, S.T., M.T. dan Bapak Ardiansyah, S.T., M.T, Selaku Dosen Penguji Ruang 6 yang telah memberikan kritik dan saran dalam penyusunan Tugas Akhir penulis.
5. Dinas Pariwisata Bidang Ekonomi Kreatif Kota Pangkalpinang, yang telah membantu dan memberikan data mengenai Industri Kreatif di Kota Pangkalpinang.
6. Kakak-kakak PT. Arkonin, yang telah memberi bantuan dan dukungan terhadap penulis.
7. Bewsti Slibaw, yaitu Deka, Karin, Nunu, Faiz serta Lulu dan Gayat yang selalu menyemangati, menghibur, dan saling membantu selama proses perkuliahan hingga penulis dapat mencapai ditahap ini.
8. Parras, alipah, pojia, jika, titis yang selalu memberikan dukungan semangat dan mendoakan kepada penulis.
9. Teman-teman arsitektur 21 yang telah saling menyemangati, memberi masukan, membantu penulis, menghibur di kegiatan perkuliahan serta studio

Tugas Akhir. Serta orang-orang yang tidak dapat disebut satu persatu-satu telah membantu penulis dalam mengerjakan Tugas Akhir.

10. Seorang gadis yang bernama Annisa Sofia zahara, yaitu diriku sendiri yang selalu pantang menyerah untuk menggapai apa yang diimpikan.

Penulis sadar bahwa penyusunan Tugas Akhir ini masih belum sempurna. Maka dari itu, masukan berupa kritik dan saran sebagai penyempurnaan. Semoga tulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Palembang, 27 April 2025



Annisa Sofia Zahara

DAFTAR ISI

RINGKASAN	ii
SUMMARY	iii
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Masalah Perancangan.....	3
1.3 Tujuan dan Sasaran	4
1.4 Ruang Lingkup.....	4
1.5 Sistematika Pembahasan	5
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	6
2.1 Pemahaman Proyek.....	6
2.1.1 Tinjauan <i>Creative Hub</i>	6
2.1.2 Klasifikasi Creative Hub	6
2.1.3 Faktor Terciptanya Ruang Kreatif	8
2.1.4 Potensi Ekonomi Kreatif di Indonesia	9
2.1.5 Perkembangan Industri Kreatif di Kota Pangkalpinang.....	11
2.1.6 Klasifikasi 4 Subsektor Industri Kreatif Kota Pangkalpinang.....	12
2.1.7 <i>Placemaking</i>	15
2.2 Tinjauan Fungsional.....	17
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna	17
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis.....	19
2.2.4 Kesimpulan Studi Preseden Fungsional.....	27
2.3 Tinjauan Konsep Program.....	29
2.3.1 Konsep Programatis	29
2.3.2 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	31
2.3.3 Kesimpulan Studi Preseden Konsep Programatis.....	36
2.4 Tinjauan Lokasi.....	38
2.4.1 Kriteria Pemilihan Lokasi	38
2.4.2 Alternatif Pemilihan Lokasi Tapak	40
2.4.3 Lokasi Tapak Terpilih	43
BAB 3 Metode Perancangan.....	46

3.1 Pencarian Masalah Perancangan	46
3.1.1 Pengumpulan Data	46
3.1.2 Perumusan Masalah	47
3.1.3 Pendekatan Perancangan	47
3.2 Analisis	48
3.2.1 Fungsional dan Spasial	48
3.2.2 Konteksual	48
3.2.3 Selubung	49
3.3 Sintesis dan Perumusan Konsep	49
3.4 Skematik Perancangan	50
BAB 4 ANALISIS PERANCANGAN	51
4.1 Analisis Fungsional dan Spasial	51
4.1.1 Analisis Fungsi	51
4.1.2 Analisis Pelaku	52
4.1.3 Analisis Kegiatan	54
4.1.4 Analisis Kebutuhan Ruang	56
4.1.5 Analisis Luasan	62
4.1.6 Analisis Hubungan Antar Ruang	70
4.1.7 Sintesis Spasial	72
4.2 Analisis Kontekstual	75
4.2.1 Konteks Lingkungan Sekitar	77
4.2.2 Fitur Fisik dan Alam	79
4.2.3 Sirkulasi	81
4.2.4 Infrastruktur	84
4.2.5 Manusia dan budaya	86
4.2.6 Iklim	89
4.2.7 <i>Sensory</i>	92
4.2.8 Sintesis Kontekstual	96
4.3 Analisis Selubung Bangunan	97
4.3.1 Studi Massa	97
4.3.2 Analisis Sistem Struktur	97
4.3.3 Analisis Sistem Utilitas	100
4.3.4 Analisis Fasad	106
BAB 5 KONSEP PERANCANGAN	108
5.1 Konsep Tapak	108
5.1.1 Sirkulasi dan Pencapaian	108
5.1.2 Tata Massa	109
5.1.3 Tata Hijau	109
5.2 Konsep Perancangan	110
5.2.1 Tata Ruang	111
5.2.1 Fasad	112
5.3 Struktur	113
5.4 Utilitas	114
BAB 6 HASIL PERANCANGAN	116
6.1 Deskripsi Perancangan	116
6.1.1 Kondisi Eksisting	116
6.1.2 Regulasi Tapak	117

