

Studio Akhir Desain Arsitektur
Final Architectural Design Studio



PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN

Brillianty Aptareka - 19512193 | Dosen Pembimbing : Ar. Baritoadi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP.





Final Architectural Design Studio
Department of Architecture
2022/2023

PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN

DESIGN OF A DIGITAL CREATIVE HUB AND BUSINESS INCUBATOR FACILITIES WITH A CONTEMPORARY ARCHITECTURAL APPROACH IN SETIABUDI, SOUTH JAKARTA

Brillianty Aptareka
19512193

Dosen Pembimbing
Ar. Baritoadi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP.

LABORATORIUM KOMUNIKASI DAN BISNIS ARSITEKTUR



JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA



한국건축학교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD





LEMBAR PENGESAHAN

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

Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan

Design of a Digital Creative Hub and Business Incubator Facilities With a Contemporary Architectural Approach in Setiabudi, South Jakarta

Nama Lengkap Mahasiswa : Brillianty Aptareka
Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 19512193
Student's Identification number

Telah diuji dan disetujui pada : Yogyakarta, 29 November 2023
Has been evaluated and agreed on Yogyakarta, 29 November 2023

Pembimbing
Supervisor

Ar. Baritoadi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP.

Penguji 1
Examiner

Ir. Tony Kunto Wibisono, M. Sc.

Penguji 2
Examiner

Dr.-Ing. Putu Ayu Pramanasari A., S.T., MA.

Diketahui Oleh
Acknowledge By

Ketua Program Studi S1 Arsitektur
Head of Undergraduate Program in Architecture



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



CATATAN DOSEN PEMBIMBING

Penilaian Buku Studio Akhir Desain Arsitektur

Final Architecture Design Studio Book Assessment

Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan

Design of a Digital Creative Hub and Business Incubator Facilities With a Contemporary Architectural Approach in Setiabudi, South Jakarta

Nama Lengkap Mahasiswa : Brillianty Aptareka

Student's Full Name

Nomor Mahasiswa : 19512193

Student's Identification number

Kualitas buku laporan Studio Akhir Desain Arsitektur

Sedang / **Baik** / Baik Sekali

Sehingga,

Direkomendasikan / Tidak Direkomendasikan

Untuk menjadi acuan produk Studio Akhir Desain Arsitektur

Yogyakarta, 8 Desember 2023

Yogyakarta, 8 Desember 2023

Dosen Pembimbing
Supervisor

Ar. Baritoadi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) dengan judul **“Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan”** sebagai salah satu syarat untuk mencapai strata satu Program Studi Arsitektur, Universitas Islam Indonesia, serta shalawat dan salam tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang seperti saat ini.

Penulis menyadari dalam proses penyusunan dan pelaksanaan proyek akhir sarjana ini dapat dikerjakan tidak lepas dari dukungan banyak pihak, karenanya penulis ingin mengucapkan penghargaan terima kasih kepada:

1. Allah SWT atas berkah dan rahmat serta karunia-Nya sehingga selalu diberikan kemudahan disetiap proses penyusunan tugas akhir ini.
2. Kedua orang tua dan keluarga lainnya yang selalu memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan penuh untuk penulis melalui doa dan materi yang tidak terhingga.
3. Bapak Barito Adi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP., selaku dosen pembimbing Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) yang telah sabar membimbing, memberikan banyak bantuan saran, masukan, serta arahan dari awal hingga akhir proses penyusunan tugas akhir sehingga penulis dapat menyelesaikannya dan mendapatkan ilmu yang bermanfaat.
4. Bapak Tony Kunto Wibisono, M.Sc., GP., dan Ibu Putu Ayu Pramanasari A., Dr.Ing., S.T.,MA., selaku dosen penguji 1 dan dosen penguji 2 yang telah memberikan banyak ilmu, kritik dan saran, serta masukan yang membantu proses penyusunan tugas akhir menjadi lebih baik.
5. Bapak Hanif Budiman, Ir., M.T., Ph.D. Selaku Ketua Program Studi Arsitektur Univesitas Islam Indonesia yang telah memberikan izin atas penelitian ini serta segenap Dosen Prodi Arsitektur dan staff jurusan Arsitektur UII yang telah membantu dan membuka wawasan serta pengetahuan penulis mengenai dunia arsitektur.
7. Teman-teman satu bimbingan Mba Shavira, Mas Hanung, Arya, dan Tiara yang saling mendukung selama proses Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) berlangsung.
8. Ncun, Nabiela, Syeren, Nanda Nur, Mas Fikri, Muslih, Hanum, Siwi, Shafa atas support serta dedikasinya untuk saling membantu, berbagi ilmu, dan memberikan dorongan positif dalam melewati masa-masa sulit dari semua masalah.
9. Seluruh teman-teman Arsitektur UII angkatan 2019 atas perjalanan awal-akhir dan kenangan yang tidak akan terulang di kemudian hari serta semua pihak yang tidak sengaja terlewatkan dan tidak dapat disebutkan satu per satu, penulis ucapkan terima kasih banyak.

Proyek Studio Akhir Desain Arsitektur ini masih jauh dari kata sempurna. Namun, penulis berharap hasil proyek Studio Akhir Desain Arsitektur (SADA) dapat bermanfaat bagi banyak orang. Mohon maaf atas segala kekurangan dan kesalahan penulis.

Terimakasih,
Brillianty Aptareka



PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Brillianty Aptareka
NIM : 19512193
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas : Universitas Islam Indonesia
Judul Perancangan :

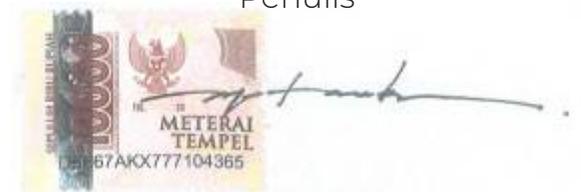
Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan

Design of a Digital Creative Hub and Business Incubator Facilities With a Contemporary Architectural Approach in Setiabudi, South Jakarta

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

Yogyakarta, 10 November 2023

Penulis



Brillianty Aptareka

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN	18
Judul Rancangan	18
Latar Belakang	19
Ekonomi Kreatif dalam Mewujudkan SDGs 2030	19
Mitigasi Dampak Perpindahan Status Ibu Kota DKI Jakarta	21
Jakarta Selatan sebagai Kota Kreatif	23
Pernyataan Persoalan Perancangan	26
Permasalahan Umum	26
Permasalahan Khusus	26
Tujuan	26
Sasaran	26
Batasan	26
Metode Pemecahan Persoalan	27
Kerangka Berpikir	28
Keunggulan, Kebaruan, dan Originalitas	29
BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN	31
Kajian Tema	31
Ekonomi Kreatif	31
Ruang Kreatif	42
Arsitektur Kontemporer	44
Kajian Tipologi	48
Creative Hub	48
Kajian Preseden	56
Bandung Creative Hub	56
Malang Creative Centre	59
South Melbourne Primary School	62
Kajian Konteks Site	66
Alternatif Site	69
Analisis Site	86
Peta Persoalan Perancangan	94
BAB III PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN	97
Penyelesaian Persoalan Desain Tata Ruang	97
Penyelesaian Persoalan Desain Tata Massa	121
Penyelesaian Persoalan Desain Struktur	126
Penyelesaian Persoalan Desain Fasad	127
Analisis Bisnis Model Canvas	131

BAB IV HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN	133
Situasi	133
Siteplan	134
Denah	135
Tampak	144
Potongan	145
Struktur	146
Infrastruktur	147
Barrier Free	150
Transportasi Vertikal	150
Pencahayaan dan Penghawaan	151
Eksterior	152
Interior	153
Penerapan Tema Perancangan	154
Property Size	162
Rencana Anggaran Biaya	165
Estimasi Biaya Bisnis	167
Konten Pemasaran	168
BAB V EVALUASI RANCANGAN	170
Tenant UMKM	170
Fasad Tampak Selatan	171
Potensi Subsektor Musik, Game, Film, Animasi, dan Video di DKI Jakarta	172
Konsep Bisnis	173
Fasad Betawi dan Arsitektur Kontemporer	174
Programming dan Konsep Pembagian Fungsi Lantai Vertikal	175
DAFTAR PUSTAKA	180
LAMPIRAN	183
Surat Keterangan Cek Plagiasi	183
Architecture Presentation Board	184
Maket	189

DAFTAR GAMBAR

BAB I PENDAHULUAN

Gambar 1.1 Sustainable Development Goals (SDGs)	19
Gambar 1.2 PDB Ekonomi Kreatif	20
Gambar 1.3 Rencana Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta	21
Gambar 1.4 Pengembangan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta	21
Gambar 1.5 Digital Teknologi	22
Gambar 1.6 Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif DKI Jakarta	23
Gambar 1.7 Event Kreatif Jakarta Selatan	23
Gambar 1.8 Peta Sebaran Komunitas dan Bangunan Kreatif DKI Jakarta	24
Gambar 1.9 Peta Sebaran Industri Kreatif Digital DKI Jakarta	25
Gambar 1.10 Metode Pemecahan Persoalan	27
Gambar 1.11 Kerangka Berpikir	28

BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

Gambar 2.1 Subsektor Ekonomi Kreatif Indonesia	31
Gambar 2.2 Penggerak Industri Kreatif	32
Gambar 2.3 Fokus Industri Kreatif Digital DKI Jakarta	32
Gambar 2.4 Peta Ekosistem Kreatif Musik	32
Gambar 2.5 Alat Musik Gitar	34
Gambar 2.6 Alat Musik Bass	34
Gambar 2.7 Alat Musik Drum	34
Gambar 2.8 Alat Musik Keyboard	34
Gambar 2.9 Model Pemasangan Lantai Ruang	35
Gambar 2.10 Model Pemasangan Plafon Ruang	36
Gambar 2.11 Model Pemasangan Kaca Ganda Ruang	36
Gambar 2.12 Model Saluran Pengudaraan Ruang	36
Gambar 2.13 Model Ruang Antara	36
Gambar 2.14 Peta Ekosistem Kreatif Game	37
Gambar 2.15 Dimensi Komputer	38
Gambar 2.16 Dimensi Ruang Office	39
Gambar 2.17 Peta Ekosistem Kreatif Film, Animasi, dan Video	40
Gambar 2.18 Tipologi Creative Space	42
Gambar 2.19 Persyaratan Tipe Ruang Terkait Ruang Spasial	43
Gambar 2.20 Creativity Concept	43
Gambar 2.21 Creativity Concept Terhadap Kemungkinan Ruang	43
Gambar 2.22 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer	45
Gambar 2.23 Sifat-sifat Bentuk	46
Gambar 2.24 Skala Modulator Postur Tubuh	46
Gambar 2.25 Variasi Material Bangunan	46
Gambar 2.26 Psikologi Warna	47
Gambar 2.27 Ilustrasi Kegiatan Creative Hub	48
Gambar 2.28 Aktivitas Creative Space	52
Gambar 2.29 Aktivitas Co-Working Space	52
Gambar 2.30 Aktivitas Makerspace	52

Gambar 2.31 Isu Aktivitas Creative Hub	52
Gambar 2.32 Sirkulasi Ruang Galeri	53
Gambar 2.33 Standar Kenyamanan Ruang Pelatihan	53
Gambar 2.34 Antropometrik Lebar Sirkulasi	53
Gambar 2.35 Bentuk Panggung Pertunjukan	54
Gambar 2.36 Standar Ruang Perpustakaan	54
Gambar 2.37 Jenis Ruang Working Spaces	54
Gambar 2.38 Jenis Ruang Meeting Spaces	55
Gambar 2.39 Jenis Ruang Penunjang	55
Gambar 2.40 Standar Ruang Pengembangan Produk	55
Gambar 2.41 Bangunan BCH	56
Gambar 2.42 Suasana Bangunan BCH	57
Gambar 2.43 Fasilitas Bangunan BCH	58
Gambar 2.44 Bangunan MCC	59
Gambar 2.45 Suasana Bangunan MCC	60
Gambar 2.46 Kegiatan Bangunan MCC	61
Gambar 2.47 Bangunan SMPSS	62
Gambar 2.48 Situasi SMPS	63
Gambar 2.49 Lingkungan Belajar SMPS	63
Gambar 2.50 Piazza Vertikal SMPS	64
Gambar 2.51 Potongan SMPS	64
Gambar 2.52 Peta Lokasi Makro	66
Gambar 2.53 Peta Lokasi Alternatif 1	69
Gambar 2.54 Aksesibilitas Alternatif 1	70
Gambar 2.55 Potensi Kemitraan Alternatif 1	71
Gambar 2.56 Kebisingan Site Alternatif 1	72
Gambar 2.57 View Alternatif 1	73
Gambar 2.58 Peta Lokasi Alternatif 2	74
Gambar 2.59 Aksesibilitas Alternatif 2	75
Gambar 2.60 Potensi Kemitraan Alternatif 2	76
Gambar 2.61 Kebisingan Site Alternatif 2	77
Gambar 2.62 View Alternatif 2	78
Gambar 2.63 Peta Lokasi Alternatif 3	79
Gambar 2.64 Aksesibilitas Alternatif 3	80
Gambar 2.65 Potensi Kemitraan Alternatif 3	81
Gambar 2.66 Kebisingan Site Alternatif 3	82
Gambar 2.67 View Alternatif 3	83
Gambar 2.68 Ketentuan Regulasi dan Ukuran Site	86
Gambar 2.69 Sun Path Bulan Desember, Juni, dan Maret	87
Gambar 2.70 Wind Rose	88
Gambar 2.71 Kondisi Jalan dan Aksesibilitas Site	89
Gambar 2.72 Arah Sumber Kebisingan Site	90
Gambar 2.73 View dan Bangunan Sekitar Site	91
Gambar 2.74 Hasil Analisis Site	92
BAB III PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN	
Gambar 3.1 Hubungan Antar Ruang Makro	111
Gambar 3.2 Zoning Ruang Vertikal	112
Gambar 3.3 Stacking Diagram	119
Gambar 3.4 Sirkulasi Alur Gerak Ruang	120
Gambar 3.5 Konsep Aksesibilitas	121

Gambar 3.6 Konsep Pencahayaan Alami	122
Gambar 3.7 Konsep Kebisingan dan Penghawaan Alami	123
Gambar 3.8 Konsep Vista	124
Gambar 3.9 Transformasi Bentuk Massa Bangunan	125
Gambar 3.10 Substruktur Bangunan	126
Gambar 3.11 Upperstruktur Bangunan	126
Gambar 3.12 Konsep Selubung Bangunan	127
Gambar 3.13 Konsep Fasad Betawi	128
Gambar 3.14 Konsep Fasad Musik	129
Gambar 3.15 Konsep Fasad Interaktif	130
Gambar 3.16 Bisnis Model Canvas	131

BAB IV HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

Gambar 4.1 Situasi	133
Gambar 4.2 Siteplan	134
Gambar 4.3 Basement GWT STP Pompa	135
Gambar 4.4 Basement 3	135
Gambar 4.5 Basement 2	136
Gambar 4.6 Basement 1	136
Gambar 4.7 Ground Floor	137
Gambar 4.8 Lantai 1	137
Gambar 4.9 Lantai 2	138
Gambar 4.10 Lantai 3	138
Gambar 4.11 Lantai 4	139
Gambar 4.12 Lantai 5	139
Gambar 4.13 Lantai 6	140
Gambar 4.14 Lantai 7	140
Gambar 4.15 Lantai 8	141
Gambar 4.16 Lantai 9	141
Gambar 4.17 Rooftop	142
Gambar 4.18 Axonometri Denah	143
Gambar 4.19 Tampak Bangunan	144
Gambar 4.20 Potongan A-A'	145
Gambar 4.21 Potongan B-B'	145
Gambar 4.22 Axonometri Struktur	146
Gambar 4.23 Sistem MEE	147
Gambar 4.24 Sistem Air Bersih	148
Gambar 4.25 Sistem HVAC	149
Gambar 4.26 Barrier Free dan Transportasi Vertikal	150
Gambar 4.27 Sistem Pencahayaan dan Penghawaan	151
Gambar 4.28 Eksterior	152
Gambar 4.29 Interior	153
Gambar 4.30 Penerapan Pendekatan pada Fasad	154
Gambar 4.31 Penerapan Pendekatan pada Desain Ruang	155
Gambar 4.32 Penerapan Pendekatan pada Hubungan Eksterior Interior	156
Gambar 4.33 Penerapan Pendekatan pada Pemanfaatan Ruang	157
Gambar 4.34 Penerapan Pendekatan pada Pengalaman Ruang	158
Gambar 4.35 Penerapan Pendekatan pada Dimensi Ruang	159
Gambar 4.36 Penerapan Pendekatan pada Core Space	160
Gambar 4.37 Penerapan Pendekatan pada Penciptaan Suasana	161
Gambar 4.38 Konten Pemasaran Produk	168

DAFTAR TABEL

BAB I PENDAHULUAN

Tabel 1.1 Pernyataan Persoalan Perancangan	26
Tabel 1.2 Keunggulan, Kebaruan, dan Originalitas	29

BAB II PENELUSURAN PERSOALAN PERANCANGAN

Tabel 2.1 Kesimpulan Preseden	65
Tabel 2.2 Hasil Penilaian Alternatif Site	84

BAB III PEMECAHAN PERSOALAN PERANCANGAN

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang	110
Tabel 3.2 Karakter Ruang	113
Tabel 3.3 Program Ruang	115

BAB IV HASIL RANCANGAN DAN PEMBUKTIAN

Tabel 4.1 Property Size	162
Tabel 4.2 Rencana Anggaran Biaya	165
Tabel 4.3 Perhitungan BEP	167



.] PENDAHULUAN

JUDUL RANCANGAN

PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN

DESKRIPSI JUDUL

- **Perancangan**
Perancangan merupakan sasaran yang dikendalikan dari aktivitas pemecahan masalah dengan pemrograman, penyusunan rancangan, dan pelaksanaan rancangan melalui tiga proses, yaitu mengidentifikasi permasalahan, mengidentifikasi metoda pemecahan permasalahan, dan pelaksanaan permasalahan.
- **Digital Creative Hub**
Digital Creative Hub merupakan sebuah pusat atau tempat yang dirancang untuk mendukung dan memfasilitasi inovasi, kreativitas, serta pertumbuhan dalam industri kreatif digital. Digital Creative Hub menjadi tempat di mana individu, perusahaan, dan kelompok kreatif berkumpul untuk berkolaborasi, berbagi ide, dan mengembangkan proyek-proyek kreatif yang menggunakan teknologi digital.
- **Inkubator Bisnis**
Inkubator bisnis adalah sebuah program atau fasilitas yang dirancang untuk mendukung perkembangan dan pertumbuhan awal perusahaan startup atau usaha kecil yang baru dimulai. Inkubator bisnis untuk membantu startup menjadi lebih kompetitif dan berkelanjutan.
- **Arsitektur Kontemporer**
Arsitektur kontemporer adalah sebuah pendekatan desain arsitektur yang mencerminkan perkembangan zaman dan nilai-nilai budaya serta teknologi yang relevan dengan era saat ini. Arsitektur kontemporer adalah bentuk arsitektur yang berkembang seiring dengan perubahan sosial, teknologi, dan budaya.

