

**PERENCANAAN DAN PERANCANGAN CREATIVE HUB
DI BUKITTINGGI**

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



**KHAIRUL FATHAN
03061282126052**

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

RINGKASAN

PERENCANAAN DAN PERANCANGAN CREATIVE HUB DI BUKITTINGGI

Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir, 28 April 2025

Khairul Fathan; Dibimbing oleh Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya

xiii + 202 halaman, 11 tabel, 60 bagan, 1 lampiran

RINGKASAN

Creative hub di Bukittinggi dirancang menjadi ruang multifungsi yang mendukung kolaborasi, inovasi, dan pengembangan keterampilan pelaku industri kreatif. Bangunan ini menitikberatkan pada penerapan *iconic design* sebagai strategi utama untuk membentuk identitas visual yang kuat dan memikat berbagai kalangan. Melalui pendekatan *iconic design*, bentuk dan tapak bangunan mampu dikembangkan menjadi landmark kota yang mudah dikenali dan diingat pengunjung. Akses *creative hub* efektif dengan ada gerbang di sisi Selatan, Utara, dan Barat. Penyusunan elemen-elemen pada tapak memiliki hierarki yang menjadikan massa *creative hub* yang monumental dan *point of interest*. Bentuk gedung simetris monumental dan juga unik yang terlihat dari atap yang menyerupai gonjong dan tanduk kerbau sesuai makna sejarah. Dengan ini telah menerapkan fitur *Symbolism of the Form*. Pada fasad juga mengaplikasikan elemen *rhythm* dengan pengaplikasian 3d alumunium panel dengan bentuk geometri yang berulang. Selain itu, tapak lahan dengan amphiteater terbuka turut memiliki peran menjadi area relaksasi bagi masyarakat atas prinsip pendekatan ikonik desain. Creative Hub ini mewadahi 17 subsektor ekonomi kreatif, mulai dari arsitektur, pengembangan game, multimedia, desain produk, fotografi, animasi, hingga aplikasi digital. Di sini para pelaku bisa melakukan aktivitas inti seperti pelatihan keterampilan, pameran karya, kolaborasi antardisiplin, dan mengadakan forum komunitas.

Kata Kunci: *creative hub*, industri kreatif, desain ikonik

Kepustakaan: 11 jumlah (dari tahun 2014-ke tahun 2024)

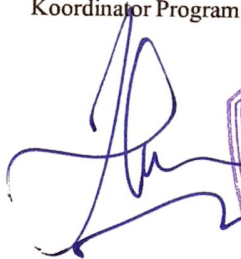
Menyetujui,
Dosen Pembimbing



Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

NIP. 198310242012121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi Arsitektur



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

NIP. 197402102005011003

SUMMARY

PLANNING AND DESIGN OF A CREATIVE HUB IN BUKITTINGGI

Scientific papers in the form of Final Project Reports, 28th April 2025

Khairul Fathan; Promoted by Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

Architectural Engineering, Faculty of Engineering, Sriwijaya University

viii + 202-page, 11 tables, 60 charts, 1 attachment

SUMMARY

The creative hub in Bukittinggi is designed as a multifunctional space that supports collaboration, innovation, and skill development for creative industry players. The building emphasizes the application of iconic design as the main strategy to create a strong and captivating visual identity. Through this iconic design approach, the building's form and site layout have been developed into a city landmark that is easily recognized and remembered by visitors. Access to the creative hub is efficiently organized with gateways located on the south, north, and west sides. The arrangement of elements on the site follows a clear hierarchy, positioning the creative hub's mass as a monumental structure and a focal point of interest. The building features a monumental and symmetrical form that is both distinctive and unique, with a roof inspired by the traditional "gonjong" and buffalo horn shapes, reflecting historical and cultural meanings, thus applying the Symbolism of the Form principle. The façade also incorporates a sense of rhythm through the application of 3D aluminum panels featuring repetitive geometric patterns. In addition, the site includes an open amphitheater that functions as a public relaxation area, further reinforcing the iconic design approach. The Creative Hub accommodates 17 creative economy subsectors, including architecture, game development, multimedia, product design, photography, animation, and digital applications. Within the hub, users engage in core activities such as skill training, exhibitions, interdisciplinary collaboration, and community forums.

Keywords: *creative hub, creative industries, iconic design*

Literature : 11 amounts (from 2014-to year 2024)

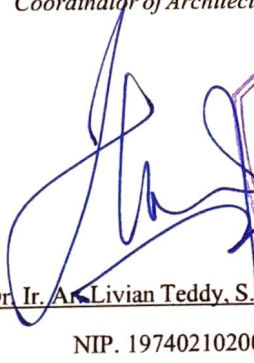
*Approved by,
Supervisor*



Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

NIP. 198310242012121001

*Acknowledged by,
Coordinator of Architecture Department*



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

NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Khairul Fathan

NIM : 03061282126052

Judul : Perencanaan dan Perancangan Creative Hub di Bukittinggi

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.