6.2 Tranformasi Konsep Perancangan	117
6.2.1 Transformasi Konsep Perancangan Tapak.....	118
6.2.2 Transformasi Konsep Perancangan Arsitektur.....	120
6.3 Konsep Struktur	127
6.4 Sistem Utilitas	130
DAFTAR PUSTAKA	135
LAMPIRAN	138

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Kritea <i>Placemaking</i> Menurut PPS	15
Gambar 2-2 Bandung <i>Creative Hub</i>	19
Gambar 2-3 Layout Lantai 1 dan 2 Bandung <i>Creative Hub</i>	20
Gambar 2-4 <i>Amphitheater</i> dan Ruang Pameran Bandung <i>Creative Hub</i>	20
Gambar 2-5 Layout Lantai 3 dan 4 Bandung <i>Creative Hub</i>	21
Gambar 2-6 Fasilitas Studio Industri Kreatif di BCH.....	21
Gambar 2-7 Layout Lantai 5 Bandung <i>Creative Hub</i>	21
Gambar 2-8 Analisa Zoning Tapak Bandung <i>Creative Hub</i>	23
Gambar 2-9 Konsep Pedestrian Bandung <i>Creative Hub</i>	23
Gambar 2-10 Struktur Bandung <i>Creative Hub</i>	24
Gambar 2-11 Ruang Utilitas Bandung <i>Creative Hub</i>	24
Gambar 2-12 Bangunan Thailand Creative Design Center.....	25
Gambar 2-13 Isometri Layout TCDC	25
Gambar 2-14 Suasana <i>Workspace</i> TCDC	26
Gambar 2-15 Koridor TCDC	27
Gambar 2-16 <i>Design Store</i> TCDC	27
Gambar 2-17 M Bloc Space	31
Gambar 2-18 Siteplan M Bloc Space	33
Gambar 2-19 <i>Local Market</i> dan Ruang Pameran M Bloc Space	33
Gambar 2-20 <i>Federation Square</i> Melbourne	33
Gambar 2-21 Konsep Programatis <i>Federation Square</i>	34
Gambar 2-22 Perspektif Kawasan <i>Federation Square</i> Melbourne	35
Gambar 2-23 Peta Makro dan Mikro Pemilihan Tapak	39
Gambar 2-24 Alternatif Tapak A	40
Gambar 2-25 Alternatif Tapak B	41
Gambar 2-26 Tapak Terpilih.....	43
Gambar 2-27 Kondisi Lingkungan disekitar Lokasi Tapak.....	44
Gambar 2-28 Pola Tata Ruang Kota Pangkalpinang	45
Gambar 3-1 Skematik Perancangan	50
Gambar 4-1 Skema Analisis Fungsi dan Pelaku <i>Creative Hub</i>	51