KESIMPULAN DESKRIPSI JUDUL

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa “**Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan**” adalah sebuah ruang publik dengan fungsi serta fasilitas untuk pengembangan kegiatan yang berhubungan dengan industri kreatif dan UMKM melalui proses inkubasi yang mendukung pertumbuhan dan inovasi dalam industri kreatif digital dengan arsitektur kontemporer sebagai pendekatan untuk menampilkan citra bangunan yang menghadirkan suasana desain arsitektur menciptakan lingkungan kreatif

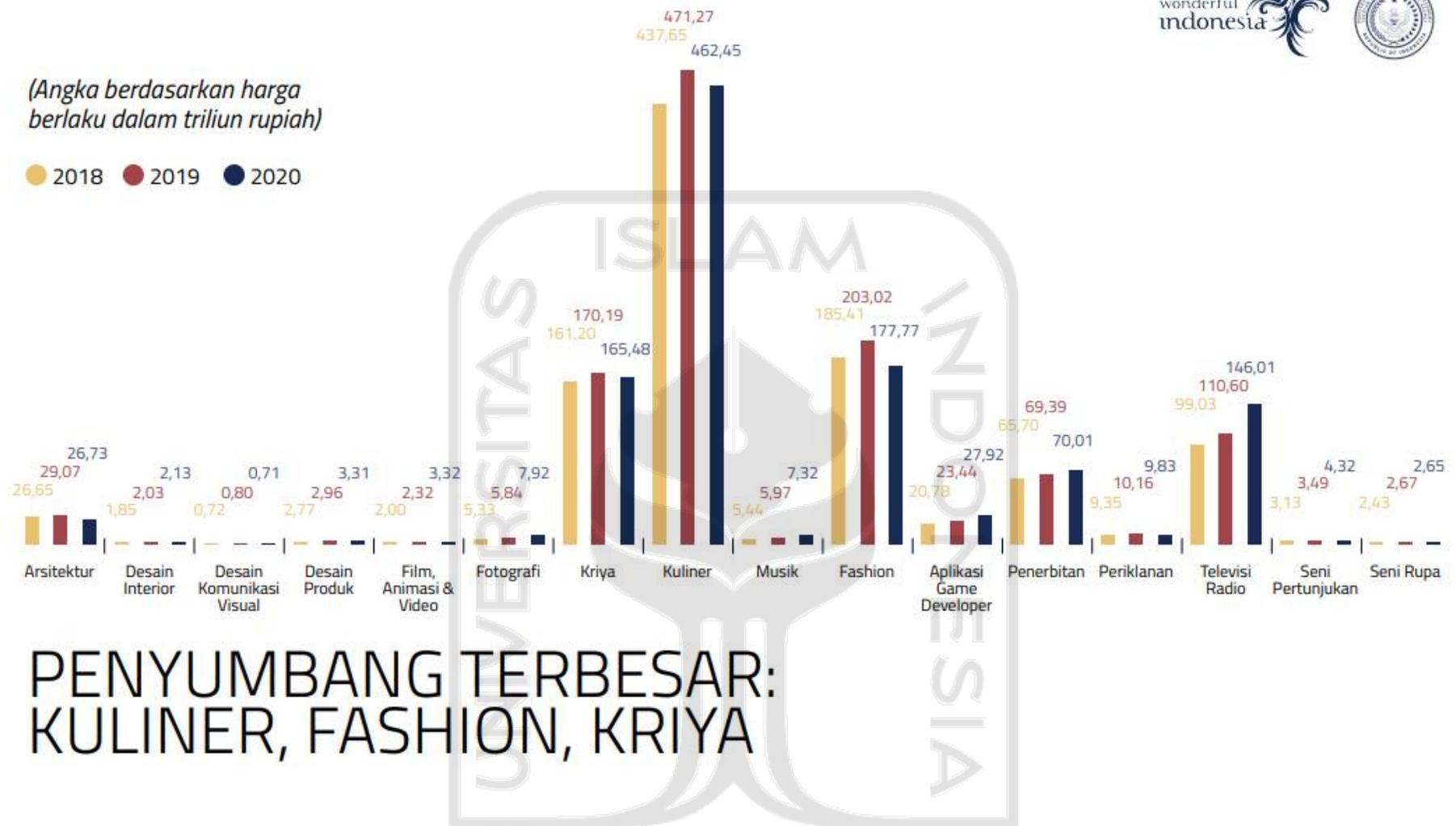
LATAR BELAKANG

Ekonomi Kreatif dalam Mewujudkan SDGs 2030



Gambar 1.1 Sustainable Development Goals (SDGs)
Sumber: sdgs.bappenas.go.id

Indonesia menjadi salah satu negara berkembang yang memiliki pertumbuhan penduduk sangat pesat. Menurut Badan Pusat Statistika (BPS) tercatat bahwa provinsi terpadat berada di ibu kota Indonesia yakni DKI Jakarta dengan jumlah penduduk 10,61 juta jiwa pada luas wilayah hanya 664,01 m². Hal ini menjadikan DKI Jakarta memiliki kepadatan penduduk mencapai 15,978 jiwa/m². Akibat yang ditimbulkan dari tingginya kepadatan penduduk di ibu kota adalah meningkatnya tingkat stress karena kesibukan dan kompleksitas permasalahan yang meliputi lingkungan, ekonomi, insfrastruktur, sosial, dan lainnya. Kreativitas menjadi salah satu alat yang efektif dalam mengatasi permasalahan stress di ibu kota. Dalam lingkungan yang penuh dengan tuntutan dan tekanan, mengalihkan perhatian dan energi ke aktivitas kreatif yang dapat membantu meredakan stress dan meningkatkan kesejahteraan. Sustainable Development Goals (SDGs) merupakan agenda pembangunan berkelanjutan dunia hingga tahun 2030 yang memiliki tujuan untuk pembangunan dengan menjaga peningkatan kesejahteraan ekonomi masyarakat secara berkesinambungan, keberlanjutan kehidupan sosial masyarakat, kualitas lingkungan hidup, serta menjamin keadilan dan kualitas hidup dari satu generasi ke generasi selanjutnya.



Gambar 1.2 PDB Ekonomi Kreatif
Sumber: kemenparekraf, 2021

Kreativitas selain dapat mengatasi tingkat stress, juga dapat memberikan dampak dan berkontribusi besar dengan SDGs hingga memunculkan konsep *International Year on Creative Economy for Sustainable Development 2021*. Konsep tersebut berfokus untuk mendorong investasi, optimalisasi teknologi dan inovasi digital, mendukung peran usaha Mikro, Kecil, dan Menengah, generasi muda, perempuan, dan komunitas/masyarakat dalam pengembangan dibidang ekonomi kreatif. Menurut Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, bahwa ekonomi kreatif dapat menyumbang PDB hingga 7,8%. Saat ini ekonomi kreatif terdapat 17 subsektor di Indonesia, yaitu (1) aplikasi; (2) arsitektur; (3) desain komunikasi visual; (4) desain produk; (5) desain interior; (6) fotografi; (7) musik; (8) kriya; (9) kuliner; (10) fashion; (11) penerbitan; (12) film, animasi, dan video; (13) periklanan; (14) permainan interaktif; (15) seni pertunjukan; (16) seni rupa; (17) tv dan radio. Berdasarkan data dari Kemenparekraf bahwa subsektor kuliner rata-rata tiap tahun menyumbang 42%, subsektor fashion 18%, dan subsektor kriya 15% sehingga total penyumbang PDB ekonomi kreatif dengan total kontribusi setiap tahunnya mencapai 75% dan ketiga subsektor tersebut menjadi subsektor unggulan di ekonomi kreatif.

LATAR BELAKANG

Mitigasi Dampak Perpindahan Status Ibu Kota DKI Jakarta

Rencana pemindahan status ibu kota ke Pulau Kalimantan akan berdampak terhadap perekonomian DKI Jakarta. Berdasarkan hasil perhitungan BPS Provinsi DKI Jakarta (2019) menunjukkan konsekuensi umum ekonomi pemindahan ibu kota adalah berkurangnya nilai PDRB DKI Jakarta. Dengan demikian, dalam mengantisipasi dampak perencanaan pemindahan status ibu kota negara dari DKI Jakarta, pemerintah berencana memperkuat sektor perekonomian dan pariwisata, salah satunya dengan ekonomi kreatif. Perkembangan digitalisasi saat ini di Indonesia semakin pesat dan terus melakukan inovasi-inovasi berbasis teknologi digital.

DKI Harus Genjot Industri Kreatif

© Senin, 18 Des 2017 01:00 WIB · Waktu Baca 3 menit



Gambar 1.4 Pengembangan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta
Sumber: koran-jakarta.com

Jakarta Tak Jadi Ibu Kota, Pemprov DKI Perkuat Sektor Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

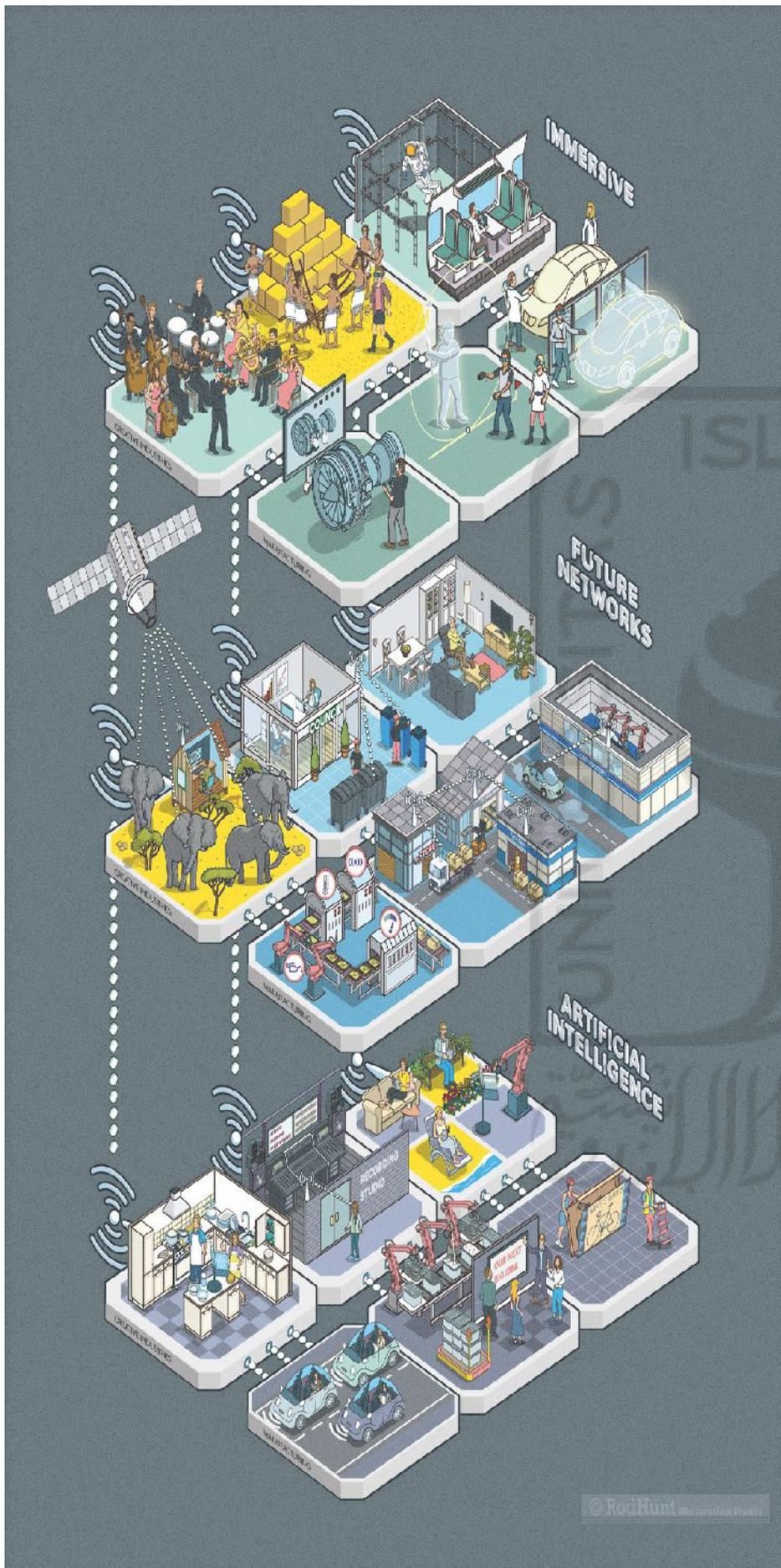
 Muhammad Refi Sandi · Kamis, 24 Maret 2022 05:45 WIB



Kepala Disparekrat Provinsi DKI Jakarta, Andhika Permata mengatakan, bakal memperkuat sektor pariwisata dan ekonomi kreatif jika Jakarta tak lagi jadi Ibu Kota. Foto/SINDOnews

Gambar 1.3 Rencana Pariwisata dan Ekonomi Kreatif DKI Jakarta
Sumber: metro.sindonews.com

Pada ASEAN Economic Community (AEC) dan era revolusi industri 4.0, industri kreatif nasional harus mulai berubah dengan berbasis teknologi, memanfaatkan teknologi dalam aktivitas bisnisnya. Peningkatan daya saing industri kreatif melalui optimalisasi pemanfaatan IPTEK, pengembangan kreativitas dan kelembagaan industri kreatif menjadi fokus pengembangan subsektor ekonomi kreatif dan industri kreatif digital menjadi salah satu prioritas pengembangan industri kreatif di Indonesia. Prioritas pengembangan industri kreatif nasional saat ini adalah produk berbasis digital diantaranya film, animasi dan video serta aplikasi dan pengembangan permainan interaktif. Beberapa provinsi telah ditetapkan sebagai pusat unggulan industri kreatif digital, salah satunya adalah DKI Jakarta.



DKI Jakarta sebagai megacities memiliki modal dasar yang kuat, seperti infrastruktur fisik dan non fisik serta human capital untuk mengembangkan industri kreatif berbasis digital. Selain itu, berdasarkan data dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif (Kemenkraf), perkembangan pelaku ekonomi kreatif juga mengalami peningkatan setiap tahunnya, termasuk di DKI Jakarta. Potensi ekonomi kreatif berbasis digital di DKI Jakarta juga didukung dengan ketersediaan studio dan institusi pendidikan dalam bidang ekonomi kreatif berbasis digital yang relatif lebih banyak dibandingkan daerah lainnya.

Akan tetapi, pengembangan industri kreatif berbasis digital di DKI Jakarta masih memiliki hambatan yakni kuantitas dan kualitas SDM terbatas, kualitas infrastruktur masih belum merata, strategi promosi belum fokus dan terarah, serta tidak seluruh pelaku industri memiliki akses terhadap digital. Dengan begitu, perkembangan industri kreatif di DKI Jakarta tentunya memerlukan fasilitas untuk memwadahi kegiatan-kegiatan serta program-program peningkatan industri kreatif agar dapat membangun suasana kreatif, khususnya berbasis digital di DKI Jakarta untuk mengakomodasi perkembangan digital di masa mendatang. Untuk mendukung kegiatan tersebut dibutuhkan Creative Hub yang berfokus pada pengembangan ekonomi kreatif berbasis digital bagi pekerja kreatif agar dapat berkarya, berkolaborasi, dan berkembang mewujudkan target ekosistem digital.