Inderalaya, 6 Mei 2025



[Khairul Fathan]

HALAMAN PENGESAHAN

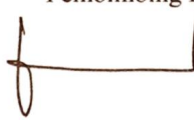
JUDUL TUGAS AKHIR

LAPORAN TUGAS AKHIR

Diajukan untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Memperoleh Gelar
Sarjana Teknik Arsitektur

Khairul Fathan
NIM: 03061282126052

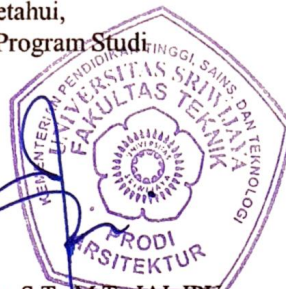
Inderalaya, 6 Mei 2025
Pembimbing I



Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

NIP. 198310242012121001

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



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

NIP. 197402102005011003

HALAMAN PERSETUJUAN

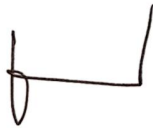
Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir ini dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Creative Hub di Bukittinggi” telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Karya Tulis Ilmiah Program Studi Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Sriwijaya pada tanggal 6 Mei 2025.

Indralaya, 06 Mei 2025

Pembimbing Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

1. Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI

NIP. 198310242012121001

()

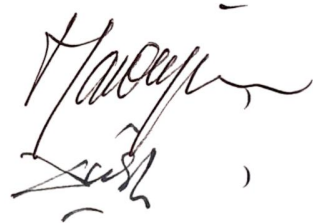
Penguji Karya tulis ilmiah berupa Laporan Tugas Akhir:

1. Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc.

NIP. 197707242003121005

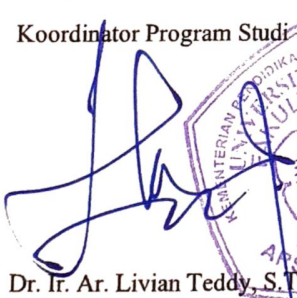
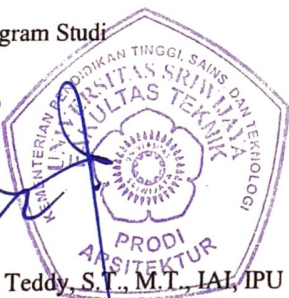
2. Ir. Ar. Widya Fransiska F.A., S.T., M.M., Ph.D., IAI, IPM (

NIP. 197602162001122001

()

Mengetahui,

Koordinator Program Studi

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

NIP. 197402102005011003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan kemudahan yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul “Perencanaan dan Perancangan Creative Hub di Bukittinggi” sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Arsitektur. Penulis menyadari bahwa penyusunan tugas akhir ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Maka, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu, Ayah, Adik, dan Abang yang senantiasa memberikan doa, dukungan, dan bantuan tanpa henti.
2. Bapak Ar. Husnul Hidayat, S.T., M.Sc., IAI selaku dosen pembimbing yang telah memberikan banyak arahan, bimbingan, serta waktu dalam proses penyusunan tugas akhir ini.
3. Bapak Anjuma Perkasa Jaya, S.T., M.Sc. dan Ibu Ir. Ar. Widya Fransiska F.A., S.T., M.M., Ph.D., IAI, IPM selaku dosen penguji yang telah memberikan banyak masukan berharga dalam penyempurnaan tugas akhir ini.
4. Bapak Ar. Dessa Andriyali A., S.T., M.T., IAI selaku Ketua Studio Tugas Akhir yang telah memberikan arahan dan bimbingan sejak awal periode.
5. Seluruh dosen dan staf Program Studi Teknik Arsitektur atas ilmu, bimbingan, dan bantuan yang telah diberikan selama masa perkuliahan.
6. Serta keluarga, teman-teman, dan seluruh pihak yang telah memberikan dukungan, motivasi, serta doa sepanjang proses penyusunan tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih memiliki berbagai kekurangan. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulis mengucapkan terima kasih atas segala perhatian dan dukungannya.