Gambar 4-2 Struktur Komite Ekonomi Kreatif Kota Pangkalpinang.....	53
Gambar 4-3 Analisis Diagram Matrik Makro Ruang	70
Gambar 4-4 Analisis Diagram Matrik Mikro <i>Workspace</i>	70
Gambar 4-5 Analisis Diagram Matrik Mikro <i>Makerspace</i>	70
Gambar 4-6 Analisis Diagram Matrik Mikro Komersial.....	71
Gambar 4-7 Analisis Diagram Matrik Mikro Eksibisi.....	71
Gambar 4-8 Analisis Diagram Matrik Mikro Pengelola.....	71
Gambar 4-9 Analisis Diagram Matrik Mikro Servis.....	71
Gambar 4-10 Hubungan Antar Zonasi.....	73
Gambar 4-11 Organisasi Ruang Zona <i>Makerspace</i> dan <i>Workspace</i>	73
Gambar 4-12 Organisasi Ruang Zona Eksibisi dan Komersil	73
Gambar 4-13 Organisasi Ruang Zona Pengelola	74
Gambar 4-14 Organisasi Ruang Zona Servis.....	74
Gambar 4-15 Dimensi Lokasi Tapak	75
Gambar 4-16 Peta Pola Ruang di sekitar Lokasi Tapak	77
Gambar 4-17 Respon Lingkungan Sekitar.....	79
Gambar 4-18 Data Fitur Fisik dan Alam.....	80
Gambar 4-19 Respon Fitur Fisik dan Alam Tapak	81
Gambar 4-20 Lebar Jl. Depati Hamzah dan Jl. Aleksander	82
Gambar 4-21 Analisis Sirkulasi Tapak	83
Gambar 4-22 Respon Sirkulasi Tapak	83
Gambar 4-23 Analisis Infrastruktur	85
Gambar 4-24 Respon Infrastruktur	86
Gambar 4-25 Analisis Manusia dan Budaya.....	86
Gambar 4-26 Respon Analisis Manusia dan Budaya.....	88
Gambar 4-27 Analisis Iklim.....	89
Gambar 4-28 Rata-rata Curah Hujan Tahunan Kota Pangkalpinang.....	90
Gambar 4-29 Respon Iklim.....	92
Gambar 4-30 Analisis <i>View out</i> dan Kebisingan	93
Gambar 4-31 <i>View in</i> Tapak	93
Gambar 4-32 Respon Kebisingan	94
Gambar 4-33 Respon <i>View</i> Tapak.....	95

Gambar 4-34 Sintesis Kontekstual.....	96
Gambar 4-35 Gubahan Massa.....	97
Gambar 4-36 Analisis Struktur	99
Gambar 4-37 Skema Alur Listrik.....	100
Gambar 4-38 Skema Alur Panel Surya <i>Off Grid System</i>	100
Gambar 4-39 Skema Alur Air Bersih.....	101
Gambar 4-40 Skema Sistem <i>Rain Water Harvesting</i>	101
Gambar 4-41 Skema Alur Air Kotor.....	102
Gambar 4-42 Skema Alur Air Bekas	102
Gambar 4-43 Sistem <i>Cross Ventilation</i>	104
Gambar 4-44 Skema Sistem Penghawaan <i>AC Split Wall</i>	104
Gambar 4-45 Skema Alur Pembuangan Sampah.....	104
Gambar 4-46 Skema Alur Proteksi Kebakaran.....	105
Gambar 4-47 <i>Secondary</i> Warna Warni dan Tanaman Rambat pada Inner Court	107
Gambar 5-1 Konsep Tapak (Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2024)	108
Gambar 5-2 Konsep Tata Hijau	109
Gambar 5-3 Konsep Perancangan.....	110
Gambar 5-4 Perspektif Konsep Perancangan.....	111
Gambar 5-5 Konsep Tata Ruang.....	111
Gambar 5-6 Konsep Fasad	112
Gambar 5-7 Konsep Struktur	113
Gambar 5-8 Isometri Air Bersih, Air Kotor, dan Air Bekas.....	114
Gambar 5-9 Isometri Utilitas Listrik.....	115
Gambar 6-1 Lokasi Tapak.....	117
Gambar 6-2 <i>Landmark</i> Pangkalpinang <i>Creative Hub</i>	119
Gambar 6-3 <i>Grand Design</i> Pangkalpinang <i>Creative Hub</i>	119
Gambar 6-4 Zonasi Tapak Pangkalpinang <i>Creative Hub</i>	120
Gambar 6-5 Proses Gubahan Massa Pangkalpinang <i>Creative Hub</i>	121
Gambar 6-6 Isometri Massa Bangunan dan Tapak	121
Gambar 6-7 Area Courtyard dan Koridor	123
Gambar 6-8 Fleksibilitas Akses Sirkulasi Bangunan Edukatif dan Kreatif	123
Gambar 6-9 Blok. Retail Komersil Lantai 1	124