Gambar 1.5 Digital Teknologi
Sumber: rodhunt.com

LATAR BELAKANG

Jakarta Selatan sebagai Kota Kreatif

Berdasarkan Data Kemenparekraf tahun 2020, bahwa DKI Jakarta memiliki tiga besar subsektor dari 17 subsektor ekonomi kreatif yaitu (1) musik; (2) film, animasi, dan video, (3) seni pertunjukan. Jakarta Selatan menjadi kota dengan sebaran pelaku ekonomi kreatif terbanyak di DKI Jakarta dan salah satu wilayah yang mengangkat isu strategis pembangunan ekonomu kreatif di tahun 2023. Menurut Penilaian Mandiri Kota/Kabupaten Kreatif Indonesia (PMK3I), Jakarta Selatan memiliki keunggulan ekonomi kreatif di bidang seni rupa. Komunitas seni rupa dan bangunan arsitektur yang ada di Jakarta Selatan lebih banyak dibandingkan kota lainnya di Jakarta. Jakarta Selatan sendiri terpilih menjadi bagian dari Kab/Kota (KaTa) Kreatif Indonesia. Potensi tersebut dapat dimanfaatkan sebagai peluang pengembangan usaha oleh pelaku ekraf. Dengan bekal kreativitas dan inovasi, pelaku ekraf dapat memanfaatkan teknologi untuk menjangkau pasar yang lebih luas



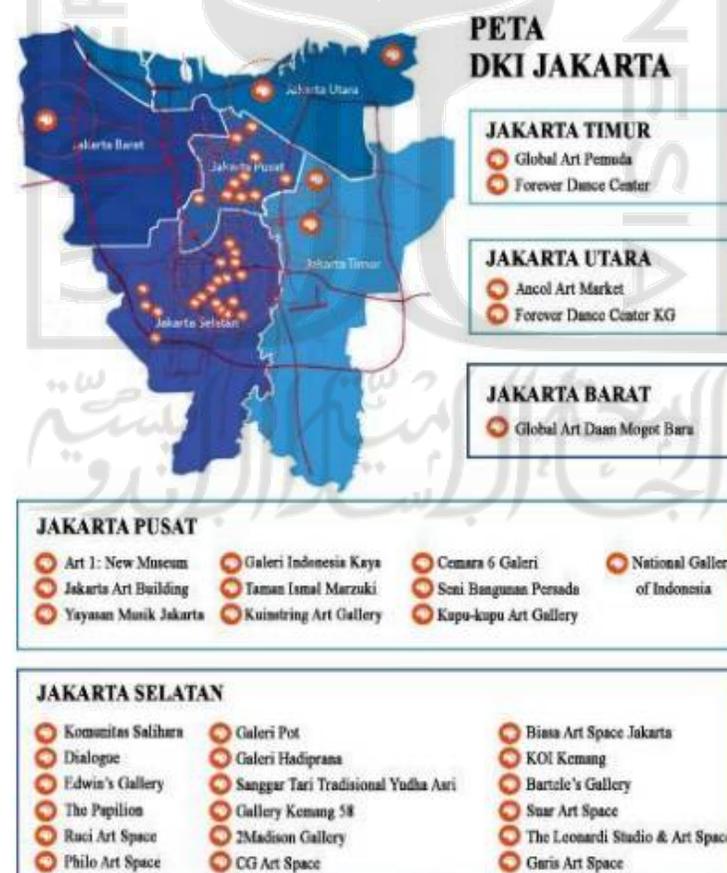
Gambar 1.6 Sebaran Pelaku Ekonomi Kreatif DKI Jakarta
Sumber: kemenkraf, 2020



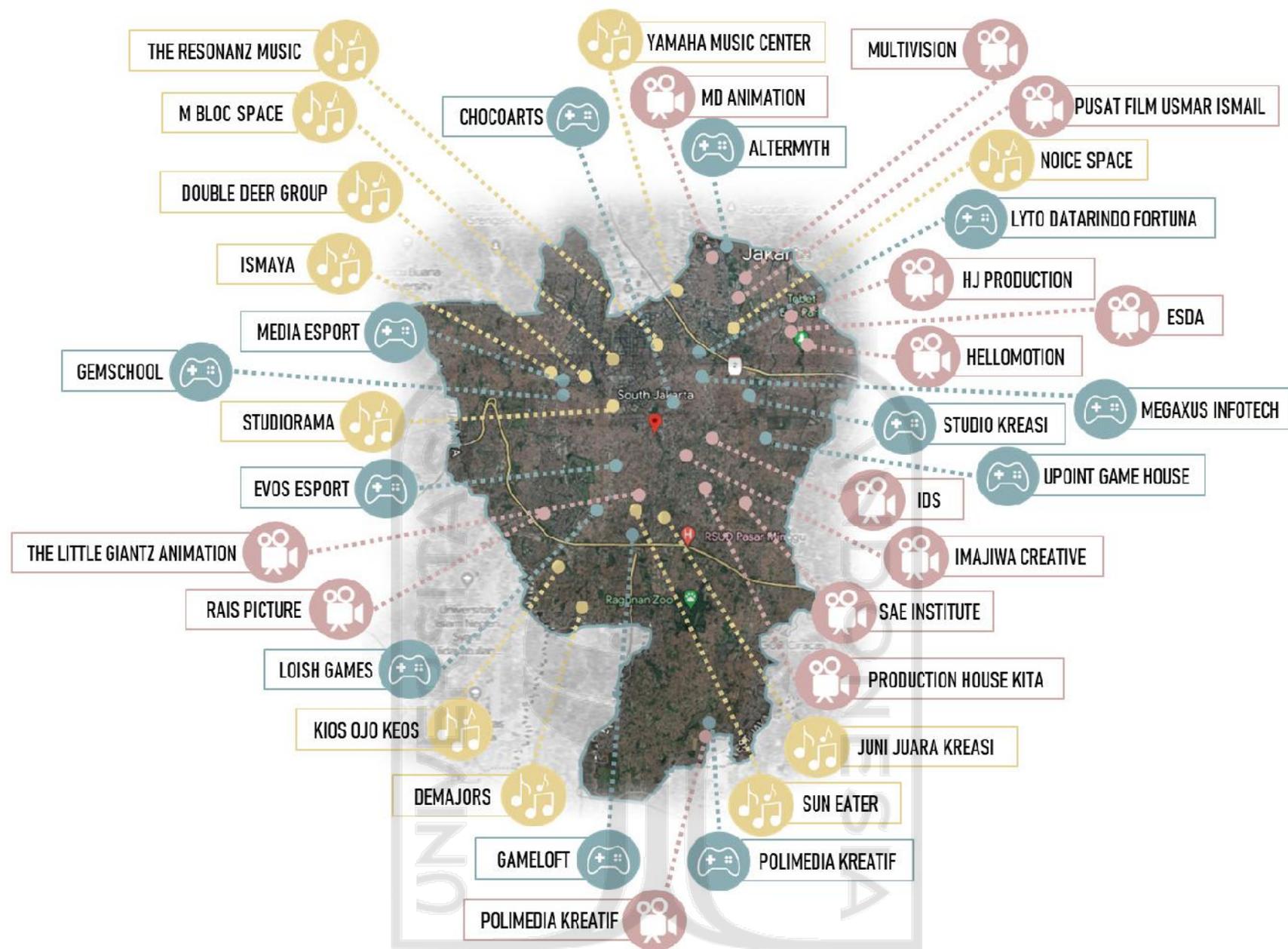
Gambar 1.7 Event Kreatif Jakarta Selatan
Sumber: KotaKreatif.id

Jakarta Selatan memiliki potensi pengembangan ekonomi kreatif, terutama di Kawasan Segitiga Emas Setiabudi. Berdasarkan Perda DKI Jakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang RTRW 2030 bahwa Kawasan Segitiga Emas Setiabudi termasuk sebagai pengembangan kawasan peningkatan pertumbuhan ekonomi, salah satunya di sektor industri kreatif. Pengembangan Kawasan Segitiga Emas Setiabudi guna meningkatkan produktivitas dan daya saing Kota Jakarta. Kawasan tersebut membentang dari Jakarta Pusat yang juga sebagai Kota Sastra dalam Jejaring Kota Kreatif UNESCO hingga Jakarta Selatan. Sehingga kawasan tersebut ditetapkan sebagai kawasan strategis ekonomi serta kawasan strategis sosial budaya. Kawasan Segitiga Emas Jakarta berpotensi besar sebagai pasar untuk ekonomi kreatif. Selain itu, sebagai pusat pemasaran dan event-event kreatif, seperti Art Jakarta, Jakarta Biennale, Jakarta Film Week, Pop Art Jakarta dan lainnya.

Segitiga Emas juga sebagai kawasan CBD dan inovasi digital sehingga adanya rencana pengembangan ekonomi kreatif dan pariwisata yang akan berfokus pada berbasis digital dan atau berkolaborasi, bekerjasama, serta peningkatan kualitas dan kapasitas pelaku usaha melalui pelatihan dan penetrasi pengetahuan IoT (*Internet of Things*) untuk mendorong kreativitas dan menciptakan inovasi bisnis yang mumpuni dengan konsep wisata urban yang dapat mencakup berbagai macam elemen seperti pekerjaan, rekreasi, pendidikan, dan pengembangan diri.



Gambar 1.8 Peta Sebaran Komunitas dan Bangunan Kreatif DKI Jakarta
Sumber: Wandy, 2019



Gambar 1.9 Peta Sebaran Industri Kreatif Digital DKI Jakarta
Sumber: Penulis, 2023

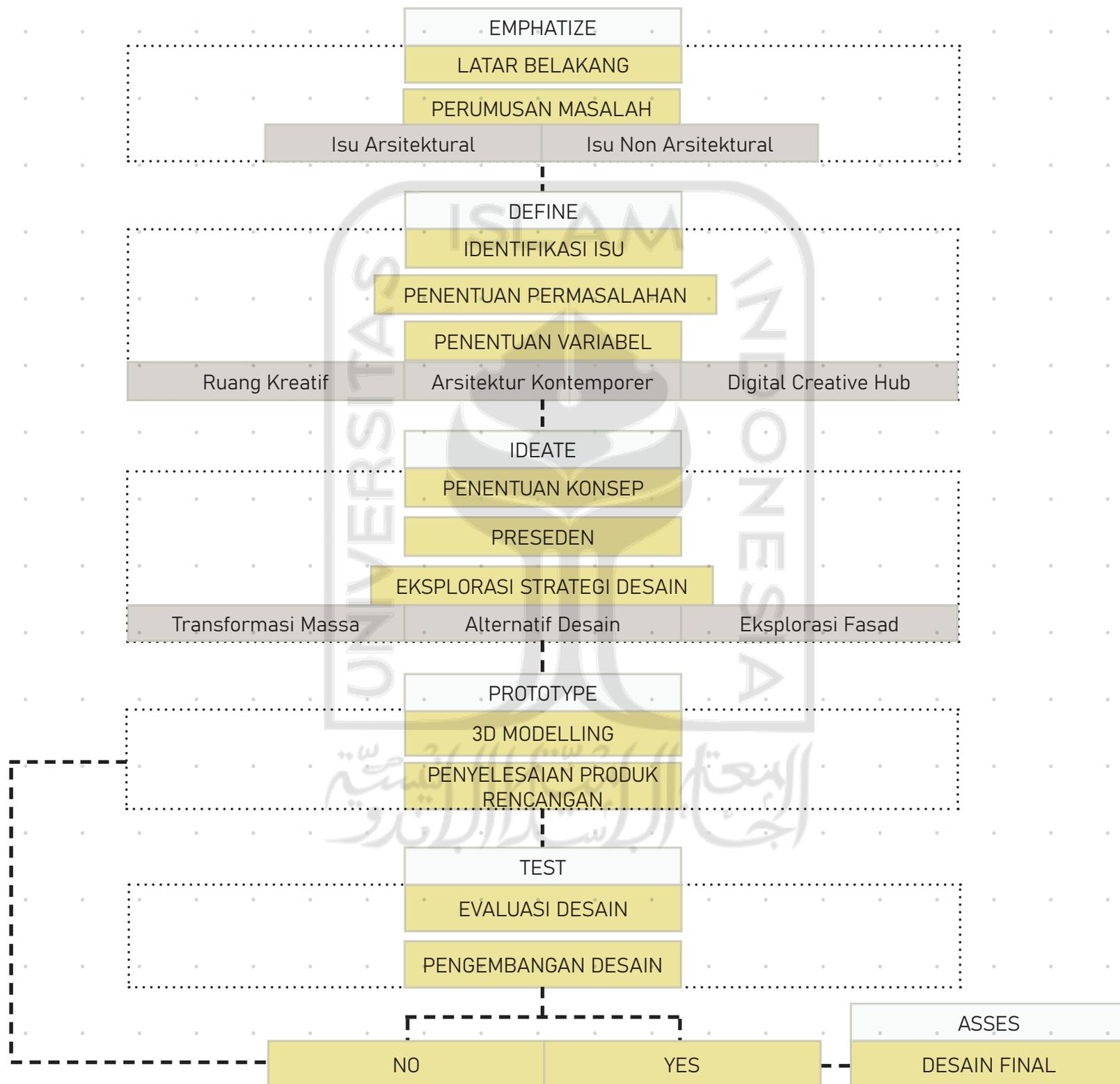
DKI Jakarta menawarkan potensi signifikan dalam industri kreatif digital yang berpotensi menjadi sumber pertumbuhan ekonomi baru. Sektor industri kreatif digital yang dimaksud mencakup musik, game, film, animasi, dan video. Industri kreatif film, animasi, dan video di Jakarta mengalami pertumbuhan yang terus meningkat, mencapai 5,72%, dengan jumlah sekolah dan studio animasi tertinggi di antara daerah lainnya. Industri kreatif game di Jakarta juga mengalami peningkatan, dengan lebih dari 75% perusahaan game Indonesia berpusat di Pulau Jawa, termasuk DKI Jakarta. Perkembangan positif juga terlihat dalam industri game Jakarta, yakni peningkatan jumlah pengembang lokal dan institusi pendidikan yang mulai menawarkan spesialisasi jurusan IT di bidang Pengembangan Game. Dan untuk potensi industri kreatif musik di Jakarta yang berkembang pesat, ditandai oleh banyak musik-entrepreneur yang banyak melahirkan inovasi dalam bisnis melalui kegiatan musik, baik secara independen maupun swadaya. Fenomena ini terlihat dari jumlah studio musik, ruang komunitas, hingga festival musik yang semakin melengkapi ekosistem musik yang berkembang di Jakarta.

PERNYATAAN PERSOALAN PERANCANGAN

PERMASALAHAN UMUM
<p>Bagaimana merancang bangunan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis dengan pendekatan arsitektur kontemporer?</p>
PERMASALAHAN KHUSUS
<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana merancang bangunan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis yang menyesuaikan kebutuhan ruang setiap subsektor dalam perancangan yaitu musik, game dan applikasi, serta film, animasi, dan video? 2. Bagaimana merancang bangunan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis yang dapat mengakomodir dan mensinergikan setiap subsektor di dalam bangunan serta dapat menstimulasi kreativitas pengguna? 3. Bagaimana merancang bangunan yang dapat menampilkan citra bangunan kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer?
TUJUAN PERANCANGAN
<p>Menghasilkan rancangan digital creative hub yang memunculkan nuansa kreatif melalui pendekatan desain ruang kreatif dan arsitektur kontemporer dalam mewadahi aktivitas pelaku industri kreatif dan pengguna masyarakat non ekonomi kreatif</p>
SASARAN
<p>Menghasilkan rancangan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis berdasarkan atas aspek-aspek yang sesuai dengan kebutuhan aktivitas pelaku industri kreatif berbasis digital dengan panduan perancangan yang berkaitan dengan konsep, program ruang, pemilihan lokasi tapak, dan fasilitas Digital Creative Hub di Setiabudi, Jakarta Selatan</p>
BATASAN
<p>Dalam perancangan Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator bisnis dibatasi dengan pemenuhan kebutuhan subsektor ekonomi kreatif berbasis digital, khususnya musik, game, film, animasi dan video pada bangunan untuk mewadahi kreator digital serta mengimbangi digitalisasi yang berkembang pesat di Indonesia serta membangun elemen arsitektural yang dapat menstimulasi kreativitas pengguna bangunan melalui pendekatan desain ruang kreatif dan arsitektur kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan</p>

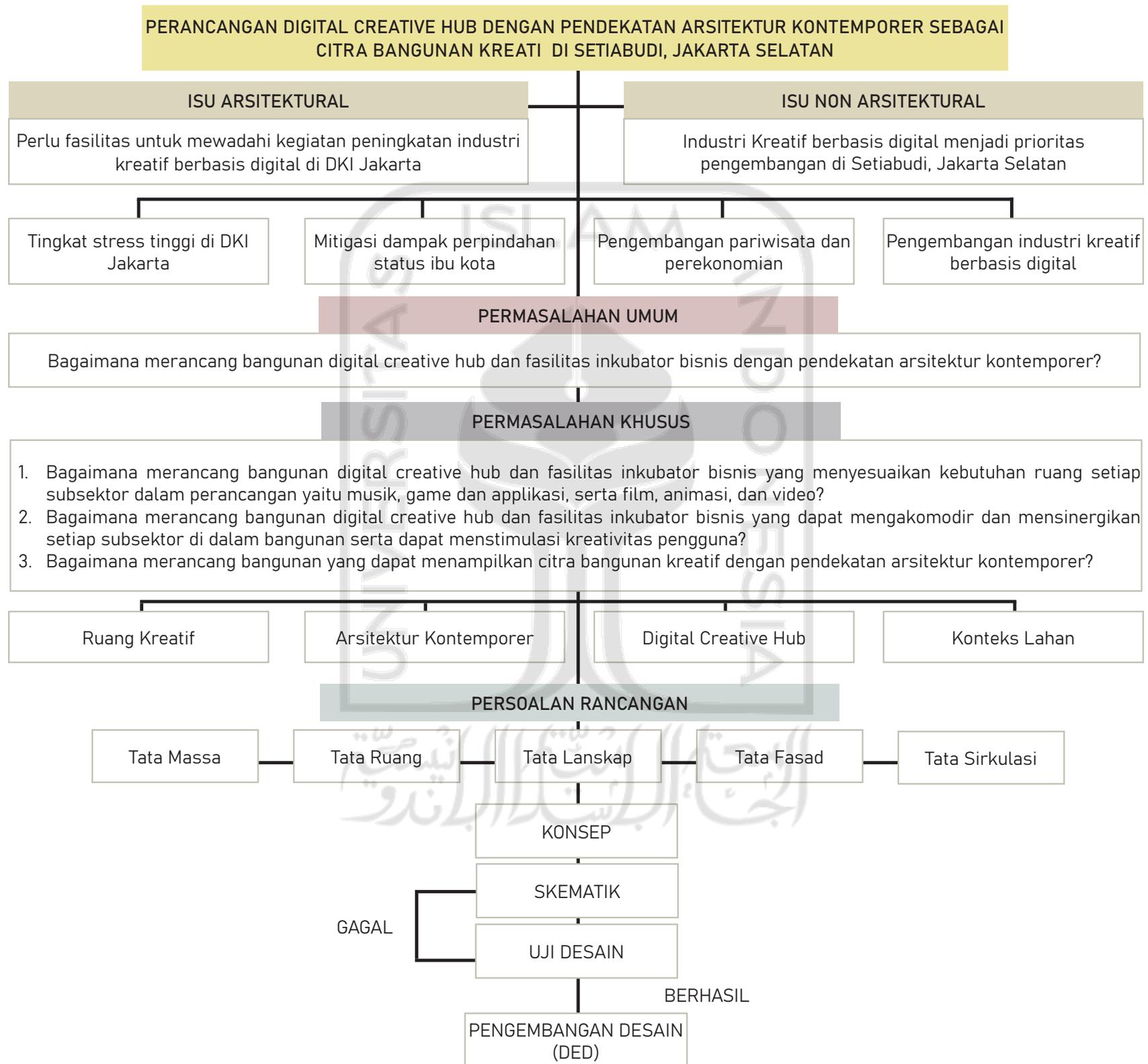
Tabel 1.1 Pernyataan Persoalan Perancangan
 Sumber: Penulis, 2023