Indralaya, 06 Mei 2025



(Khairul Fathan)

DAFTAR ISI

RINGKASAN	II
SUMMARY	IV
HALAMAN PERNYATAAN INTEGRITAS.....	VI
HALAMAN PENGESAHAN.....	VII
HALAMAN PERSETUJUAN.....	VIII
KATA PENGANTAR	IX
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR GAMBAR	XII
DAFTAR TABEL	XVII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XVIII
BAB 1 PENDAHULUAN	19
1.1 Latar Belakang	19
1.2 Masalah Perancangan.....	21
1.3 Tujuan dan Sasaran	21
1.4 Ruang Lingkup.....	21
1.5 Sistematika Pembahasan	21
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Pemahaman Proyek.....	23
2.1.1 Definisi.....	23
2.1.2 Persyaratan Ruang dalam <i>Creative Hub</i>	48
2.1.3 Kesimpulan Pemahaman Proyek.....	53
2.2 Tinjauan Fungsional.....	55
2.2.1 Kelompok Fungsi dan Pengguna	55
2.2.2 Studi Preseden Obyek Sejenis.....	58
2.3 Tinjauan <i>Iconic Design</i>	88
2.3.1 Definisi <i>Iconic Design</i>	88
2.3.2 Studi Preseden Konsep Program Sejenis	91
2.4 Tinjauan Lokasi.....	111
2.4.1 Kriteria pemilihan lokasi.....	111
2.4.2 Lokasi terpilih	114
BAB 3 METODE PERANCANGAN	118
3.1 Pencarian Masalah Perancangan	118
3.2 Pengumpulan Data	118
3.3 Perumusan Masalah	119
3.4 Pendekatan Perancangan.....	119
3.5 Analisis.....	120

3.5.1	Fungsional dan Spasial.....	120
3.5.2	Konteksual.....	120
3.5.3	Selubung.....	121
3.5.4	Sintesis dan Perumusan Konsep.....	121
3.6	Skematik Perancangan	122
BAB 4	ANALISIS PERANCANGAN.....	122
4.1	Analisis Fungsional dan Spasial.....	122
4.1.1	Analisis Kegiatan	123
4.1.2	Analisis Kebutuhan ruang.....	124
4.1.3	Analisis Luasan	128
4.1.4	Analisis Hubungan Antar Ruang	136
4.1.5	Analisis Spasial	138
4.2	Analisis Kontekstual	140
4.2.1	Konteks Lingkungan Sekitar.....	140
4.2.2	Fitur Fisik Alam	142
4.2.3	Sirkulasi.....	148
4.2.4	Infrastruktur.....	150
4.2.5	Manusia dan Budaya.....	151
4.2.6	Iklim	152
4.2.7	Sensory	153
4.2.8	Sintesis Kontekstual	155
4.3	Analisis Selubung Bangunan	155
4.3.1	Studi Massa	155
4.3.2	Analisis Sistem Struktur.....	156
4.3.3	Analisis Sistem Utilitas	164
4.3.4	Analisis Fasad	170
BAB 5	KONSEP PERANCANGAN	174
5.1	Konsep Tapak.....	174
5.2	Konsep Arsitektur	177
5.3	Konsep Struktur	180
5.4	Konsep Utilitas.....	181
DAFTAR PUSTAKA		190
LAMPIRAN		192

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2-1 Fokus Pengembangan Permainan Interaktif	30
Gambar 2-2 Fokus Pengembangan Kriya	31
Gambar 2-3 Fokus Pengembangan Desain Interior dan Arsitektur	32
Gambar 2-4 Fokus Pengembangan Musik	33
Gambar 2-5 Fokus Pengembangan Seni Rupa.....	34
Gambar 2-6 Fokus Pengembangan Desain Produk.....	35
Gambar 2-7 Fokus Pengembangan Fesyen/Mode.....	36
Gambar 2-8 Fokus Pengembangan Kuliner	37
Gambar 2-9 Fokus Pengembangan Animasi.....	38
Gambar 2-10 Fokus Pengembangan Animasi dan Fotografi	39
Gambar 2-11 Fokus Pengembangan Televisi dan Radio	41
Gambar 2-12 Fokus Pengembangan Periklanan	42
Gambar 2-13 Fokus Pengembangan Seni Pertunjukan.....	43
Gambar 2-14 Fokus Pengembangan Penerbitan	44
Gambar 2-15 Fokus Pengembangan Aplikasi dan Industri Teknologi Informasi	45
Gambar 2-16 Aktifitas <i>creative space</i> di Indonesia.....	55
Gambar 2-17 Aktifitas <i>coworking space</i> di Indonesia.....	56
Gambar 2-18 Aktifitas <i>maker space</i> di Indonesia.....	56
Gambar 2-19 <i>Creative Center</i> di St John University	58
Gambar 2-20 Fasilitas Theater St John University Creative Center	59
Gambar 2-21 Fasilitas Ilmu Komputer St John University Creative Center	60
Gambar 2-22 Fasilitas <i>Music and Performance Space</i> St John University Creative Center	60
Gambar 2-23 Fasilitas Atrium St John University Creative Center.....	61
Gambar 2-24 Masterplan St John University Creative Center.....	61
Gambar 2-25 Area Parkir St John University Creative Center	62
Gambar 2-26 <i>Entrance</i> St John University Creative Center	63
Gambar 2-27 <i>Site Plan</i> St John University Creative Center	63
Gambar 2-28 Area Luar St John University Creative Center	64
Gambar 2-29 Penggunaan Material Ramah Lingkungan pada Creative Center ...	65
Gambar 2-30 Atrium sebagai Pusat <i>Kolaborasi</i> pada Creative Center.....	65
Gambar 2-31 Pemandangan ke York Minster dan <i>Cladding</i> Kayu Timber pada Atrium	66
Gambar 2-32 Struktur pada St John University Creative Center.....	66
Gambar 2-33 SIP Panel yang Membungkus Rangka Baja pada York Creative Center	67
Gambar 2-34 Balok Glulam pada Struktur dalam York Creative Center	68
Gambar 2-35 Elemen Sistem Pencahayaan dalam York Creative Center	68
Gambar 2-36 Konsep Penghawaan dalam York Creative Center	69
Gambar 2-37 Ramp dan Lift pada York Creative Center	69