Gambar 6-10 Blok. Retail Komersil Lantai 2	124
Gambar 6-11 Layout Rumah Utilitas	125
Gambar 6-12 Pembagian Shaft Disetiap Lantai Bangunan Edukatif dan Kreatif	125
Gambar 6-13 Bentuk Fasad Bangunan Utama dan Penunjang	126
Gambar 6-14 <i>Cladding</i> Pangkalpinang <i>Creative Hub</i>	127
Gambar 6-15 Tata Ruang Studio Kuliner	127
Gambar 6-16 Struktur Bangunan Edukatif dan Kreatif	128
Gambar 6-17 Struktur Bangunan Komersil	129
Gambar 6-18 Isometri Sistem Air Bersih.....	130
Gambar 6-19 Isometri Sistem Air Kotor, Bekas, dan Hujan	131
Gambar 6-20 Isometri Sistem Elektrikal dan Mekanikal.....	132
Gambar 6-21 Isometri Sistem Penghawaan	132
Gambar 6-22 Isometri Sistem Proteksi Kebakaran.....	133
Gambar 6-23 Sistem Penangkal Petir	134

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Klasifikasi <i>Creative Hub</i>	6
Tabel 2 Subsektor Industri Kreatif.....	9
Tabel 3 Jumlah Subsektor Industri Kreatif Kota Pangkalpinang per-Juni 2024...	11
Tabel 4 Fasilitas dan Besaran Ruang Bandung <i>Creative Hub</i>	22
Tabel 5 Fasilitas Ruang Thailand Creative Design Center	26
Tabel 6 Analisa Perbandingan Studi Preseden Fungsional.....	27
Tabel 7 Analisa Konsep Placemaking pada M Bloc Space	31
Tabel 8 Analisa Konsep <i>placemaking Federation Square</i>	34
Tabel 9 Analisis Konsep Programatis <i>Placemaking</i>	36
Tabel 10 Kriteria Penilaian Alternatif Tapak.....	41
Tabel 11 Asumsi Jumlah Pengguna	53
Tabel 12 Analisis Kegiatan	55
Tabel 13 Kebutuhan Ruang.....	56
Tabel 14 Standarisasi Sirkulasi Ruang.....	62
Tabel 15 Analisis Luasan Ruang Fungsi Edukatif dan Kreatif.....	63
Tabel 16 Analisis Luasan Ruang Fungsi Pendukung.....	66
Tabel 17 Analisis Luasan Ruang Fungsi Penunjang dan Servis	67
Tabel 18 Analisis Luasan Ruang Terbuka	68
Tabel 19 Asumsi Jumlah Kebutuhan Parkir.....	69
Tabel 20 Total Kebutuhan Luasan	69
Tabel 21 Perhitungan Intensitas	76
Tabel 22 Tingkat Pencahayaan Ruangan	103

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Standarisasi Ruang Praktik Workshop Kuliner dan Kriya	139
Lampiran B. Asumsi Luasan Layout Studio <i>Workshop</i> dan Kreatif.....	141
Lampiran C. Gambar Kerja.....	143

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ekonomi kreatif telah menjadi pilar penting dalam menopang pertumbuhan ekonomi nasional, sekaligus memperkuat eksistensi komunitas lokal di Indonesia. Sektor ini telah berkontribusi cukup signifikan terhadap Produk Domestik Bruto (PDB) dan mendorong inovasi di berbagai bidang mulai dari seni, budaya, hingga teknologi dan desain. Keberadaan komunitas lokal yang kreatif berperan penting untuk mengembangkan ekosistem industri kreatif dan mendukung daya saing daerah dalam memanfaatkan potensi lokal.