METODE PEMECAHAN PROBLEMA



Gambar 1.10 Metode Pemecahan Persoalan
Sumber: Penulis, 2023

KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.11 Kerangka Berpikir
Sumber: Penulis, 2023

KEUNGGULAN DAN KEBARUAN

Rancangan Digital Creative Hub sebagai wadah untuk pengembangan kegiatan industri kreatif berbasis digital khususnya musik, game, film, animasi, dan video melalui pendekatan desain ruang kreatif dan arsitektur kontemporer untuk memunculkan nuansa kreatif yang menstimulasi kreativitas pengguna sesuai dengan aktivitas serta kebutuhan akan kegiatan industri kreatif di Setiabudi, Jakarta Selatan

ORIGINALITAS

WORKPLACE WELLBEING APPROACH FASILITAS KANTOR DIGITAL HUB DI BANDUNG TEKNOPOLIS GEDEBAGE

Penulis : Mochammad Hafid Mubarak
 Instansi : Institut Teknologi Bandung
 Persamaan : Tipologi Bangunan
 Perbedaan : Pendekatan dan Lokasi Perancangan
 Tahun : 2020

CREATIVE DIGITAL OFFICE KANTOR EKONOMI DIGITAL DI JAKARTA SELATAN

Penulis : Ario Soadun Abraham
 Instansi : Institut Teknologi Bandung
 Persamaan : Tipologi dan Lokasi Perancangan
 Perbedaan : Pendekatan Perancangan
 Tahun : 2021

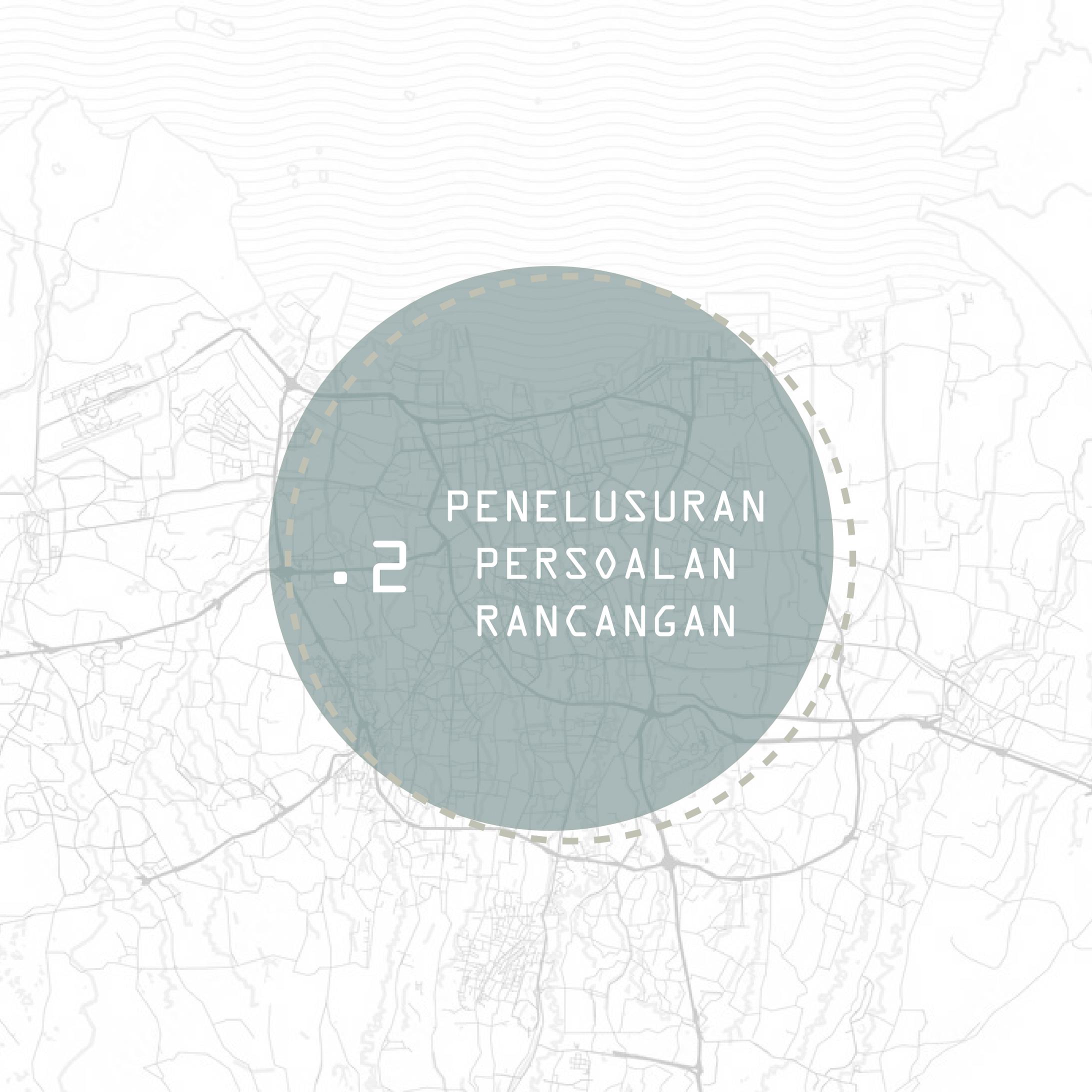
TANGERANG SELATAN DIGITAL CREATIVE HUB

Penulis : Nabilah Niken Pratiwi
 Instansi : Universitas Diponegoro Semarang
 Persamaan : Tipologi Perancangan
 Perbedaan : Pendekatan dan Lokasi Perancangan
 Tahun : 2017

CREATIVE HUB BERBASIS DIGITAL DI KABUPATEN TANGERANG

Penulis : Olivia Rahma Dhiva
 Instansi : Universitas Gunadarma
 Persamaan : Tipologi Perancangan
 Perbedaan : Pendekatan dan Lokasi Perancangan
 Tahun : 2022

Tabel 1.2 Keunggulan, Kebaruan, dan Originalitas
 Sumber: Penulis, 2023



.2

PENELUSURAN
PERSOALAN
RANCANGAN

KAJIAN TEMA

Ekonomi Kreatif

Ekonomi kreatif adalah bagian dari industri kreatif yang menggantungkan diri pada potensi bakat, keterampilan, ide, dan gagasan. Kreativitas berpotensi menghasilkan kemakmuran dan lapangan pekerjaan melalui kecerdasan intelektual dan peningkatan inovasi dalam kreativitas pribadi. Menurut Undang-Undang Industri Kreatif Indonesia, ekonomi kreatif diartikan sebagai perwujudan nilai tambah hak kekayaan intelektual yang timbul dari kemampuan kreatif manusia, berdasarkan ilmu pengetahuan, warisan budaya, dan teknologi.

Industri kreatif merupakan komponen atau subsistem dalam Ekonomi Kreatif, terbagi menjadi (1) inti industri kreatif, yang menggunakan kreativitas individu sebagai faktor penentu dalam menciptakan nilai tambahnya, serta (2) keterkaitan maju dan (3) keterkaitan mundur industri kreatif. Industri kreatif ini terdiri dari beberapa bidang yang berbeda namun saling mempengaruhi satu sama lain antar kegiatan. Berdasarkan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Menurut informasi dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terdapat 17 subsektor industri kreatif di Indonesia.

Industri kreatif tidak hanya terkait dengan menciptakan nilai tambah secara ekonomi, melainkan juga nilai tambah dalam aspek-aspek sosial, budaya, dan lingkungan. Terdapat 17 subfaktor yang ada di industri kreatif digolongkan menjadi dua kategori, yaitu :

1. Subsektor yang tidak membutuhkan peralatan khusus Umumnya beroperasi dengan dukungan perangkat lunak dan tidak memerlukan fasilitas ruang khusus. Beberapa contoh subsektor tersebut mencakup aplikasi dan game, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, industri fashion, dan periklanan.

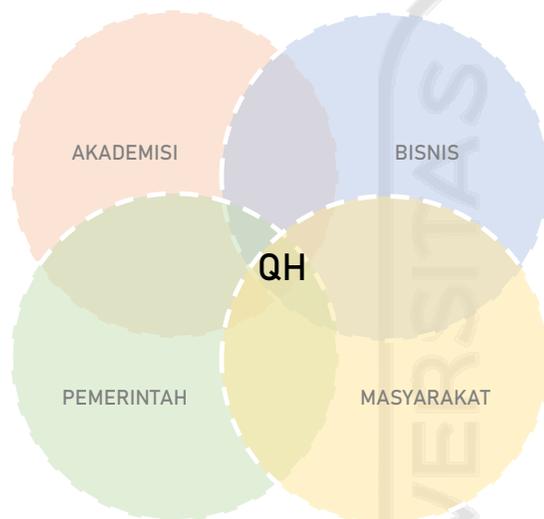


Gambar 2.1 Subsektor Ekonomi Kreatif Indonesia
Sumber: kemlu.go.id

2. Subsektor yang membutuhkan peralatan khusus atau Umumnya melibatkan tidak hanya perangkat lunak tetapi juga penggunaan peralatan khusus lainnya. Mereka memiliki kriteria program dan kebutuhan ruang tersendiri. Contohnya meliputi desain produk, film, animasi, dan video; fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, seni pertunjukan, seni rupa, serta industri televisi dan radio.

Industri digital merupakan sektor industri kreatif yang mengintegrasikan unsur kreativitas dengan pemanfaatan teknologi digital baik dalam proses maupun produk akhirnya. Industri kreatif digital fokus DKI Jakarta meliputi musik, game, film, animasi, dan video.

Pelaku dan Faktor Penggerak Industri Kreatif



Gambar 2.2 Penggerak Industri Kreatif
Sumber: Penulis, 2023

Quadruple Helix

Pelaku penggerak kegiatan industri kreatif digital yang terlibat dalam pengembangan ekonomi kreatif agar lebih inovatif, kreatif, dan proaktif sehingga membutuhkan dukungan dari pihak-pihak yang tergabung dalam Quadruple Helix yaitu pemerintah yang dibantu oleh akademisi, bisnis dan masyarakat sehingga dapat meningkatkan pertumbuhan industri kreatif di Indonesia.

Industri Kreatif Digital

Industri kreatif digital saat ini menjadi salah satu prioritas dalam mengembangkan industri kreatif di Indonesia. DKI Jakarta menjadi salah satu provinsi yang ditetapkan sebagai pusat unggulan dalam mengembangkan industri kreatif bidang digital.

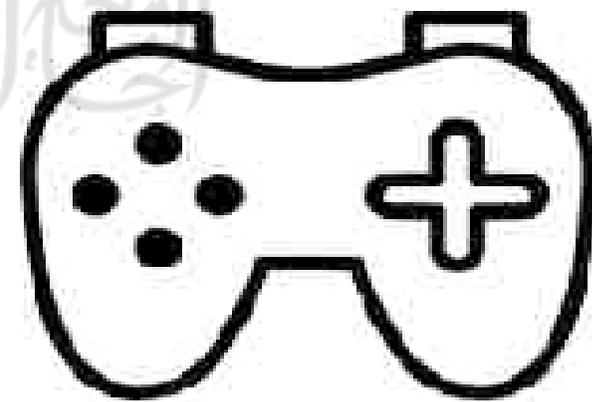


Gambar 2.3 Fokus Industri Kreatif Digital DKI Jakarta
Sumber: Penulis, 2023

Tinjauan 3 Subsektor Industri Kreatif Digital DKI Jakarta

MUSIK

Industri kreatif, terutama dalam subsektor musik, melibatkan beragam jenis usaha dan kegiatan kreatif yang terkait dengan pendidikan, pembuatan/komposisi, rekaman, promosi, distribusi, penjualan, dan pertunjukan karya seni musik. Subsektor musik melibatkan peran aktif dari seniman, produser musik, perusahaan rekaman, penyiaran, promotor acara, platform streaming, serta berbagai pihak yang terlibat dalam mendukung ekosistem musik.



Gambar 2.4 Peta Ekosistem Kreatif Musik
Sumber: Dellyana, 2015

Kegiatan dalam Industri Kreatif Musik

Produksi

Produksi adalah suatu proses di mana pelaku kreatif mewujudkan ide-ide kreatifnya menjadi karya musik yang lengkap. Dalam pelaksanaannya, pelaku kreatif dapat terlibat dalam kegiatan seperti menulis lirik lagu, menciptakan melodi, merancang aransemen lagu, hingga mencapai tahap perekaman. Untuk menjalankan proses produksi ini, seorang pelaku kreatif memerlukan berbagai jenis studio, termasuk studio rekaman, studio latihan, studio editing-mixing, mastering, dan studio pembuatan video klip.

- Kegiatan produksi ini sangat peka terhadap suara di sekitarnya, sehingga diperlukan perlakuan khusus untuk mengurangi gangguan suara dari luar dan dalam ruang studio. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan meningkatkan tingkat kerapatan bangunan dan menggunakan material bangunan yang dapat menyerap suara untuk meredam gangguan suara. Selain itu, pembuatan ruang tertutup khusus dapat membantu dalam mengisolasi suara. Ruangan produksi juga perlu dirancang dengan pencahayaan dan ventilasi buatan untuk mencapai tingkat kedap suara dan kenyamanan yang optimal.
- Pencahayaan dan udara buatan ini berpengaruh terhadap peralatan yang digunakan oleh kelompok produksi karena mayoritas menggunakan alat-alat elektronik. Aliran listrik yang stabil juga menjadi faktor penting untuk memberikan suara yang maksimal. Selain itu juga perlu diperhatikan peralatan yang digunakan karena rentan terhadap perubahan udara dan debu di sekitar.

Distribusi

- Distribusi : Menyalurkan musik ke berbagai saluran penjualan produk musik.
- Bagian ini berisi rak untuk menyimpan produk-produk studio musik, seperti kaset, CD, serta merchandise seperti kaos dan poster band.

Promosi

- Promosi adalah usaha untuk menginformasikan atau menawarkan produk atau jasa dengan maksud menarik minat calon konsumen, baik secara langsung membawakan lagu secara langsung dihadapan konsumen ataupun tidak langsung. Bagian promosi melibatkan studio broadcasting dan mini concert hall.
- Studio broadcasting (stasiun radio) beroperasi secara terpisah dari sistem manajemen dan kegiatan lainnya. Peralatan yang digunakan terutama berupa perangkat elektronik seperti pemancar, mixer siaran, komputer, dan pemutar. Studio ini melayani kegiatan yang melibatkan masyarakat secara luas, sehingga sebaiknya ditempatkan di lokasi yang mudah diakses oleh pengguna.
- Mini concert hall adalah ruang terbuka tanpa sekat yang didesain dengan tempat duduk yang tidak permanen, dilengkapi peralatan musik dan sistem audio untuk pertunjukan musik. Fungsinya adalah sebagai tempat untuk memperkenalkan grup band dan rekaman mereka pada khalayak terbatas (media massa). Dibandingkan dengan pengolahan akustik pada unit kegiatan produksi, mini concert hall memiliki tujuan pengolahan akustik yang berbeda, yaitu mengurangi kebocoran suara.

Instrumen Musik

Alat Tradisional

- Alat musik petik : gitar, kecapi, sasando, banjo, ukulele, mandolin, harpa, gambus
- Alat musik gesek : biola, rebab, cello
- Alat musik ketuk : organ, piano, harpsichord
- Alat musik tiup : seruling, terompet, trombone, harmonika, pianika, recorder sopran
- Alat musik pukul : tamborin, jidor, rebana, gamelan

Alat Musik Modern

Gitar listrik, bass elektrik, organ, saxofone, akordeon, drum, dsb.



Gitar

Gitar akustik yang dapat digunakan dan menghasilkan suara tanpa bantuan listrik. Dimensi : panjang 99-107 cm, lebar 30-41 cm dan tebal 0,15 m

Gitar listrik yang menggunakan beberapa pickup untuk mengubah bunyi atau getaran dari string gitar menjadi arus listrik yang dikuatkan kembali dengan amplifier dan loud speaker. Dimensi hampir sama dengan gitar akustik hanya ketebalan 0,5 cm

Gambar 2.5 Alat Musik Gitar
Sumber: bamjam.net



Bass

Bass adalah instrumen musik berdawai / senar lebih besar daripada gitar. gitar yang hanya dapat digunakan dan menghasilkan bantuan elektrik. Dimensi : panjang 101-117 cm, lebar 30-41 cm

Gambar 2.6 Alat Musik Bass
Sumber: Google.com



Drum

Drum adalah alat musik pukul yang terdiri dari beberapa tabung membran. Drum membutuhkan ruang 2x2 m untuk satu set drum utuh

Gambar 2.7 Alat Musik Drum
Sumber: Google.com



Keyboard

Keyboard adalah instrumen musik elektronik yang biasanya memiliki serangkaian kunci atau tombol yang dapat diaktifkan untuk menghasilkan suara.