Gambar 2-38 Sistem Proteksi Kebakaran pada York Creative Center	70
Gambar 2-39 Bagindo Azis Chan Youth Center.....	71
Gambar 2-40 Ruang Aula di Bagindo Azis Chan Youth Center	72
Gambar 2-41 <i>Coworking Space</i> di Lantai 2 dan 3 Bagindo Azis Chan Youth Center	72
Gambar 2-42 Tampak Lahan Bagindo Azis Chan Youth Center	73
Gambar 2-43 Lahan Parkir Bagindo Azis Chan Youth Center.....	73
Gambar 2-44 Komponen Lahan Bagindo Azis Chan Youth Center.....	74
Gambar 2-45 Fasad Depan Bagindo Azis Chan Youth Center.....	75
Gambar 2-46 Coworking Space dan Studio Photo sebagai Area Publik dan Semi Publik	75
Gambar 2-47 Konsep <i>Flexible Spaces</i> pada Ruangan Aula.....	76
Gambar 2-48 Area <i>Coworking Spaces</i> yang Lapang	76
Gambar 2-49 Kolom dan Balok dari Beton Bertulang pada Youth Center	77
Gambar 2-50 Struktur Rangka Hollow pada Youth Center Padang	77
Gambar 2-51 AC <i>Split Wall</i> dan <i>Floor Standing</i> pada Youth Center Padang	78
Gambar 2-52 Pencahayaan pada Gedung dan Air Mancur Youth Center Padang	79
Gambar 2-53 Peluncuran Aplikasi Si Buyuang pada Youth Center Padang	79
Gambar 2-54 Bandung Creative Hub.....	80
Gambar 2-55 <i>Basement</i> dan Area Parkir.....	80
Gambar 2-56 Studio Musik dan <i>Exhibition Area</i>	81
Gambar 2-57 Amphiteater dan Perpustakaan	81
Gambar 2-58 <i>Coworking Space</i>	81
Gambar 2-59 <i>Recording Studio</i> dan Auditorium	81
Gambar 2-60 <i>Digital Content Studio</i> dan Studio Tari	82
Gambar 2-61 Taman dan <i>Teleconference Room</i>	82
Gambar 2-62 Studio Jahit dan Studio Animasi & <i>Editing</i>	82
Gambar 2-63 Studio Fesyen dan Aula	82
Gambar 2-64 Tampak Atas Bandung Creative Hub	83
Gambar 2-65 Area sekitar Bandung Creative Hub	83
Gambar 2-66 Akses Kendaraan dan Pejalan Kaki	84
Gambar 2-67 Fasad Bandung Creative Hub	84
Gambar 2-68 Denah Lantai 1 Bandung Creative Hub	85
Gambar 2-69 Denah Lantai 2 Bandung Creative Hub	85
Gambar 2-70 Denah Lantai 3 Bandung Creative Hub	86
Gambar 2-71 Denah Lantai 4 Bandung Creative Hub	86
Gambar 2-72 Denah Lantai 5 Bandung Creative Hub	86
Gambar 2-73 Kolom dan Balok pada Bandung Creative Hub.....	87
Gambar 2-74 Ruang Aula dan Auditorium.....	87
Gambar 2-75 Sistem Pencahayaan, HVAC, dan Proteksi Kebakaran	88
Gambar 2-76 Sistem Transportasi Vertikal.....	88
Gambar 2-77 The Edge, Amsterdam	91
Gambar 2-78 Fasilitas Kantor The Edge.....	92
Gambar 2-79 Atrium The Edge.....	93
Gambar 2-80 Atrium The Edge.....	93