Kota Pangkalpinang merupakan Ibukota Provinsi Bangka Belitung, memiliki peran yang penting dalam mengembangkan ekonomi lokal. Pada Oktober tahun 2023, Kota Pangkalpinang ditetapkan sebagai salah satu Kota Kreatif Indonesia dari 74 Kabupaten/Kota di Indonesia oleh Kemenparekraf. Terdapat 4 subsektor unggulan menjadi fokus kreatif yang diajukan Pemerintah Kota Pangkalpinang dalam uji petik penilaian mandiri kabupaten Indonesia yaitu subsektor kuliner, seni pertunjukan, kriya, dan fotografi. Kuliner merupakan subsektor unggulan yang menjadikan Pangkalpinang menjadi Kota Kreatif, dengan produk otak-otak hasil dari olahan laut Kepulauan Bangka Belitung (Pangkalpinangkota.go.id, 2023).

Perkembangan industri kreatif di Kota Pangkalpinang masih menghadapi berbagai tantangan, terutama dalam menyediakan ruang publik yang sesuai untuk melakukan aktivitas mulai dari pelatihan, riset, produksi, dan pemasaran produk bagi pelaku industri kreatif. Penyediaan fasilitas ruang publik diperlukan untuk menjadi katalisator bagi pengembangan kreativitas, inovasi, dan memperkuat pengembangan ekonomi kreatif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa Kota Pangkalpinang memerlukan pendirian fasilitas *creative hub* yang dapat menjadi wadah bagi pelaku industri kreatif dalam upaya pengembangan ekonomi kreatif lokal.

Creative hub menjadi langkah dalam upaya pengembangan industri kreatif dan mendukung Kota Pangkalpinang sebagai Kota Kreatif. Hubungan antara kota dan ekonomi kreatif dieksplorasi melalui serangkaian konsep termasuk kota kreatif,

kelas kreatif, dan penciptaan tempat kreatif (Gough dkk., 2024). Menurut Kemenparekraf (2023), ruang kreatif setidaknya paling sedikit dilengkapi dengan sarana dan prasarana, seperti ruang pelatihan, ruang pameran, dan ruang kreativitas. Program ruang kreatif dapat berupa program peningkatan pengetahuan, peningkatan pengalaman, komersialisasi, pusat data, dan perluasan jaringan.

Salah satu tantangan dalam ekonomi kreatif adalah bagaimana memasarkan produk dan karya pelaku kreatif. Menurut British Council (2015), lingkungan fisik yang mendukung kegiatan bisnis dapat membantu meningkatkan perkembangan aktivitas jual beli. Penyediaan fungsi *retail* untuk menjual produk industri kreatif, salah satunya ditujukan untuk menghidupkan aktivitas bangunan sehari-hari. Hal ini dikarenakan, pemerintah Kota Pangkalpinang sedang bergiat dengan membuat program-program festival bazaar untuk memajukan perekonomian lokal. Namun, kegiatan tersebut seringkali dilaksanakan di tempat yang tidak sesuai, seperti di tepi jalan. Sehingga, *creative hub* memberi fasilitas untuk menampung kegiatan temporer.

Keterhubungan *creative hub* dipengaruhi oleh lingkungan fisik disekitar. Proses kreatif yang berhubungan dengan edukasi perlu didukung dengan penyediaan ruang fisik yang mampu merangsang kreativitas (Nouri & Morad, 2017). Menurut Thoring (2018), penyediaan ruang kreatif secara sistematis dipengaruhi oleh aspek seperti *furniture*, interior, dan lingkungan sekitar. Pada prinsipnya, ruang dengan fungsi kreatif bersifat fleksibel, terbuka, dan memiliki suasana yang menarik serta menyenangkan untuk menstimulasikan ide kreatif (Lloyd, 2009). Ruang kreatif mempertimbangkan hubungan berbagai karakteristik jenis yang melekat dengan kualitas spasial berbeda dan tetap mempertimbangkan adanya ruang kolaborasi aktivitas lintas sektor. Hal ini mempengaruhi bahwa ruang kreatif dapat menarik individu untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan terlibat berbagai kegiatan kreatif antar komunitas.