- Keyboard mini : memiliki sekitar 25-32 kunci, lebar 63-81 cm
- Keyboard penuh : memiliki sekitar 49, 61, 76, atau 88 kunci, lebar 124-155 cm

Gambar 2.8 Alat Musik Keyboard
Sumber: Google.com

Persyaratan Khusus

1. Pencapaian Fungsi Tertentu

Studio musik terbagi menjadi tiga kelompok kegiatan: Produksi (bersifat Privat), Promosi (bersifat Semi Publik), dan Distribusi (bersifat Publik). Setiap kelompok kegiatan memiliki sifat yang mempengaruhi penempatan bangunan pada tapak yang relatif sempit dan memanjang. Hal ini dilakukan untuk memisahkan akses menuju setiap fungsi atau kelompok kegiatan, menghindari gangguan atau ketidaknyamanan antar pengguna sesuai dengan fungsi dan sifat bangunan.

2. Peredam Suara atau Akustika Luar Ruangan

- Bagian luar ruangan dapat diredam dengan menambahkan tanaman sebagai penghalang pelindung dan menggunakan material yang dapat meredam suara pada dinding bangunan.

Dalam Ruangan

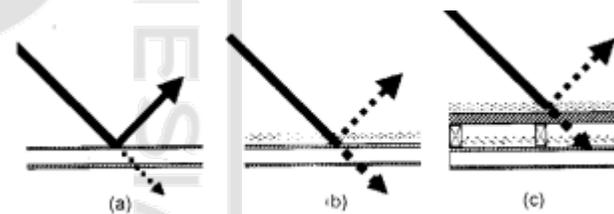
- Secara teknis, di dalam ruangan, terjadi penyebaran suara yang terbagi menjadi tiga kelompok: suara langsung, suara pantulan primer dari dinding dekat, dan suara pantulan sekunder yang berasal dari pantulan berulang. Kondisi ini umumnya terjadi pada ruangan berbentuk kubus. Untuk mengatasi hal ini, peredaman di ruangan, khususnya pada studio rekaman dan studio latihan musik, tidak hanya menggunakan dinding ganda tetapi juga memerlukan penggunaan korektor akustik. Meskipun begitu, tidak semua bagian di dalam studio direndam; sebagian juga dipantulkan melalui plafon untuk memungkinkan pemusik mengontrol bunyi dari peralatan musik mereka sendiri.

Akustika Dinding

Dalam mengurangi getaran dirancang dinding ganda terbuat dari bahan berbeda dengan rongga berisi udara. Untuk meningkatkan peredaman getaran, rongga tersebut dapat diisi dengan glass-wool. Finishing dinding menggunakan bahan yang menyerap bunyi, seperti acoustic tile, softboard, atau karpet yang ditempelkan pada dinding.

Akustika Lantai

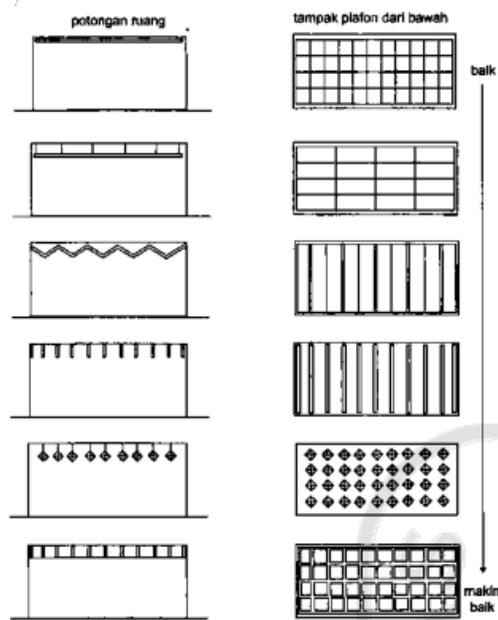
Untuk mengurangi getaran dalam ruang musik, disarankan menggunakan model lantai ganda. Lantai utama terbuat dari beton cor, dengan rangka besi atau kayu, dan ditutup dengan papan kayu atau papan multipleks tebal. Penempatan kedua lantai sebaiknya tidak saling menempel, melainkan ada ruang di antara keduanya yang diisi udara, untuk meningkatkan peredaman getaran secara optimal.



Gambar 2.9 Model Pemasangan Lantai Ruang
Sumber: Mediastika, 2005

Akustika Plafon

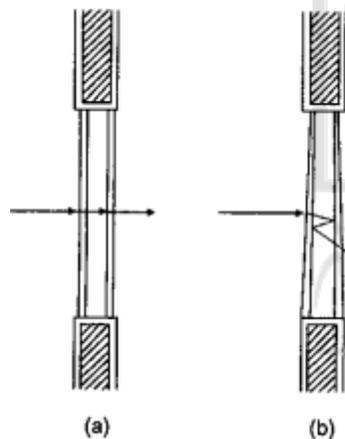
Untuk mengurangi getaran konstruksi plafon, plafon tidak dipasang menempel pada rangka atap, melainkan digantung. Rangka plafon dapat menggunakan bahan seperti baja, aluminium, atau kayu dan ditutup dengan papan kayu atau multipleks yang dilapisi dengan acoustic tile. Selain itu, papan penyerap juga dapat dipasang sejajar atau tegak lurus dengan plafon, berupa panel mendatar atau berbentuk pola persegi seperti lampion.



Gambar 2.10 Model Pemasangan Plafon Ruang
Sumber: Mediastika, 2005

Pencahayaan

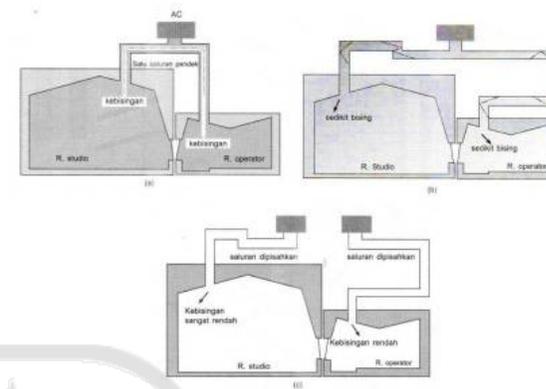
Pencahayaan buatan sangat dibutuhkan, sedangkan Pencahayaan alami dapat diperoleh melalui jendela bermodel kaca ganda jika diperlukan.



Gambar 2.11 Model Pemasangan Kaca Ganda Ruang
Sumber: Mediastika, 2005

Pengudaraan

Pemilihan saluran udara yang tepat dapat mencegah kebisingan di dalam studio. Penggunaan saluran udara terpisah adalah cara untuk mengatasi potensi kebisingan.

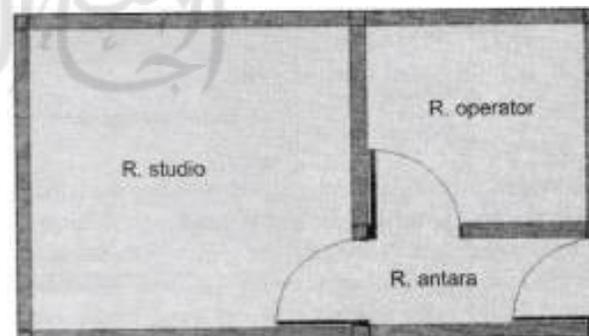


Gambar 2.12 Model Saluran Pengudaraan Ruang
Sumber: Mediastika, 2005

Gambar (a) menunjukkan saluran udara yang menyatu, menyebabkan kebisingan tinggi di kedua ruangan. Sementara itu, pada Gambar (b), saluran udara yang menyatu tetapi dijauhkan dari ruangan dapat mengurangi kebisingan. Sebaliknya, pada Gambar (c), saluran udara terpisah dapat meminimalkan perambatan kebisingan antara kedua ruangan.

Ruang dan Bukaannya

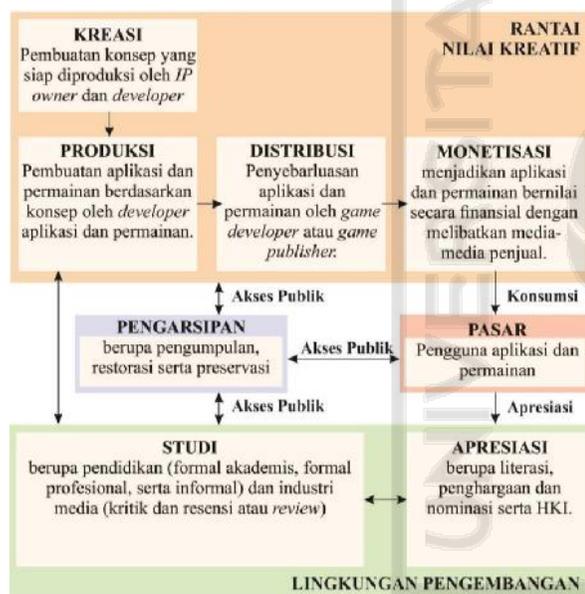
Pintu ruang musik rawan karena sering dibuka-tutup. Agar aktivitas di ruang musik tetap lancar saat pintu dibuka-tutup, pintu studio perlu dirancang dengan material yang tepat dan menyediakan ruang di antara pintu yang cukup besar untuk orang tinggal sebelum membuka pintu berikutnya.



Gambar 2.13 Model Ruang Antara
Sumber: Mediastika, 2005

GAME

Industri kreatif, khususnya subsektor game, melibatkan pengembangan, produksi, dan distribusi permainan video. Subsektor ini mencakup berbagai kegiatan yang melibatkan penciptaan dan pemanfaatan elemen-elemen kreatif, teknologi, dan hiburan dalam konteks permainan digital. Subsektor game melibatkan berbagai pihak dari pengembang permainan, perusahaan penerbit, desainer grafis, seniman animasi, programmer, serta pelaku bisnis dan pemasaran yang terlibat dalam ekosistem permainan video.



Gambar 2.14 Peta Ekosistem Kreatif Game
Sumber: Dellyana, 2015

Kegiatan dalam Industri Kreatif Game

Alur Produksi

- Produksi dalam pembuatan game melibatkan kolaborasi tim untuk menciptakan game lengkap.

1. Desain : Kegiatan yang memikirkan konsep game yang akan diluncurkan nantinya. Pada bagian ini yang bertanggung jawab adalah pimpinan desain, game mekanik, desain level/misi, dan penulis cerita dan dialog

2. Gambar : Kegiatan ini melibatkan visualisasi hasil desain game untuk menciptakan antarmuka yang nyaman bagi pemain. Direktur gambar, konseptor, pembuat 2D dan 3D, pembuat karakter, serta studio animasi/motion capture bertanggung jawab pada bagian ini.

3. Suara : Kegiatan yang dilakukan pengisi suara, pembuat efek suara, dan pembuat musik bertanggung jawab atas kegiatan menciptakan efek suara, musik, dan suara karakter.

4. Coding : Kegiatan membuat gerakan dalam game melibatkan aktivitas untuk mengatur gerakan karakter, termasuk NPC dan karakter yang dikendalikan oleh pemain. Tanggung jawab terletak pada pimpinan programmer dan direktur teknis, yang melibatkan berbagai jenis programmer seperti programmer mekanik game, programmer grafik 3D, programmer kecerdasan buatan (AI), programmer antarmuka pengguna, programmer audio, programmer alat game, dan programmer misi dan/atau level, serta programmer konektivitas jaringan nirkabel.

5. Produksi : Penyelenggaraan produksi animasi, termasuk animasi dengan key framing dan/atau motion capture, melibatkan peran berbagai pihak seperti line producer/sutradara, associate producer/asisten sutradara, kepala studio produksi, dan staf produksi.

6. Jaminan Kualitas (QA) : Kegiatan menguji game yang telah dibuat sehingga game layak diluncurkan.

Didalam QA berisikan :

- Alpha test : Game diuji oleh pemimpin QA dan berbagai jenis pemain sebelum dirilis ke beta tester. Ini mencakup pemain solo, berkelompok, baru, berpasangan, dan lokal.
- Beta test : Setelah alpha test internal oleh pengembang game, tugas beta tester adalah mencoba dan mendeteksi keanehan dalam game. Pemain beta tester dan manajer program beta test bertanggung jawab atas kegiatan ini.

7. Bisnis : Desainer game tidak hanya menciptakan game, tetapi juga terlibat dalam pemasaran dan pembuatan perangkat keras atau alat bermain yang terkait dengan game yang telah dibuat. Beberapa bagian bisnis diantaranya :

- Pengembangan bisnis : Memantau, melindungi, dan mengelola penjualan game merupakan tugas utama pemimpin bisnis, CEO penerbit, kepala studio, dan penasihat hukum.
- Lisensi : Membuat game agar dapat dijual dengan berlisensi.
- Promosi : Menjual game yang telah melewati uji kualitas melibatkan tugas pemimpin penjualan, agen penjualan, pengatur hubungan pers, serta mengelola pameran perdagangan dan event di berbagai tempat.
- Pedoman dan strategi bermain : Memulai bermain game yang telah disiapkan dengan langkah awal. Panduan bermain dan panduan strategi bertanggung jawab dalam proses ini.
- Produksi dan pabrikasi : Menghasilkan salinan game yang siap dijual.
- Produksi alat bermain : Membuat alat game sesuai dengan permainan yang telah dibuat, dengan tanggung jawab produksi alat bermain dan perwakilan perangkat keras.

8. Peluncuran : Memberikan pembaruan dan perbaikan pada game yang telah dirilis kepada pemain, serta memberikan bantuan dan mengurangi kemungkinan kecurangan.

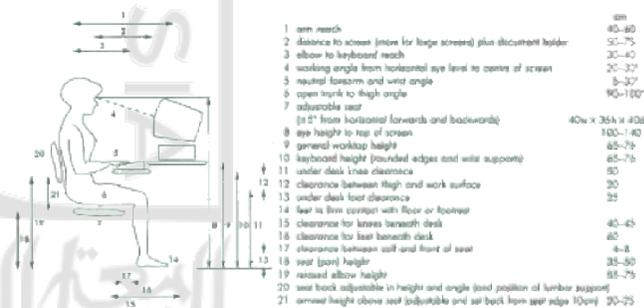
Persyaratan Khusus

1. Pencapaian Menuju Fungsi Tertentu

Studio game perlu menyediakan fasilitas bagi pengembang dan pengunjung. Ini mencakup area produksi dan pasca produksi game, penyelenggaraan turnamen game, serta fasilitas teknis dan non-teknis pendukung lainnya.

2. Persyaratan dan Kriteria Produksi Game

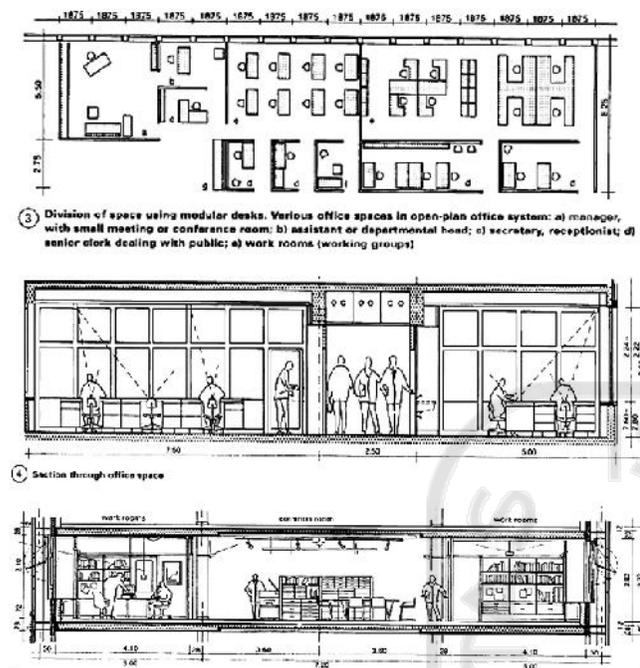
Pembuatan game di ruang produksi menggunakan teknik digital dengan komputer dan perangkat elektronik lainnya. Pertimbangan ergonomi dan ukuran perabot perlu memberikan nilai kenyamanan karena kondisi kerja yang mengharuskan untuk terus duduk didepan komputer



Gambar 2.15 Dimensi Komputer
Sumber: Data Arsitek

3. Persyaratan dan Kriteria Pasca Produksi Game

Ruang pasca produksi game adalah lingkungan di mana tim pengembangan game menyelesaikan dan menyempurnakan proyek game setelah fase pengembangan utama menghasilkan ide baru sehingga memerlukan suasana yang menyenangkan dan memberikan kenyamanan psikis



Gambar 2.16 Dimensi Ruang Office

Sumber: Ernest and Peter Neufert Third Edition

4. Persyaratan dan Kriteria Pemasaran Game

Ruang pemasaran game melibatkan strategi dan tindakan untuk mempromosikan dan memasarkan game, termasuk ruang kerja dan pameran.

5. Persyaratan dan Kriteria Pengadaan Turnamen Game Area turnamen game

Turnamen game di berbagai lokasi biasanya menarik lebih dari 400 penonton, dengan istilah "arena" merujuk pada tempat untuk berlatih dan bertanding dalam game. Ciri-ciri arena meliputi:

- Penataan tempat duduk penonton disusun secara bertingkat, dengan ketinggian semakin rendah ketika mendekati lokasi pertunjukan atau pertandingan.
- Pertunjukan atau pertandingan biasanya dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, tetapi umumnya hanya dapat dilihat dari tiga sisi kecuali di teater arena.

Sistem Layar dan Bangku Pertunjukan

1. Garis pandang adalah hubungan visual antara titik-titik di layar proyektor dan mata penonton. Untuk memastikan visibilitas optimal, perlu dijaga agar mata penonton di baris belakang tidak terhalang oleh penonton di depannya, dengan minimal perbedaan tinggi 10 cm antara garis pandang penonton di bagian belakang dengan mata penonton di baris depan.