Gambar 2-81 Site Plan The Edge.....	94
Gambar 2-82 Sun Path The Edge.....	95
Gambar 2-83 Panel Surya yang Dikenai Cahaya Matahari Langsung pada The Edge.....	95
Gambar 2-84 Komponen <i>Smart Building</i> pada The Edge	96
Gambar 2-85 Elemen-Elemen Konsep <i>Sustainable</i> pada The Edge.....	96
Gambar 2-86 Lantai Atrium sebagai <i>Coworking Space</i> pada The Edge	97
Gambar 2-87 Koridor Kantor The Edge	98
Gambar 2-88 Ruang Kantor yang Beragam pada The Edge.....	98
Gambar 2-89 <i>Tension Slab</i> dan Beton Bertulang sebagai Sturktur Utama The Edge.....	99
Gambar 2-90 <i>Curtain Wall</i> dan <i>seal</i> -nya pada atrium The Edge.....	100
Gambar 2-91 Sistem <i>Geothermal Heat Exchange</i> pada The Edge.....	101
Gambar 2-92 Penerapan <i>Low-Flow Fixtures</i> pada Wastafel di The Edge.....	102
Gambar 2-93 Lampu pada Kantor Gedung The Edge	102
Gambar 2-94 Sistem Manajemen Gedung Canggih di Kantor Deloitte The Edge	103
Gambar 2-95 The Shed, New York.....	104
Gambar 2-96 The McCourt dan Griffin Theater.....	105
Gambar 2-97 Ruangan Galeri pada The Shed.....	105
Gambar 2-98 Rencana Pembangunan pada Hudson Yards.....	106
Gambar 2-99 Tampak Cangkang The Shed di Malam Hari	106
Gambar 2-100 Cangkang The Shed yang Bisa Bergerak.....	107
Gambar 2-101 Beragam Acara yang Diadakan di The Shed	108
Gambar 2-102 Struktur The Shed	108
Gambar 2-103 Kulit pada Cangkang dan Roda pada The Shed.....	109
Gambar 2-104 The Shed ketika Cangkang Ditarik	110
Gambar 2-105 Pencahayaan pada The Shed	110
Gambar 2-106 Alternatif Pemilihan Lokasi	111
Gambar 2-107 Lokasi Terpilih Perancangan	114
Gambar 2-108 Eksisting Lokasi Terpilih.....	115
Gambar 2-109 Identifikasi Tingkatan Guncangan Tanah pada Lahan	116
Gambar 2-110 Identifikasi Tingkatan Guncangan Tanah pada Lahan	117
Gambar 3-1 Skematik Metode perancangan dalam arsitektur	122
Gambar 4-1 Matriks Fungsi Utama.....	137
Gambar 4-2 Zonasi Spasial Lantai 1	138
Gambar 4-3 Zonasi Spasial Lantai 2	139
Gambar 4-4 Zonasi Spasial Lantai 3.....	139
Gambar 4-5 Konteks Lingkungan Sekitar Tapak.....	140
Gambar 4-6 RSUD dan GOR Bermawi.....	141
Gambar 4-7 Kantor Walikota & MAN 1 Bukittinggi	141
Gambar 4-8 Pustaka Bung Hatta dan Taman Makam Pahlawan	141
Gambar 4-9 Analisa Kontur pada Lahan	143
Gambar 4-10 Analisa Drainase dan Genangan Air pada Lahan	144
Gambar 4-11 Analisa Jenis Tanah pada Lahan.....	145