Ruang kreatif sebagai ruang publik yang memiliki nilai sosial, estetika, rekreasi dan ekonomi. Pada ruang kreatif dibutuhkan perlakuan sebagai tempat, baik secara fisik maupun sosial. *Placemaking* merupakan konsep yang dapat menyelaraskan aspek lokasi, lokal, dan *sense of place* (Creswell, 2014). *Placemaking* adalah cara

untuk menciptakan ruang publik yang nyaman dan menarik dan berfokus pada kebutuhan ruang. Sehingga, ruang dapat menjadi tempat yang hidup dan mendukung aktivitas sosial (Permana, 2024). Penerapan *placemaking* dalam merancang *creative hub* memfokuskan pada 3 sub kriteria *placemaking*, yaitu dapat dicapai dengan bergerak (*walkable*), memiliki daya tarik (*charming*), dan memberikan kesan menerima (*welcoming*). Ketiga sub kriteria tersebut bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang dapat mendukung interaksi sosial dan kolaborasi antar komunitas serta masyarakat. Oleh karena itu, pendekatan *placemaking* selaras dengan prinsip ruang kreatif untuk menghasilkan tempat yang fungsional, tetapi juga menciptakan hubungan emosional antar pelaku kreatif.

Berdasarkan kondisi diatas, dapat disimpulkan bahwa industri kreatif di Kota Pangkalpinang sedang bertumbuh pesat dalam dalam memperkuat ekonomi lokal. *Creative hub* memiliki peran penting dalam upaya pengembangan ekonomi dan komunitas industri kreatif di Kota Pangkalpinang. Fungsi creative hub mencakup pengembangan 4 sektor unggulan industri kreatif yang memerlukan ruang-ruang kreatif. Prinsip ruang kreatif juga menjadi fokus penting dalam menyediakan ruang yang fleksibel, terbuka, menarik, dan menyenangkan dengan mempertimbangkan karakteristik ruang dan kolaborasi berbagai aktivitas. Di sisi lain, penerapan dengan mempertimbangkan aspek dapat dicapai dengan bergerak, memiliki daya tarik, dan kesan menerima akan selaras dengan prinsip ruang kreatif pada perancangan *creative hub*.

1.2 Masalah Perancangan

Permasalahan dalam perencanaan dan perancangan *creative hub* dengan pendekatan konsep *placemaking* di Kota Pangkalpinang dapat ditekankan kedalam beberapa rumusan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana perencanaan dan perancangan *creative hub* dengan mempertimbangkan prinsip ruang kreatif yang fleksibel, terbuka, menarik, dan menyenangkan?
2. Bagaimana perencanaan dan perancangan *creative hub* yang dapat dicapai dengan bergerak, memiliki daya tarik, dan memberikan kesan menerima untuk menunjang interaksi dan kolaborasi aktivitas?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dari penekanan studi pada perencanaan dan perancangan Creative Hub di Kota Pangkalpinang adalah:

1. Merencanakan dan merancang *creative hub* dengan mempertimbangkan prinsip ruang kreatif yang fleksibel, terbuka, menarik, dan menyenangkan.
2. Merencanakan dan merancang *creative hub* yang dapat dicapai dengan bergerak (*walkable*), memiliki daya tarik (*charming*), dan memberikan kesan menerima (*welcoming*) untuk menunjang aktivitas interaksi sosial dan kolaborasi aktivitas.

Tujuan dari penekanan studi akan dicapai melalui sasaran sebagai berikut:

1. Merancang *creative hub* yang menyediakan berbagai fasilitas dengan memperhatikan karakteristik ruang pada ruang dalam, seperti penggunaan warna, material, tekstur, dan *furniture* yang dapat meningkatkan kreatifitas didalam ruang kreatif.
2. Merancangan *creative hub* dengan menyelaraskan ruang dalam dan luar seperti lansekap, perpaduan material alami, dan bukaan-bukaan yang memberikan suasana menarik yang dapat menstimulasikan ide kreatif.
3. Merancang *creative hub* yang memperhatikan penataan massa dan sirkulasi untuk bergerak, desain estetika pada fasad bangunan, penyediaan ruang terbuka untuk memberikan kesan menerima dan mengundang dalam menunjang aktivitas interaksi sosial dan kolaborasi aktivitas.