2. Jarak pandang Jarak pandang yaitu jarak yang masih memungkinkan penonton untuk dapat melihat dengan jelas pada layar proyektor, yaitu sekitar 25 cm.

3. Sudut pandang Horizontal pada panggung terhadap garis sumbu panggung harus kurang dari 60°, diukur dari garis yang menghubungkan penonton paling tepi dengan titik tengah panggung. Untuk penonton di kursi paling tepi di baris depan, sudut pandang maksimum 30°, sementara untuk penonton di kursi teratas, pandangan ke bawahnya maksimum 30°. Hal ini memastikan bahwa sudut pandang tidak mengganggu penonton baik secara horizontal maupun vertikal.

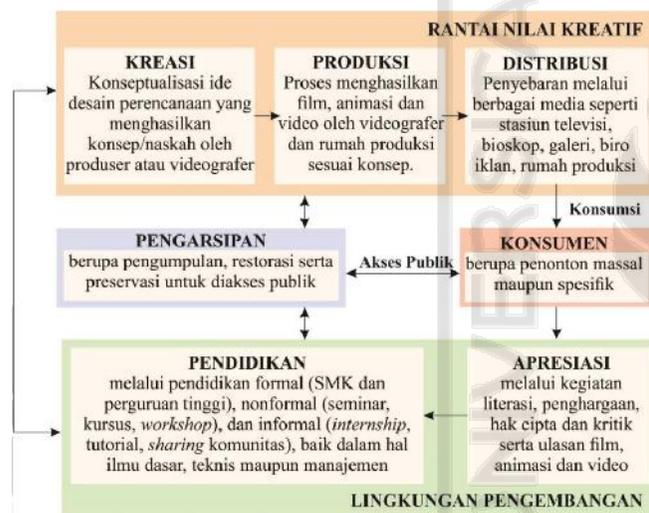
4. Ukuran layar pertunjukan memengaruhi dimensi total sinema dan kenyamanan penonton dalam melihat gambar yang diproyeksikan.

Lebar layar maksimal:

- 20 m untuk film 70
- 13 m untuk film 35 - Rasio tinggi layar : lebar layar yang ideal = 3 : 4

FILM, ANIMASI, DAN VIDEO

Industri kreatif subsektor film, animasi, dan video adalah bagian dari industri hiburan yang mencakup produksi, distribusi, dan pemanfaatan karya-karya audiovisual dan konten video lainnya. Industri kreatif subsektor film, animasi, dan video melibatkan kegiatan ekonomi yang terkait dengan penciptaan, produksi, dan distribusi konten audiovisual. Subsektor ini mencakup berbagai aspek, mulai dari pembuatan film panjang hingga animasi pendek, dan dari program televisi hingga konten video digital yang disebarluaskan melalui berbagai platform.



Gambar 2.17 Peta Ekosistem Kreatif Film, Animasi, dan Video
Sumber: Dellyana, 2015

Kegiatan dalam Industri Kreatif Film, Animasi, dan Video

Pra Produksi

Dalam pra produksi terdapat beberapa kegiatan yang umum dilakukan oleh filmmaker, yaitu :

- Penyusunan naskah : kegiatan mentransformasikan ide ke bentuk tulisan yang sebelumnya telah dilakukan riset terlebih dahulu.

- Persiapan film ke tahap produksi : kegiatan meliputi script breakdown, pembuatan jadwal produksi, penyusunan anggaran biaya, casting, pemilihan studio yang akan digunakan, pemilihan setting dan pembuatannya, pemilihan crew, dan mempersiapkan peralatan yang akan digunakan
- Rapat pra produksi : kegiatan melakukan konsolidasi, pengarahan, dan menyatukan persepsi antara sutradara dengan semua pihak terkait proses produksi nantinya
- Rehearsal : Kegiatan latihan sebelum produksi bertujuan untuk menyelaraskan pelaku kegiatan dan mengurangi kesalahan produksi.

Produksi

Pada produksi, kegiatan utamanya adalah merekam gambar bergerak dan suara. Peran kameramen dan sound mixer sangat penting dalam tahap ini.

Pasca Produksi

Pada tahap pasca produksi meliputi proses kegiatan, yaitu :

- Editing : Hasil perekaman gambar film dan rekaman suara akan diserahkan kepada editor untuk proses editing. Editing film dilakukan pada duplikat film asli dan duplikat soundtrack (rekaman suara) guna menghindari kerusakan pada film asli selama proses editing.
- Editing video berbeda dengan editing film karena membutuhkan tiga peralatan dasar: source deck (untuk memutar video asli), edit deck (untuk merekam hasil editing), dan controller.

- Post production sound recording : Kegiatan yang dilakukan untuk keperluan dubbing, pemberian narasi, efek suara, dan musik.
- Menyesuaikan film orisinal, workprint, dan optical sound track dilakukan dalam persiapan film untuk proses laboratorium menggunakan alat bernama synchronizer.
- Proses laboratorium: Kegiatan printing di laboratorium, film dimasukkan ke dalam mesin cetak, dioperasikan oleh seorang teknisi yang disebut timer. Timernya mengevaluasi hasil perekaman adegan, menentukan intensitas cahaya, dan membuat print contoh (answer print). Answer print ini dievaluasi oleh sutradara, dan setelah puas dengan koreksi, laboratorium memproses film jadi atau release print.

Persyaratan Khusus

Persyaratan Audio

Reduksi suara di studio produksi bertujuan agar tidak mengganggu area sekitarnya dan mencegah suara dari luar masuk ke dalam studio. Ini dapat dicapai dengan menggunakan double door atau door lock dan door seal untuk menghambat kebisingan eksternal, serta menerapkan sistem double wall dengan melapis dinding dalam menggunakan material seperti plywood atau fiberglass untuk mencegah refleksi suara.

Persyaratan Pencahayaan

Untuk mendapatkan pencahayaan film yang optimal, perlu memperhatikan faktor-faktor berikut :

1. Iluminasi dari sistem pencahayaan
2. Warna keluaran dari lampu yang digunakan
3. Penempatan lampu di dalam studio
4. Ukuran studio produksi
5. Ketinggian ruangan dari ceiling grid hingga lantai

Persyaratan Pengkondisian Ruang

Penting untuk mempertimbangkan sistem pengkondisian udara/suhu saat merencanakan studio produksi, termasuk ruang kontrol, ruang rias, ruang kostum, dan gudang peralatan.

1. Pengkondisian udara perlu dipertimbangkan dalam desain studio produksi, ruang kontrol, rias, kostum, dan gudang peralatan.
2. Perlu merencanakan sistem AC.
3. Sirkulasi udara dapat ditingkatkan dengan exhaust fan.

Persyaratan Lainnya

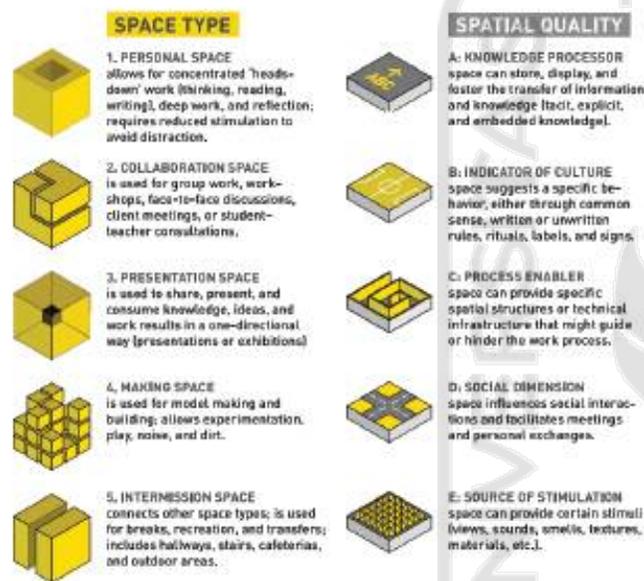
- Studio produksi memerlukan volume ruang yang lebar, luas, dengan langit-langit yang cukup tinggi, sehingga mampu mewartakan sistem teknis keperluan syuting.
- Studio produksi harus mudah untuk diakses.
- Memiliki pintu lebar (elephant door). Hal ini dimaksudkan untuk menyesuaikan dengan peralatan-peralatan syuting yang pada umumnya berukuran besar, yang akan digunakan di dalam studio.
- Studio produksi film harus dekat dengan ruang kontrol produksi untuk mempermudah pengawasan kegiatan produksi serta pengoperasian peralatan syuting.
- Studio produksi harus memiliki ketinggian ruang yang cukup untuk menggantung cyclorama, lighting properties, dan sistem pengudaraan ruang.
- Rancangan studio juga haruslah fleksibel untuk segala jenis produksi film dan media audio-visual lainnya.

KAJIAN TEMA

Ruang Kreatif

Dalam jurnal *Design Principles for Creative Space*, K. Thoring, dkk terdapat proses penerapan teori 'Pattern Language of Creative Spaces' dalam desain

a. Typology of Creative Spaces



Gambar 2.18 Tipologi Creative Space
Sumber: Thoring, 2017

Space Type digunakan untuk menentukan lingkungan untuk kegiatan tertentu dalam rentang waktu tertentu, seperti presentasi, kerja tim, pembuatan model, dan sebagainya. Berikut adalah deskripsi untuk setiap tipe ruang:

1. Personal space : Memberikan area yang didesain untuk fokus dan umumnya dicirikan oleh ketenangan serta minimnya gangguan.
2. Collaboration space : Tempat yang mengundang orang untuk bekerja bersama, bertukar ide, dan berkomunikasi satu sama lain. Biasanya memiliki karakteristik kebisingan, keceriaan, dan interaksi.

3. Making space : Ruang yang diperuntukkan bagi pembuatan dan eksperimen. Tempat ini dirancang untuk kebisingan dan kekotoran karena sifat kreatif dan eksploratifnya.

4. Presentation space : Lingkungan yang difokuskan pada penyampaian informasi, baik dalam bentuk presentasi atau pembelajaran.

5. Intermission space : Memiliki karakteristik yang mengundang interaksi, merupakan tempat untuk istirahat, dan sekaligus memperluas kreativitas ke area luar bangunan.

Spatial Qualities digunakan untuk menilai kapasitas ruang dalam mendukung tujuan tertentu tanpa mempertimbangkan jenis ruang. Berikut adalah deskripsi untuk setiap kualitas spasial:

1. Space as a knowledge processor : Kemampuan ruang sebagai penyimpan informasi dan sebagai fasilitator untuk pertukaran pengetahuan.
2. Space as an indicator of (organization) culture : Kemampuan ruang untuk mencerminkan budaya organisasi, menunjukkan bagaimana individu seharusnya berperilaku di dalamnya.
3. Space as a process enabler : Kemampuan ruang untuk mengatur perilaku prosedural tertentu, terutama yang terkait dengan infrastruktur.
4. Space as social dimension : Kemampuan ruang untuk mendorong interaksi sosial dan pertukaran informasi di antara individu yang berada di dalamnya.
5. Space as a source of stimulation : Kemampuan ruang untuk memberikan atau mengurangi rangsangan, termasuk aroma, pemandangan, warna, dan tekstur sebagai elemen-elemen yang memengaruhi pengalaman di dalamnya.

b Creative Process

Identifikasi creative process berdasarkan proses berkreaitivitas

1. Divergent thinking : menghasilkan ide dalam jumlah yang banyak
2. Convergent thinking : menyempitkan pikiran pada satu solusi atau ide
3. Diffused mode : memecahkan masalah dalam berbagai area, terkait kreativitas yang sangat tinggi, terutama ketika di dalamnya juga memiliki divergent thinking
4. Focused mode : pendekatan langsung untuk memecahkan masalah menggunakan metode yang rasional dan analisis

Klasifikasi pengaruh creative concept terhadap jenis ruang dan spatial qualities

	Knowledge Processor	Indicator of Culture	Process Enabler	Social Dimension	Source of Stimulation
Personal Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - protect knowledge - provide access to explicit knowledge - provide repository 	<ul style="list-style-type: none"> - indicate privacy - provide separation from others - express individuality 	<ul style="list-style-type: none"> - provide secluded booths - provide appropriate equipment 	<ul style="list-style-type: none"> - reduce social interactions 	<ul style="list-style-type: none"> - be protected from external stimulation - provide individually adjustable stimulation
Collaboration Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - provide access to knowledge - display explicit knowledge - enable tacit knowledge exchange 	<ul style="list-style-type: none"> - indicate rules for usage and behaviour - be accessible - be playful - facilitate common rituals 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate teamwork - provide collaboration furniture - include flexible and moveable furniture 	<ul style="list-style-type: none"> - invite and enable social interaction - provide meeting areas 	<ul style="list-style-type: none"> - provide visual and acoustic stimulation - allow higher noise level - limit noise level to acceptable degree
Making Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - provide instructions for usage - display artefact knowledge 	<ul style="list-style-type: none"> - invite experimentation - invite trial-and-error - allow noise and dirt 	<ul style="list-style-type: none"> - provide materials - provide making infrastructure 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate task-related social interactions 	<ul style="list-style-type: none"> - allow higher noise/dirt level - limit noise/dirt to acceptable degree
Presentation Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate knowledge transfer - display artefact knowledge 	<ul style="list-style-type: none"> - upvalue/highlight presenter or work - enable/encourage feedback 	<ul style="list-style-type: none"> - provide infrastructure for presenting - provide a platform to display/present work 	<ul style="list-style-type: none"> - invite feedback/discussions 	<ul style="list-style-type: none"> - reduce external distraction - presentation should become main stimulation
Intermission Space <i>should/might:</i>	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate knowledge transfer - display knowledge of general interest - provide access to field/user research 	<ul style="list-style-type: none"> - be inviting, cosy, welcoming, or representative - facilitate common rituals 	<ul style="list-style-type: none"> - provide outdoor access - provide recreation area - provide access to suppliers - be in proximity to other spaces 	<ul style="list-style-type: none"> - facilitate coincidental meetings - enable collective breaks 	<ul style="list-style-type: none"> - provide fresh air and/or food - provide reduced stimulation - provide natural stimulation

Gambar 2.19 Persyaratan Tipe Ruang Terkait Ruang Spasial
Sumber: Thoring, 2017

Creativity Concept	Explanation	Source
Priming	Activation of a specific—for example, creative—mindset	Sassenberg et al. (2017)
Preparation	Investigation of the problem in all directions	Wallas (1926)
Serendipity	Unexpected finding of ideas, persons, and things	Goldschmidt (2015)
Incubation	Unconscious processing	Wallas (1926)
Synthesis	Conscious, deliberate processing	Brown (2008)
Illumination	Sudden insight	Wallas (1926)
Fluency	Quantity of ideas (part of divergent thinking)	Simonton (1999b), Guilford (1967)
Flexibility	Variety of ideas (part of divergent thinking)	Guilford (1967)
Fixation	Inappropriate repetition of existing ideas	Purcell & Gero (1996)
Elaboration	Adding detail; narrowing down toward fewer solutions (part of convergent thinking)	Osborn (1953)
Verification	Critical validation and selection	Wallas (1926)

Gambar 2.20 Creativity Concept
Sumber: Thoring, 2017

Pattern Language of Creative Spaces

P#	Proposition	Patterns
P1	SOURCES	(1) Visible Tools, (4) Bulletin Board, (13) Showcase, (20) Collectibles, (22) Cabinet of Curiosities, (35) Informal Library, (48) The Supply Store
P2	VOID	(33) Leftover Space, (34) Empty Space
P3	ENCOUNTERS	(4) Bulletin Board, (7) Invitation Chair, (12) Communal Table, (18) The Confessional, (24) The Anchor, (26) The Lounge, (41) Nested Open Plan, (42) The Reception, (44) The Plaza, (49) Field Access
P4	SECLUSION	(19) The Capsule, (25) The Flexroom, (36) Semi-Privacy, (45) Outer Space
P5	AMBIANCE	(6) The Greenhouse, (29) Buzz, (38) Mixed Lights, (45) Outer Space
P6	VIEWS	(8) High Seat, (10) The Outlook, (36) Semi-Privacy, (37) View Variations, (39) Vertical Distance, (40) Asymmetric Floorplan, (41) Nested Open Plan
P7	VISUAL CUES	(1) Visible Tools, (2) The Label, (3) Visual Inventory, (7) Invitation Chair, (11) The Beanbag, (17) The Garage, (21) The Swap Station, (23) Playground, (43) Visible Structures, (47) Genius Loci
P8	ACTIVITATOR	(8) High Seat, (9) Seat Variations, (16) The Moveable, (23) Playground, (39) Vertical Distance, (45) Outer Space, (46) The Pavilion
P9	PLATFORM FOR IDEAS	(5) Writeable Surface, (33) Leftover Space, (34) Empty Space, (39) Vertical Distance
P10	VARIATION	(9) Seat Variations, (14) The Allrounder, (15) The Pop-Up, (21) The Swap Station, (27) Odd Shape, (28) The Mystery, (37) View Variations, (40) Asymmetric Floorplan, (46) The Pavilion

Gambar 2.21 Creativity Concept Terhadap Kemungkinan Ruang
Sumber: Thoring, 2017

KAJIAN TEMA

Arsitektur Kontemporer

Kata “kontemporer” berasal dari gabungan kata ‘co’ yang berarti bersama dan ‘tempo’ yang berarti waktu. Dalam konteks ini, kontemporer mengacu pada waktu yang sama atau masa kini. Menurut Wibowo (2014), istilah kontemporer mencerminkan waktu yang selalu berubah, menunjukkan sifat desain yang sedang populer atau sesuai dengan selera saat ini. Arsitektur kontemporer adalah suatu gaya arsitektur yang memiliki kebebasan ekspresi untuk menggabungkan berbagai aliran arsitektur yang ada, menciptakan gaya baru yang relevan dengan masa kini. Arsitektur kontemporer menekankan prioritas pada penampilan gaya yang baru, inovatif, dan kompleks. Tujuannya adalah menciptakan desain yang unik, menarik, dan dapat menyatu dengan lingkungan sekitarnya.