Gambar 4-12 Analisa Jenis Tutupan pada Lahan	146
Gambar 4-13 Analisa Vegetasi pada Lahan.....	147
Gambar 4-14 Analisa Sirkulasi Pejalan Kaki pada Lahan	148
Gambar 4-15 Analisa Sirkulasi Kendaraan pada Lahan	149
Gambar 4-16 Analisa Infrastruktur pada Lahan.....	150
Gambar 4-17 Analisa Manusia dan Budaya pada Lahan	151
Gambar 4-18 Analisa Iklim pada Lahan	152
Gambar 4-19 Analisa View In & View Out pada Lahan	153
Gambar 4-20 Analisa Kebisingan pada Lahan.....	154
Gambar 4-21 Sintesis Kontekstual pada Lahan	155
Gambar 4-22 Studi Massa.....	156
Gambar 4-23 Struktur Pondasi Bawah.....	157
Gambar 4-24 Struktur Tengah	158
Gambar 4-25 Struktur Atap.....	158
Gambar 4-26 Kecenderungan Gedung menerima Gaya Lateral	159
Gambar 4-27 Load Path pada Struktur Rangka Gedung.....	160
Gambar 4-28 Konfigurasi Gedung yang Dihindari dan Dianjurkan.....	161
Gambar 4-29 Deformasi dan Titik Rawan Gempa pada Gedung L.....	161
Gambar 4-30 Gambar Detail Potongan Shear Wall	163
Gambar 4-31 <i>Tensioned Braced Frames</i> , dan <i>Tension and Compression Braced Frame</i>	163
Gambar 4-32 Gambar Denah Lantai Diafragma	164
Gambar 4-33 Diagram Distribusi Air Bersih	165
Gambar 4-34 Diagram Distribusi Air Kotor	165
Gambar 4-35 Diagram Distribusi Listrik	166
Gambar 4-36 Pencahayaan Alami dan Buatan.....	166
Gambar 4-37 Sistem Penghawaan Alami dan Buatan	167
Gambar 4-38 Sistem Telekomunikasi	167
Gambar 4-39 Sistem Keamanan.....	168
Gambar 4-40 Sistem Proteksi Kebakaran	169
Gambar 4-41 Sistem Transportasi Vertikal.....	170
Gambar 4-42 Sistem Penangkal Petir	170
Gambar 4-43 Penerapan Fasad Gelap Terang.....	171
Gambar 4-44 Penerapan <i>Curtain Wall</i> dan <i>Secondary Skin</i>	171
Gambar 4-45 Penerapan <i>Vertical Garden</i> dan Kusen Jendela UPVC	172
Gambar 4-46 Material <i>Polycarbonate</i> dan ETFE	172
Gambar 5-1 Sirkulasi Kendaraan pada Lahan	174
Gambar 5-2 Tata Massa Tapak	175
Gambar 5-3 Konsep Tata Hijau Tapak	176
Gambar 5-4 Konsep Lanskap Tapak.....	176
Gambar 5-5 Konsep Gubahan Massa.....	177
Gambar 5-6 Konsep Fasad Bangunan.....	178
Gambar 5-7 Konsep Tata Ruang Dalam Bangunan.....	179
Gambar 5-8 Isometri Struktur Bangunan.....	180
Gambar 5-9 Struktur <i>Space Frame</i>	181

Gambar 5-10 Struktur Atap <i>Space Frame</i>	181
Gambar 5-11 Sistem Air Bersih pada Gedung.....	182
Gambar 5-12 Sistem Air Kotor pada Gedung.....	183
Gambar 5-13 Sistem Kelistrikan pada Gedung.....	184
Gambar 5-14 Pencahayaan Alami pada <i>Coworking Space</i>	185
Gambar 5-15 Pencahayaan Alami pada Kelas dan Auditorium.....	185
Gambar 5-16 Sistem HVAC pada Gedung	186
Gambar 5-17 Sistem Proteksi Kebakaran pada Gedung	187
Gambar 5-18 Sistem Penangkal Petir pada Gedung	189

DAFTAR TABEL

Tabel 2-1 Persyaratan Ruang Kreatif	49
Tabel 2-2 Analisa Kebutuhan <i>Coworking Space</i>	51
Tabel 2-3 Analisa Kebutuhan <i>Maker Space</i>	52
Tabel 2-4 Fungsi, Pengguna, dan Aktifitas pada <i>Creative Hub</i>	57
Tabel 2-5 Identifikasi Komponen Alternatif Tapak.....	112
Tabel 2-6 Identifikasi Evaluasi Alternatif Tapak.....	113
Tabel 2-6 Penilaian Alternatif Tapak.....	114
Tabel 4-1 Analisis Kegiatan.....	123
Tabel 4-2 Analisis Kebutuhan Ruang	124
Tabel 4-3 Analisis Kebutuhan Ruang	129
Tabel 4-4 Analisis Luasan Parkir	135

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A.....	193
------------------------	------------

BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring majunya teknologi informasi di Indonesia, terkhusus di bidang digital, semakin pesat pula perkembangan industri kreatif. Pada tahun 2018, tercatat sebanyak 18,76 juta orang bekerja di sektor industri kreatif, dan jumlah tersebut meningkat menjadi 23,98 juta pada tahun 2022 menurut buku Statistik Tenaga Kerja Pariwisata dan Ekonomi Kreatif 2018-2022. Dengan rata-rata pertumbuhan sebesar 6,33% per tahun, data ini menggambarkan sektor ini terus berkembang dan menarik lebih banyak tenaga kerja. Sektor industri kreatif memiliki banyak peluang karir seperti *video editor*, pengrajin, penyanyi, arsitek, penerbit, dan lainnya yang cukup populer dan dicari dalam beberapa tahun belakangan ini. Hal ini menunjukkan bahwa pelaku industri kreatif memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan ekonomi serta dalam menciptakan lapangan pekerjaan baru, terutama generasi muda.