1.4 Ruang Lingkup

Perancangan dan Perencanaan Creative hub ini mencakup beberapa batasan, yaitu sebagai berikut:

1. Menaungi 4 subsektor unggulan Kota Pangkalpinang berdasarkan uji petik PMK3I (Penilaian Mandiri Kabupaten Kota Kreatif), yaitu kuliner, kriya, fotografi, dan seni pertunjukan.
2. *Creative hub* dirancang untuk melakukan kegiatan seminar, pelatihan, dan pemasaran produk industri kreatif.

3. *Creative hub* akan dikelola pihak pemerintah dibawah Dinas Pariwisata Kota Pangkalpinang dan beroperasi setiap hari Senin hingga Minggu, mulai dari pukul 09.00 – 21.00 WIB.
4. Penerapan prinsip ruang kreatif, yaitu fleksibel, terbuka, menarik, dan menyenangkan yang selaras dengan 3 sub kriteria pendekatan placemaking, yaitu *walkable*, *charming*, dan *welcoming*.

1.5 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar sistematika penyusunan penulisan diuraikan sebagai berikut:

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan secara umum mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah Perancangan, Tujuan dan Sasaran, Ruang Lingkup, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan pemahaman tinjauan literatur umum mengenai *Creative Hub* dan Industri Kreatif, serta pembahasan pemahaman objek, standar – standar / klasifikasi, tinjauan fungsional.

BAB III METODE PERANCANGAN

Bab ini menguraikan kerangka berpikir perancangan yang meliputi tahapan-tahapan utama, yaitu pengumpulan data, analisis data, rangkuman hasil sintesis, dan perumusan konsep perancangan. Selain itu, kerangka berpikir ini juga disajikan dalam bentuk diagram guna mempermudah pemahaman alur pemikiran secara sistematis dan terstruktur

BAB IV ANALISIS PERANCANGAN

Bab ini berisi analisis fungsional, analisis spasial, analisis kontekstual, analisis geometri dan selubung.

BAB V KONSEP PERANCANGAN

Bab ini memuat pembahasan mengenai sintesis perancangan dan konsep perancangan yang menjadi landasan dalam pengembangan desain. Sintesis perancangan mencakup empat aspek utama, yaitu sintesis perancangan tapak, arsitektur, struktur, dan utilitas. Sementara itu, konsep perancangan meliputi konsep perancangan tapak, konsep arsitektur, konsep struktur, serta konsep utilitas, yang secara bersama-sama membentuk pendekatan desain yang terintegrasi.

DAFTAR PUSTAKA

- British Council. (2017). *The English Effect*. British Council.
- Virani, T. E. (2015). *Re-articulating the creative hub concept as a model for business support in the local creative economy: The case of Mare Street in Hackney*. Creativeworks London Working Paper Series, 12.
- Citra Wardhani, W., Hartanti, N. B., & Utomo, H. (2023). ELEMEN CREATIVE PLACEMAKING PADA PERANCANGAN RUANG PUBLIK UNTUK MEMPERKUAT KARAKTER TEMPAT PUSAT SENI BUDAYA. 8(1), 85–98. <https://doi.org/10.25105/pdk.v8i1.14489>.
- Nouri, S. A., Khodabakhshi, S. & Morad, M. G. (2017): Creative Space in Architecture, International Journal of Current Research, 8, 56166-56172.
- Thoring, K., Mueller, R. M., Desmet, P. & Badke-Schaub, P. (2018): *Design Principles for Creative Spaces*, Design 2018, 233, 1969-1980.
- Nurgandarum, D., & Marsella, N. (2020). *Local Character Transformation in Historic City Center of Pangkalpinang* (Vol. 62, Nomor 03).
- Lloyd, P. (2009). *Creative Space*. London: Laurence King Publishing.
- Juliana, A., & Khoeanlau, S. (2023). IDENTIFIKASI PENERAPAN ARSITEKTUR PLACEMAKING TERHADAP DESAIN RITEL. Journal of Architecture Innovation, 6(2), 2549–080.
- Sujanra, S. P., Mustaqimmah, U., & Wahyuwibowo, A. K. (2017). PENERAPAN TEORI ARSITEKTUR ORGANIK DALAM STRATEGI PERANCANGAN PUSAT PENGEMBANGAN INDUSTRI KREATIF DI BANDUNG.
- Gough, K. V., Bobie, A. O., Darkwa, A. K., & Langevang, T. (2024). ‘*This place becomes a place*’: Artists and placemaking on the margins. Geoforum, 155, 104097. <https://doi.org/10.1016/j.geoforum.2024.104097>.
- Cartel, M., Kibler, E., & Dacin, M. T. (2022). *Unpacking “Sense of Place” and “Place-making” in Organization Studies: A Toolkit for Place-sensitive Research*. The Journal of Applied Behavioral Science, 58(2), 350-363. <https://doi.org/10.1177/00218863221090305>.
- Akbar, P. N. G., & Edelenbos, J. (2021). *Positioning placemaking as a social process: A systematic literature review*. Cogent Social Sciences, 7(1), 1905920. <https://doi.org/10.1080/23311886.2021.1905920>.
- Cresswell, T. (2014). *Place: An introduction* (2nd ed.). John Wiley & Sons.