Pendapat para ahli mengenai arsitektur kontemporer, sebagai berikut :

- Konnemann, (World of Contemporary Architecture) Arsitektur Kontemporer merupakan gaya arsitektur yang bertujuan untuk menunjukkan kualitas tertentu, terutama dalam hal kemajuan teknologi dan kebebasan berekspresi dalam gaya arsitektur.
- L. Hilberseimer (1964) “Arsitektur Kontemporer merupakan suatu gaya arsitektur pada era tertentu yang mencerminkan kebebasan dalam berkarya, menampilkan elemen-elemen yang unik, dan merupakan hasil pengembangan baru atau sintesis dari beberapa gaya arsitektur lainnya.
- Y. Sumalyo (1996) Kontemporer adalah ragam arsitektur yang tidak dapat diklasifikasikan ke dalam satu aliran arsitektur tertentu atau sebaliknya berbagai arsitektur tercakup di dalamnya

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Kontemporer merupakan gaya arsitektur yang muncul pada akhir abad ke-20 hingga saat ini yang memperlihatkan elemen-elemen berbeda dengan penekanan kualitas pada penggunaan teknologi dan kebebasan dalam mengekspresikan gaya arsitektur tertentu. Prinsip desain arsitektur kontemporer menampilkan style yang menampilkan bentuk unik, atraktif, dan sangat kompleks. Pemilihan warna dan bentuk menjadi ide dalam menciptakan daya tarik. Permainan tekstur juga sangat dibutuhkan melalui pemilihan material bertekstur khas.

Menurut Gunawan, E. indikasi sebuah arsitektur disebut sebagai arsitektur kontemporer meliputi 4 aspek, yakni :

- 1) Ekspresi bangunan yang subjektif
- 2) Kontras terhadap lingkungan sekitar
- 3) Bentuk sederhana namun berkesan kuat
- 4) Memiliki image, kesan, gambaran dan penghayatan yang kuat

Ciri dan Prinsip Arsitektur Kontemporer

Berikut ini adalah prinsip dari Arsitektur Kontemporer yang diterapkan menurut (Schirmbeck, 1988) :

No	Prinsip Arsitektur Kontemporer	Strategi Pencapaian
1	Bangunan yang kokoh	Menerapkan sistem struktur dan konstruksi yang kuat serta menerapkan material modern sehingga memberi kesan kekinian
2	Gubahan massa yang ekspresif	Gubahan massa tidak berbentuk formal (kotak) tetapi dapat memadukan beberapa bentuk dasar sehingga memberikan kesan yang ekspresif
3	Konsep ruang terkesan terbuka	Penggunaan dinding dari kaca, antara ruang dan koridor (dalam bangunan) dan optimalisasi bukaan sehingga memberikan kesan bangunan terbuka dan tidak massif
4	Harmonisasi ruang dalam dan luar	Penerapan courtyard sehingga memberikan suasana ruang terbuka didalam bangunan, pemisahan ruang luar dengan ruang dalam menggunakan perbedaan pola lantai atau bahan lantai
5	Memiliki fasad yang terbuka / transparan	Fasad bangunan menggunakan material yang transparan memberikan kesan terbuka, untuk mengoptimalkan cahaya yang masuk ke ruang sekaligus mengundang pengunjung datang karena memberikan kesan terbuka
6	Kenyamanan	Kenyamanan tidak hanya dirasakan untuk orang normal tetapi juga dapat dirasakan oleh orang berkebutuhan khusus / aksesibilitas bagi penyandang difabel
7	Eksplorasi elemen lanskap	Menghadirkan jenis vegetasi yang dapat memberikan kesan sejuk pada site sehingga semakin menarik perhatian orang untuk datang, penerapan vegetasi sebagai pembatas bangunan dengan bangunan lain, mempertahankan vegetasi yang tidak mengganggu sirkulasi diluar maupun dalam site.

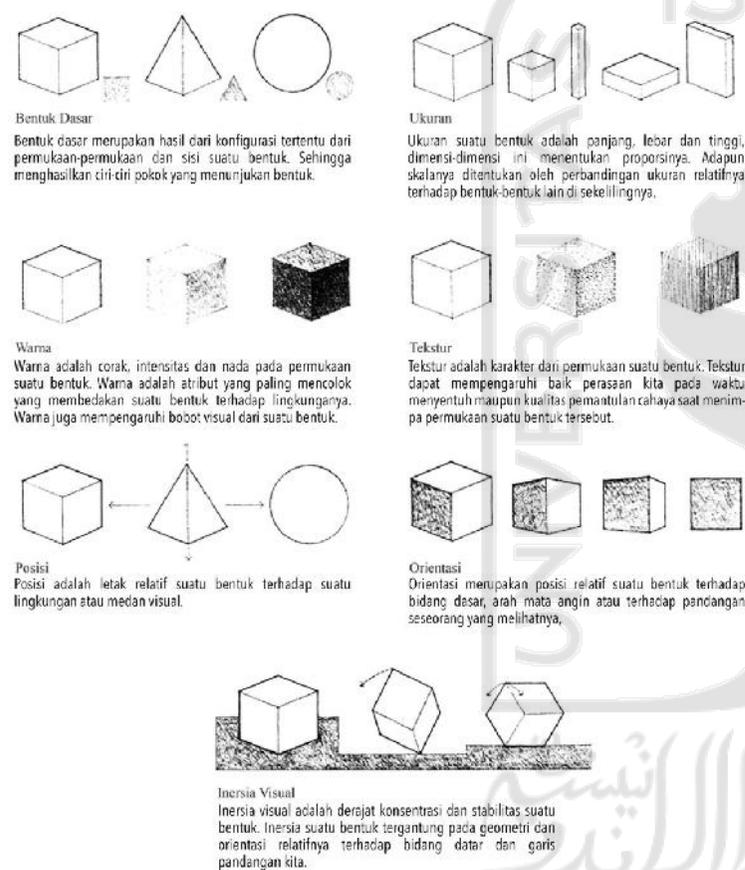
Gambar 2.22 Strategi Pencapaian Arsitektur Kontemporer
Sumber: Schirmbeck, 1998

Dengan menerapkan prinsip-prinsip pendekatan arsitektur kontemporer akan tercipta ruang-ruang dengan atmosfer inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Arsitektur kontemporer memungkinkan eksistensi ruang yang dinamis, fleksibel, dan ekspresif sekaligus mempertahankan sifat kesederhanaan yang mendukung aktivitas para pelaku kreatif di dalamnya.

Pengolahan Tampilan Fisik Bangunan

Bentuk

D.K. Ching mendefinisikan konsep bentuk dalam istilah inklusif yang mempunyai berbagai makna di dalam sebuah komposisi sehingga menghasilkan citra yang logis dan koheren. Dalam mengidentifikasi bentuk dapat dilakukan melalui sifat-sifat visualnya, meliputi bentuk dasar, ukuran, warna, tekstur, posisi, orientasi, dan inersia visual.

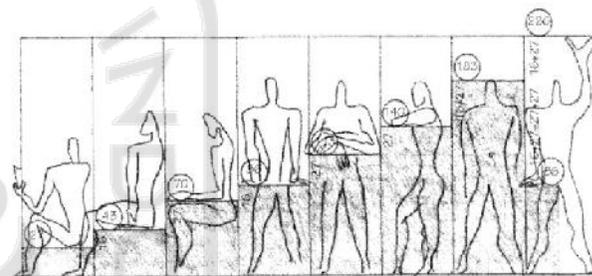


Gambar 2.23 Sifat - sifat Bentuk
Sumber: D.K.Ching, 1996

Karakteristik bentuk dapat berubah dipengaruhi oleh kondisi atau keadaan tertentu, tergantung perspektif atau sudut pandang mata pengguna, jarak dari suatu pengamatan tertentu, kondisi pencahayaan, dan konteks visual sekitar.

Proporsi

Menurut Vitruvius, proporsi terkait dengan dimensi keseluruhan suatu karya dan bagian tertentu yang dijadikan sebagai standar. Keseimbangan proporsi dapat diperoleh dengan memperhatikan ukuran suatu bangunan dan proporsi tubuh manusia sehingga menghasilkan bentuk ideal sesuai penggunaannya. Sistem proporsi dapat berupa skala modular dan skala manusia.



Gambar 2.24 Skala Modular Postur Tubuh
Sumber: D.K.Ching, 1996

Material

Material memiliki kemampuan untuk menentukan dan membentuk karakter ruang, memberikan pengalaman arsitektur yang melibatkan indra manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan perabaan. Sifat tekstur dan warna dari material yang dipilih, selain memiliki nilai estetika, juga berperan dalam menegaskan batas antar ruang di dalam bangunan. Berbagai elemen material untuk dinding dan lantai dapat diambil pertimbangan dalam proses ini.



Gambar 2.25 Variasi Material Bangunan
Sumber: ibm.com

Warna

Warna berperan sebagai elemen pembentuk suasana yang mampu merangsang psikologis, menginspirasi imajinasi, dan memengaruhi emosi seseorang. Sifat dan karakteristik warna dapat mengekspresikan bangunan, menciptakan ruang yang nyaman, serta memberikan informasi atau identitas dengan memberikan nuansa pada kegiatan-kegiatan yang terjadi di dalamnya.

TAMPILAN	WARNA	KETERANGAN
	Merah	Memberikan kesan cerah, hangat, kuat, dan memicu emosi. Merah sebagai simbol kegairahan hidup dan kegembiraan. Merah digunakan untuk menstimulasi tubuh dan pikiran termotivasi lebih berenergi mengerjakan sesuatu
	Orange	Orange warna energik yang dapat membangkitkan kegembiraan, antusiasme, optimisme dan kehangatan. Warna orange merangsang kreativitas dan daya cipta
	Kuning	Warna kuning mengandung banyak jumlah cahaya sehingga penggunaan warna kuning biasanya untuk menarik perhatian. Kuning memberikan kesan kegembiraan, optimisme, positive, semangat dan dapat meningkatkan energi kreativitas
	Hijau	Hijau warna dingin yang melambangkan alam dan kehidupan. Hijau mencerminkan ketenangan, kesehatan, dan kesuburan. Hijau dapat meningkatkan kemampuan pikiran dalam memahami dan mereduksi stress. Hijau memberikan kesan santai, bersahabat, rileks, penuh harapan, dan fresh
	Biru	Biru memberikan kesan ketenangan pikiran dan perasaan. Biru digambarkan sebagai warna damai, tenang, dan aman. Warna biru membawa pengaruh positive terhadap produktivitas kerja
	Ungu	Ungu melambangkan royalti, kearifan, keagungan, dan spiritualitas. Ungu memberikan kesan eksotik atau artificial
	Pink	Pink melambangkan feminim, romantis, lembut, dan sensitif. Pink memberikan kesan trendy, imajinatif, balance, penuh semangat, dinamis dan menumbuhkan kreativitas
	Cokelat	Cokelat melambangkan kehangatan dan lingkungan alam. Cokelat mencerminkan tradisi berbau kebudayaan, memberikan nuansa etnik dan eksotik
	Putih	Putih melambangkan kesucian, kejujuran, dan kemurnian. Putih memberikan kesan modern, kepekaan detail dan tekstur, dingin, lembut, luas, bersih, terang, serta kemegahan
	Hitam	Hitam menyerap semua cahaya dalam spektrum warna. Hitam memberikan kesan keheningan, elegan, mewah, modern, dan tegas. Warna hitam dapat mempengaruhi kematangan berpikir dan kedalaman akal.

Gambar 2.26 Psikologi Warna
Sumber: Penulis, 2023

Irama

Irama merupakan aspek dalam bangunan yang memunculkan perasaan atau emosi pada manusia. Irama diklasifikasikan menjadi dua jenis yakni monoton (pengulangan pola yang konsisten) dan dinamis (pengulangan pola yang bervariasi). Beberapa elemen yang dapat menciptakan irama meliputi garis, perbedaan warna, kontras gelap-terang, kolom, solid-void, dan lain-lain. Terdapat empat kategori irama berdasarkan sifatnya, yaitu:

- Irama Progresif

Tidak terdapat pola dan jarak yang identik yang dapat diulang. Semua mengalami perubahan namun tetap teratur sehingga variasi bentuknya tidak menyerupai bentuk lainnya.

- Irama Terbuka

Pengulangan bentuk yang serupa dengan jarak yang konstan tanpa spesifikasi titik awal dan titik akhir.

- Irama Tertutup

Pengulangan bentuk dan jarak yang serupa dengan penambahan variasi pada awalan dan akhiran atau modifikasi bentuk dan ukuran jaraknya.

- Irama Klimaks

Irama yang membentuk atau menetapkan pola suatu akhir dari suatu perjalanan, dimulai dari awal dan berlanjut hingga mencapai kesimpulan di akhirnya.

KAJIAN TIPOLOGI

Creative Hub

Creative hub menurut British Council dalam The Creative Hubs Report adalah tempat ataupun ruang dalam bentuk fisik maupun virtual yang menyatukan individu berkegiatan kreatif dan berkumpul sekaligus menyediakan ruang serta dukungan untuk menambah relasi, mengembangkan bisnis, maupun keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya, dan teknologi. Sehingga creative hub menjadi sebuah ruang yang menampung kegiatan kreatif dan didalamnya terdapat sarana untuk mengembangkan inovasi, softskill dan hardskill yang dicapai melalui kegiatan kolaborasi.



Gambar 2.27 Ilustrasi Kegiatan Creative Hub
Sumber: sedus.com

Fasilitas dan layanan yang ada pada suatu Hub

1. Ruang Fisik : Ruang kerja bersama, dilengkapi dengan kantor, konferensi dan ruang pameran.
2. Ruang Virtual : Situs web tempat para perusahaan yang beraktivitas di creative hub.
3. Promosi : Adanya kegiatan promosi bagi perusahaan yang ingin melakukan project di creative hub
4. Pelatihan : adanya pelatihan baik jangka panjang, pendek, dan workshop
5. Networking : Membuat event yang menarik perluasan jaringan kerjasama baik nasional dan internasional
6. Prototyping / Technologies : tersedia teknologi baru untuk prototype produk, misal 3D printer, teknologi analisis dan teknologi produksi bersama
7. Informasi : Memberikan informasi dan melakukan inisiatif untuk mengundang para calon investor untuk para perusahaan baru yang melakukan aktivitas di hub
8. Know-How : Pendampingan bisnis, konsultasi, dan penyediaan data
9. Riset dan Pengembangan : Kegiatan penelitian di dalam hub, dan keterlibatan dalam proyek penelitian sampai pada tahap peluncuran produk
10. Orisinalitas : Proyek di hub mempunyai orisinalitas

Tujuan Creative Hub

Creative Hub yang didesain dengan baik akan menghasilkan beberapa hal, yaitu :

1. Menyediakan pelayanan dan fasilitas untuk event, pelatihan keterampilan, maupun kegiatan lain, bagi individu, organisasi hingga perusahaan dalam jangka waktu pendek ataupun jangka waktu panjang
2. Memfasilitasi kolaborasi dan interaksi antar komunitas.
3. Fasilitator antar individu maupun komunitas kreatif dengan lembaga dan institusi kreatif lain, maupun industri nonkreatif lainnya.
4. Sebagai media komunikasi dan memperluas jaringan.
5. Memberikan apresiasi pada individu atau komunitas kreatif yang telah berkarya dan berani berinovasi.

Bentuk Usaha Creative Hub

Bentuk usaha Creative Hub terbagi menjadi tiga, diantaranya :

Non Profit

Sebuah organisasi nirlaba yang fokus pada pemberian dukungan dan fasilitas kepada para profesional kreatif. Tujuan utama biasanya adalah memajukan industri kreatif, memberdayakan individu, dan membangun komunitas kreatif yang kuat.

Sumber Pendanaan:

1. Donasi dan sumbangan dari individu, yayasan, atau pemerintah.
2. Hibah atau dana dari lembaga filantropi atau organisasi nirlaba.
3. Pendapatan dari acara amal, workshop, atau program pelatihan.

Komersial

Sebuah entitas bisnis yang berfokus pada memberikan fasilitas dan layanan kepada para profesional kreatif, sambil menjalankan model bisnis yang berorientasi pada keuntungan.

Sumber Pendanaan:

1. Pendapatan dari biaya sewa ruang kerja, studio, atau fasilitas lainnya.
2. Pendapatan dari layanan dan program pelatihan yang ditawarkan kepada anggota.
3. Potensial untuk mendapatkan sponsor atau mitra bisnis.

Campuran / Hybrid

Sebuah model bisnis yang menggabungkan elemen nirlaba dan komersial. Creative hub ini mungkin memiliki bagian dari pendanaan yang berasal dari sumber nirlaba dan bagian lainnya dari pendapatan yang berasal dari kegiatan komersial.

Sumber Pendanaan:

1. Campuran sumber pendanaan termasuk donasi, hibah, dan kontribusi nirlaba.
2. Pendapatan dari biaya anggota, sewa ruang, dan layanan komersial.
3. Potensial untuk mendapatkan dukungan dari pemerintah atau yayasan nirlaba.