Creative hub mewadahi ruang pelatihan dengan tujuan meningkatkan kompetensi pelaku untuk melakukan pekerjaan industri kreatif. Proses pengembangan SDM pada ruang pelatihan ini menjadi strategi yang telah disiapkan dalam mengatasi permasalahan industri kreatif. Berbagai permasalahannya adalah kekurangan pengembangan lembaga pendidikan dan pelatihan, kurangnya fasilitas, sarana dan prasarana industri kreatif, kurang terjalinnya kerjasama sesama lembaga industri kreatif, dan kurangnya kegiatan seminar yang menghadirkan sosok industri kreatif / wirausahawan digital yang telah sukses (Faqih, n.d.). Maka dengan adanya *creative hub*, akan mampu menjawab permasalahan-permasalahan yang telah dikemukakan di atas.

Kota Bukittinggi memiliki potensi dalam bidang pendidikan, kesehatan, pariwisata, dan perdagangan serta jasa (*Potensi Daerah Kota Bukittinggi*, n.d.). Melihat potensi tersebut, Kota Bukittinggi telah menyebarkan pelaku ekonomi kreatifnya untuk meningkatkan ekonomi kreatif pada keempat bidang di atas hingga meraih Kota dengan pelaku ekonomi kreatif nomor dua di Sumatera Barat (Kemenparekraf, 2020). Namun masih banyak sektor industri kreatif Kota

Bukittinggi yang belum terkelola sepenuhnya dengan baik. Ini terlihat dari penyumbang ekonomi kreatif terbesar adalah pada sektor musik, kuliner, dan seni pertunjukan dengan total 50,64%. Sementara sektor-sektor industri kreatif di luar bidang itu tertinggal dan belum berkembang.

Untuk mendukung kreatifitas dan inovasi di sektor industri kreatif di Bukittinggi maka diperlukan akses terhadap fasilitas yang mendukung, contohnya dengan sebuah *creative hub*. Pada tahun 2020, di Kota Bukittinggi terjadi peningkatan yang signifikan jumlah organisasi pemuda yang terdaftar. Ini menunjukkan tingginya kemauan pemuda Bukittinggi dalam pengembangan potensi, termasuk dalam sektor-sektor industri kreatif. Maka para generasi muda akan diungkapkan dan dilatih dalam *creative hub*. Tercatat bahwa dengan pelatihan yang diadakan oleh suatu lembaga, maka masyarakat mampu belajar dan mendirikan kewirausahaan industri kreatif tersendiri serta juga memasarkannya (Abbas et al., n.d.). Peran pelatihan dalam industri kreatif melalui *creative hub* merupakan sebuah investasi, langkah strategis dan menjadi kunci keberhasilan di era industri saat ini yang dinamis dan transformatif.

Pendekatan yang sesuai dengan perancangan *creative hub* di Bukittinggi adalah *Iconic Design*. Konsep desain ini dapat memperkuat identitas kota Bukittinggi sebagai pusat kreativitas dan inovasi dalam industri kreatif. Bangunan dengan desain ikonik akan menjadi landmark yang menarik perhatian, meningkatkan daya tarik visual serta mempromosikan Bukittinggi sebagai kota yang mendukung perkembangan ekonomi kreatif. Desain yang ikonik tidak hanya membangun citra modern yang inspiratif bagi generasi muda dan masyarakat kreatif, tetapi juga menarik wisatawan dan investor, serta juga mampu menciptakan pusat aktivitas dan kolaborasi yang dinamis. Dengan *iconic design*, *creative hub* di Bukittinggi akan menjadi simbol kemajuan, memberikan ruang yang kondusif untuk kreativitas, dan mendukung pertumbuhan ekonomi lokal.

1.2 Masalah Perancangan

Bagaimanakah perencanaan dan perancangan sebuah *creative hub* yang dapat mewadahi pelatihan, peragaan dan kolaborasi untuk pelaku industri kreatif di Bukittinggi dengan penerapan *iconic design*?

1.3 Tujuan dan Sasaran

Tujuan dalam perancangan *creative hub* adalah untuk menghasilkan perancangan yang dapat mewadahi pelaku industri kreatif digital Kota Bukittinggi dalam aktifitas pelatihan, peragaan, dan juga kolaborasi dengan penerapan *iconic design*.