- Maulana Rizki. (2023). Ekonomi kreatif dan potensi pertumbuhan ekonomi berbasis industri kreatif. *JMEB Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis*, 1(2), 60-69. <https://doi.org/10.59561/jmkeb.v1i2.155>
- Sakiri, S., Ibrahim, I., & Hidayat, N. (2024). DESAIN DAN IMPLEMENTASI KEBIJAKAN KOTA KREATIF PANGKALPINANG. *Kultura: Jurnal Ilmu Hukum, Sosial, Dan Humaniora*, <https://doi.org/10.572349/kultura.v2i9.2545>.
- Project for Public Spaces. (2007). *Placemaking*. Project for Public Spaces. Diambil tanggal 2 Oktober 2024, dari <https://www.pps.org/article/placemaking>.
- Wyckoff, M. A. (2014). *Definition of placemaking: Four different types*. MSU Land Policy Institute. from <https://www.landpolicy.msu.edu>.
- Placemaking Guide. (2020). Perth & Kinross Council.
- Marsella, Nadya, Gandarum, Dedes Nur, & Walaretina, Rita. (2018). *Pencerminan kebutuhan aktualisasi diri penghuni pada fasade bangunan di koridor Jalan Masjid Jamik Pangkalpinang*. Dalam Seminar Nasional Cendekiawan ke-4 Tahun 2018, Buku 1: Teknik, Kedokteran Hewan, Kesehatan, Lingkungan dan Lanskap. Universitas Trisakti. ISSN (P): 2460-8696, ISSN (E): 2540-7589.
- Darmawan, E. (2005): *Analisa Ruang Publik Arsitektur Kota*. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Landry, C. (2006): *The Art of City-Making*. London: Earthscan.
- Siregar, F. & Sudrajat, D. (2017). *Enabling Space: Mapping Creative Hubs In Indonesia*. <http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.27758.92484>.

Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site):

- Pangkalpinangkota.go.id. (2023). Sandiaga Uno Pilih Pangkalpinang Sebagai Kota Kreatif Indonesia, Kuliner Jadi Subsektor unggulan. <https://website.pangkalpinangkota.go.id/sandiaga-uno-pilih-pangkalpinang-sebagai-kota-kreatif-indonesia-kuliner-jadi-subsektor-unggulan/>. Diunduh pada 18 September 2024.
- Kemenparekraf (2020). Creative Hub Sebagai Simpul Pelaku Ekonomi Kreatif. <https://kemenparekraf.go.id/ragam-ekonomi-kreatif/Creative-Hub-Sebagai-Simpul-Pelaku-Ekonomi-Kreatif>. Diunduh pada 20 September 2024
- Pedoman Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor PDM/2/DI.01.01/MK/2023 Tentang Pedoman Pengelolaan Ruang Kreatif (2023) . <https://jdih.kemenparekraf.go.id/peraturan/1244>. Diunduh pada 20 September 2024.
- Pedoman Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif/Kepala Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Nomor PDM/1/DI.02/MK/2023 Tentang Pengembangan

Kabupaten/Kota Kreatif (2023).
<https://jdih.kemenparekraf.go.id/peraturan/1243>. Diunduh Pada 21 September 2024.

Peraturan Daerah (Perda) Kota Pangkal Pinang Nomor 1 Tahun 2012 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Pangkalpinang Tahun 2011-2030. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/27451>. Diunduh pada 15 Oktober 2024.