Sasaran dari perancangan ini meliputi beberapa hal seperti berikut ini:

1. Menghasilkan rancangan *creative hub* yang fungsional dalam menampung kegiatan penciptaan produk industri kreatif dari awal sampai akhir.
2. Menghasilkan rancangan *creative hub* yang mampu menciptakan ruang-ruang untuk kolaborasi antarsesama pelaku industri kreatif digital.
3. Menghasilkan rancangan *creative hub* yang mendukung pelatihan terkait industri kreatif digital yang aplikatif dan sesuai dengan kebutuhan di dunia kerja.

1.4 Ruang Lingkup

Pada perancangan *creative hub* di Bukittinggi memiliki ruang lingkup yang mencakupi bangunan kelas, ruang peragaan, ruang kolaborasi, dan juga ruang rekreasi yang menerapkan prinsip desain arsitektur ikonik sebagai sarana aktifitas bagi pelaku industri kreatif, dan pengunjung umum di Kota Bukittinggi dan sekitarnya.

1.5 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penyusunan Landasan Program Perencanaan dan Perancangan *creative hub* di Bukittinggi adalah sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, masalah perancangan, tujuan dan sasaran, ruang lingkup, dan sistematika pembahasan.

Bab 2 Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi pemahaman proyek, tinjauan fungsional, dan tinjauan objek sejenis.

Bab 3 Metode Perancangan

Bab ini berisi kerangka berpikir perancangan, pengumpulan data, proses analisis data, perangkuman sintesis dan perumusan konsep, dan kerangka berpikir perancangan berupa diagram.

Bab 4 Analisis Perancangan

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

Bab 5 Konsep Perancangan

Bab ini berisi sintesis perancangan tapak dan konsep perancangan. Sintesis perancangan berisi sintesis perancangan tapak, sintesis perancangan arsitektur, sintesis perancangan struktur, dan sintesis perancangan utilitas. Sedangkan konsep perancangan berisi konsep perancangan tapak, konsep perancangan arsitektur, konsep perancangan struktur, dan konsep perancangan utilitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, M. A. A., Sari, N., Nasra, N., & Elihami, E. (n.d.). *PERANAN LAPANGAN PERLEMBAGAAN DI LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN DIAN AYU DI KABUPATEN SIDENRENG RAPPANG*.
- Bal, W., Czalczyńska-Podolska, M., & Nieścior, M. (2023). *The Importance of Architectural Icons of the City of Szczecin for the Transformation of Landscape Identity and Promotion of the City's Image*. 8648.
<https://doi.org/10.3390/su15118648>
- Charleson, A. (2014). *Structure as Architecture: A source book for architects and structural engineers* (2nd ed.). Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9781315766577>
- Faqih, W. (n.d.). *STRATEGI PENGEMBANGAN SDM DALAM PERSAINGAN BISNIS INDUSTRI KREATIF DI ERA DIGITAL | Abbas | ADLIYA: Jurnal Hukum dan Kemanusiaan*. Retrieved September 11, 2024, from
<https://journal.uinsgd.ac.id/index.php/adliya/article/view/4461/pdf>
- Potensi Daerah Kota Bukittinggi*. (n.d.). Retrieved September 10, 2024, from
<https://bukittinggikota.go.id/potensi>
- Run a Makerspace*. (n.d.). Makerspace Resources for K-12 Educators. Retrieved September 21, 2024, from <https://k12maker.mit.edu/run-a-makerspace.html>
- Siregar, F., & Sudrajat, D. (n.d.). *Mapping creative hubs in Indonesia*.
- Thoring, K. (2019). *DESIGNING CREATIVE SPACE*.
<https://doi.org/10.4233/uuid:77070b57-9493-4aa6-a9a5-7fed52e45973>

Daftar Pustaka dari Situs Internet (web site):

Extrusion High Quality Curtain Wall Silicon EPDM Rubber Seal—Window Rubber Seal and EPDM Rubber. (t.t.). Diambil 29 September 2024, dari <https://3h-hardware.en.made-in-china.com/product/TFAEiwryZukB/China-Extrusion-High-Quality-Curtain-Wall-Silicon-EPDM-Rubber-Seal.html>

Keskeys, P. (2020, Maret 29). *The 10 Secret Ingredients of Iconic Architecture—* *Architizer Journal.* *Journal.* <https://architizer.com/blog/inspiration/industry/your-magnum-opus/>

What Makes A Building Iconic. (2021, Mei 4). Adam's Design Associates. <https://www.adamsdesignarchitects.com/blog/iconic-buildings>