Karakteristik Creative Hub

Menurut Virani dan Malem (2015) terdapat empat karakteristik utama creative hub :

1. Creative hub menyediakan layanan kreatif untuk para UKM termasuk bisnis mikro pada sektor industri kreatif
2. Creative hub ditujukan khusus untuk UKM mikro bisnis yang baru berkembang pada tahap awal
3. Creative hub difasilitasi oleh individu-individu yang mempunyai jaringan luas dan hubungan baik diluar hub tersebut
4. Creative hub ini menjadi bagian yang sangat penting untuk keberlanjutan lingkungan kreatif lokal

Pengelompokan Creative Hub

	Definisi	Creative Services (Hard)	Creative Services (Soft)
Co-Working Space	Ruang kerja bersama yang menyediakan kombinasi tempat kerja dan fasilitas pendukung untuk pengguna dengan akses jangka pendek	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang sewa (ruang kerja bersama, laboratorium atau workshop) - Ruang rapat (meeting room) - Studio layanan virtual / virtual studio 	<ul style="list-style-type: none"> - Perluasan jaringan informal - Komunitas informal yang memungkinkan terjadinya pertukaran pengetahuan dan dukungan bisnis
Training Institution	Lembaga pelatihan berupa perguruan tinggi atau universitas, pada sektor kreatif dengan konsep magang	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang studio - Laboratorium - Layanan virtual / online 	<ul style="list-style-type: none"> - Pertukaran pengetahuan - Kolaborasi - Perluasan jaringan (networking)
Inkubator	Memberikan sewa ruang dan dukungan bisnis bagi para startup dengan seleksi yang kompetitif untuk mengakses fasilitas inkubator	<ul style="list-style-type: none"> - Ruang studio - Inkubator - Layanan virtual 	<ul style="list-style-type: none"> - Kolaborasi bisnis - Dukungan bisnis - Pertukaran pengetahuan - Konsultasi - Networking - Mentoring
Service Centres for Companies	Lembaga publik atau swasta yang mendukung inovasi teknologi dan transfer pengetahuan di tingkat lokal / daerah, melalui kursus pelatihan, konsultasi, pemasaran, dll.	<ul style="list-style-type: none"> - Laboratorium / studio - Layanan virtual 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi - Dukungan bisnis - Pertukaran pengetahuan
Virtual Platform	Menyediakan dukungan berbasis forum dan komunitas online	<ul style="list-style-type: none"> - Virtual / online services - Online support 	<ul style="list-style-type: none"> - Konsultasi - Dukungan bisnis - Networking - Kolaborasi

Tipe - tipe ruang creative hub

Menurut Enabling Spaces : Mapping of Creative Hub in Indonesia berdasarkan British Council dalam The Creative Hub Report bahwa terdapat beberapa tipe ruang Creative Hub yang dibedakan berdasarkan jenis dan fungsinya, yaitu studio, center, network, cluster, online platform, dan alternatif.

Kategori pembagian Creative Hub

Pembagian kategori berdasarkan Enabling Spaces : Mapping Creative Hub in Indonesia, dibagi menjadi 3, yaitu :

Creative Space

Creative space merupakan wadah atau ruang yang digunakan sebagai tempat dengan tujuan untuk menyediakan ruang secara fisik untuk memproduksi, menampilkan, dan menyimpan karya sembari membangun nilai-nilai komunitas didalamnya.

Co-Working Space

Co-working space tidak hanya menyediakan ruang bekerja tetapi juga menawarkan kegiatan kolaborasi dan memperbanyak jaringan relasi bagi komunitas maupun individual.

Makerspace

Makerspace ruang yang menyediakan mesin-mesin khusus digunakan untuk memproduksi atau menghasilkan sebuah produk atau karya.

STUDIO

Studio : Ruang - ruang kecil kolektif baik itu milik individu maupun bisnis skala kecil di sebuah co-working space.

CENTRE

Pusat : Gedung berukuran besar yang memiliki fasilitas pendukung seperti cafe, studio desain, workshop, makerspace, ruang pameran, dll.

NETWORK

Jaringan : Kelompok / komunitas dalam subsektor industri kreatif tertentu ataupun tempat tertentu

CLUSTER

Cluster : Pelaku kreatif yang berlokasi di area yang berdekatan atau dalam satu lokasi yang sama

ONLINE
PLATFORM

Online Platform : Sebuah creative hub yang hanya menggunakan metode online seperti website, social media untuk berhubungan dengan para pelaku industri kreatif.

ALTERNATIVE

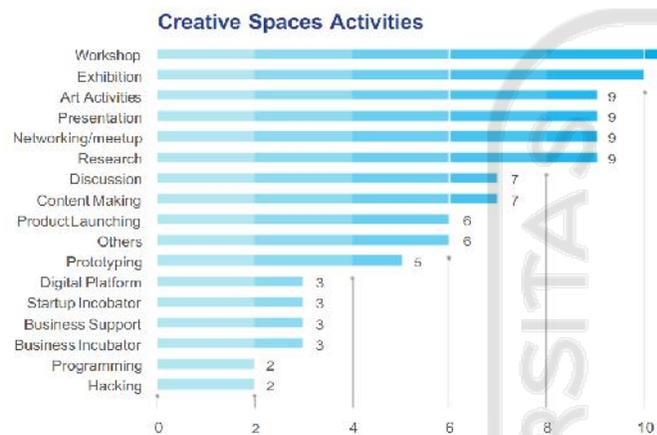
Alternatif : Creative hub yang fokus pada eksperimental dengan komunitas - komunitas baru, sektor industri kreatif, dan lembaga keuangan.

Kegiatan pada creative hub

Aktivitas pada creative hub dikelompokkan berdasarkan kategori dari fungsi creative hub

Creative Space

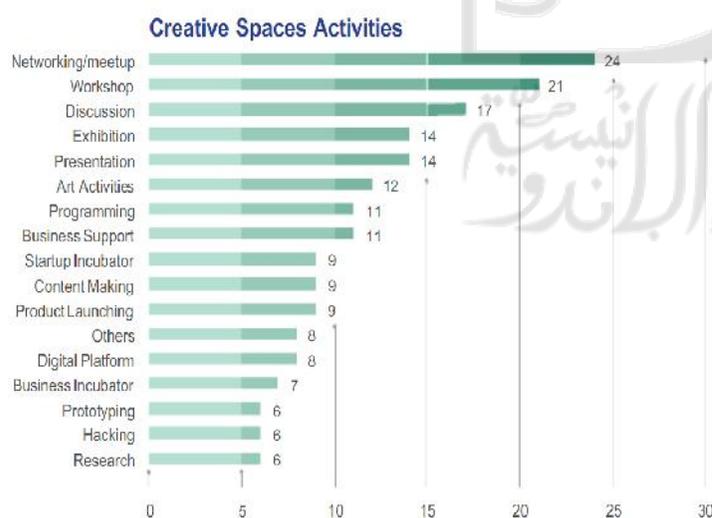
Grafik dibawah merupakan presentase dari intensitas aktivitas yang ada didalam creative space



Gambar 2.28 Aktivitas Creative Space
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia, 2017

Co-working Space

Berikut merupakan presentase intensitas aktivitas yang ada di Co-working space



Gambar 2.29 Aktivitas Co-Working Space
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia, 2017

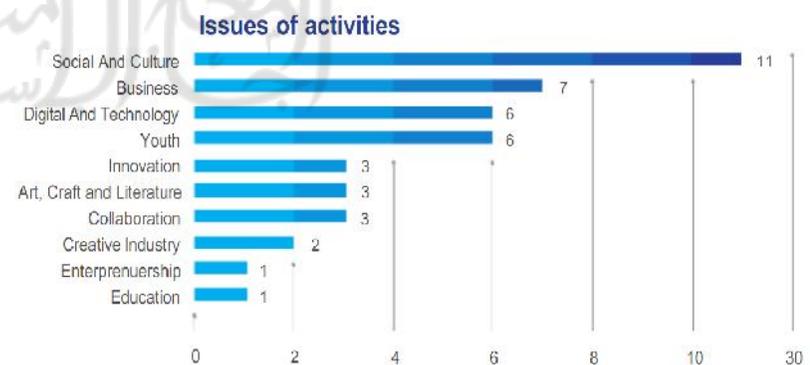
Markerspace

Pada umumnya aktivitas pada makerspace intensitasnya bergantung pada banyaknya acara atau event yang diadakan. Maka ketika sedang tidak berlangsung acara pada makerspace, makerspace akan lebih berfokus pada pengembangan jalinan relasinya



Gambar 2.30 Aktivitas Makerspace
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia, 2017

Berikut adalah grafik mengenai isu yang sering diangkat dalam creative hub ketika mengadakan sebuah acara di dalamnya.

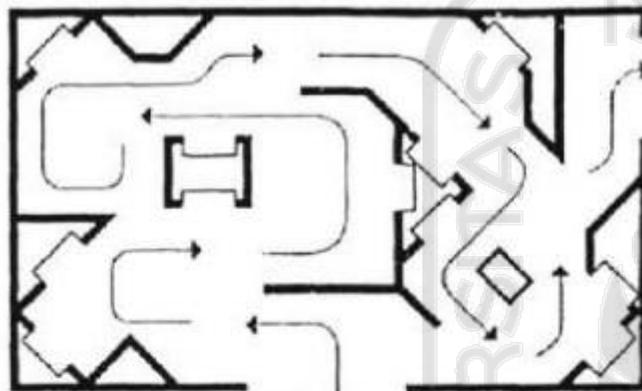


Gambar 2.31 Isu Aktivitas Creative Hub
Sumber: Mapping Creative Hubs in Indonesia, 2017

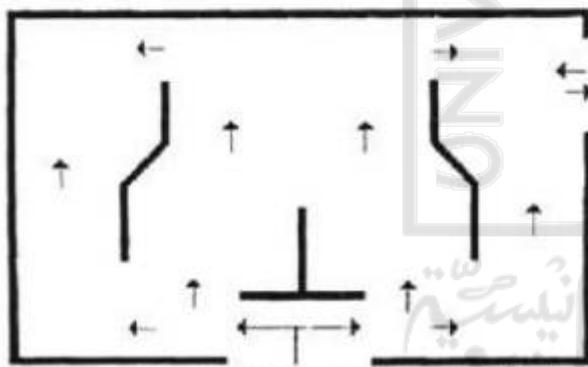
Creative Space

1. Ruang Galeri

Ruang galeri merupakan ruang yang akan memamerkan karya seni atau mendisplay produk dari hasil industri kreatif sehingga pengunjung dapat merasakan, menikmati, dan memperoleh pengetahuan mengenai produk yang ditampilkan. Untuk menikmati karya-karya yang ditampilkan memerlukan kebebasan ruang gerak yang lebih leluasa



Pendekatan kesan, biasanya menggunakan warna dan pencahayaan untuk menarik perhatian. Pendekatan ini termasuk sulit dan perlu diinformasikan kepada penonton



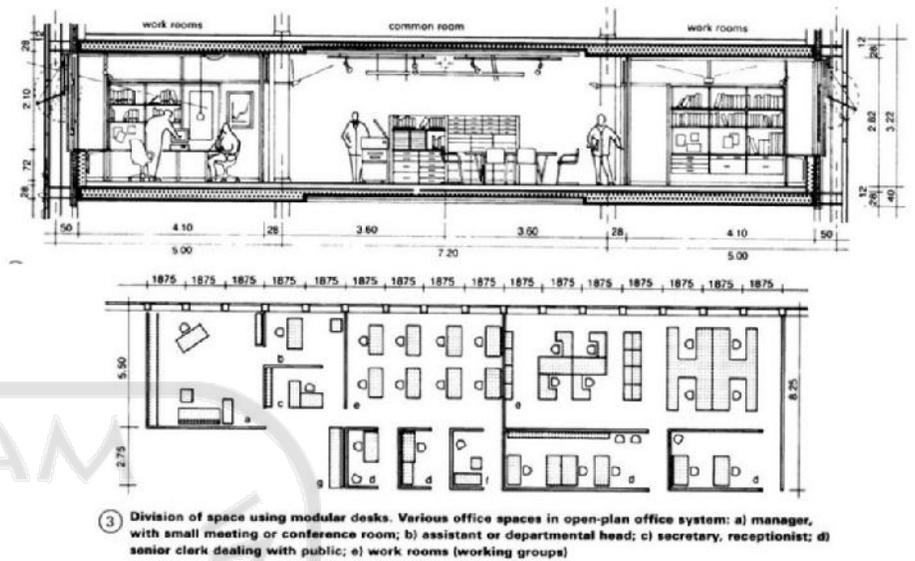
Pendekatan tak terstruktur, biasanya acak, bebas dari tak teratur

Gambar 2.32 Sirkulasi Ruang Galeri

Sumber: Human Dimension & Interior Space

2. Ruang Pelatihan

Ruang pelatihan merupakan tempat untuk melakukan pengembangan atau pembelajaran mengenai proses pembuatan produk industri kreatif.



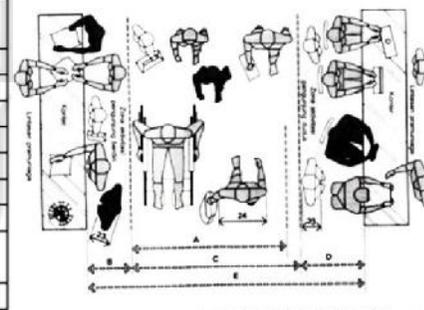
③ Division of space using modular desks. Various office spaces in open-plan office system: a) manager, with small meeting or conference room; b) assistant or departmental head; c) secretary, receptionist; d) senior clerk dealing with public; e) work rooms (working groups)

Gambar 2.33 Standar Kenyamanan Ruang Pelatihan
Sumber: Neufert Architect Data

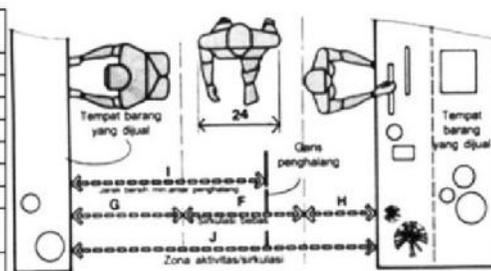
3. Design Store

Design store merupakan ruang untuk menjual atau memasarkan suatu produk dari hasil karya industri kreatif yang menjadi daya tarik tersendiri. Selain itu, juga dapat menjadi sarana rekreasi. Penerapan ruang menyesuaikan kebutuhan produk yang dijual dan memberikan ruang bebas gerak bagi pengunjung

A	167,6 (min) cm
B	45,7 cm
C	182,9 cm
D	66,0 cm
E	294,6 cm
F	76,2 cm
G	45,7 cm
H	45,7 cm
I	129,5 (min) cm
J	167,6 cm



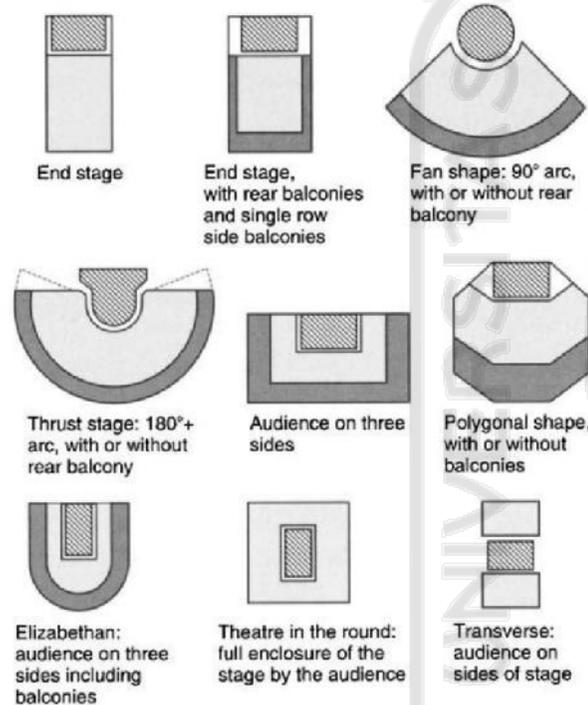
A	167,6 (min) cm
B	45,7 cm
C	182,9 cm
D	66,0 cm
E	294,6 cm
F	76,2 cm
G	45,7 cm
H	45,7 cm
I	129,5 (min) cm
J	167,6 cm



Gambar 2.34 Antropometrik Lebar Sirkulasi
Sumber: Human Dimension & Interior Space

4. Ruang Pertunjukan

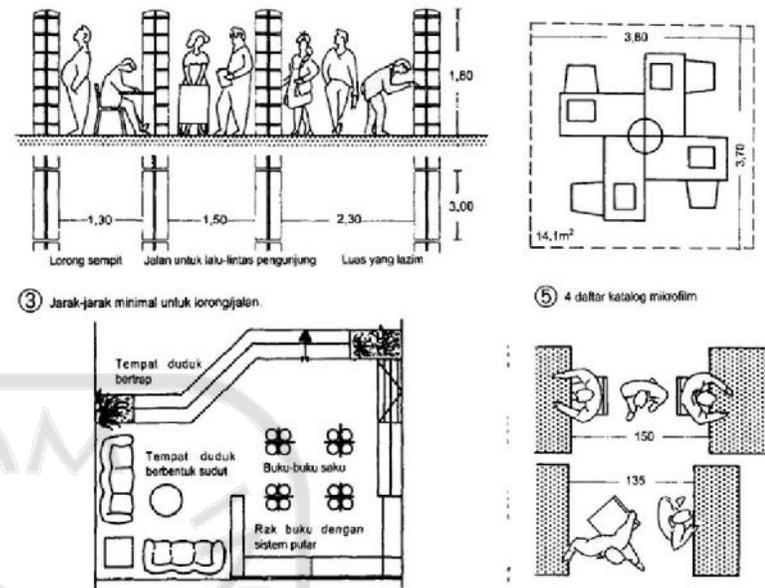
Ruang pertunjukan merupakan ruang yang menampilkan pertunjukan sekaligus menjadi tempat untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif dan memberikan kontribusi serta energi positif yang dapat mendorong eksistensi industri kreatif. Pertunjukan ini mencakup kenyamanan visual dan akustik sehingga bisa dinikmati dengan baik dan jelas.



Gambar 2.35 Bentuk Panggung Pertunjukan
Sumber: Building of The Performing Arts

5. Perpustakaan

Perpustakaan merupakan layanan yang ditujukan sebagai ruang public yang dapat diakses untuk umum. Penyediaan perpustakaan sebagai sarana meningkatkan pengetahuan masyarakat terkait aktivitas industri kreatif, inovasi, dan kreativitas.

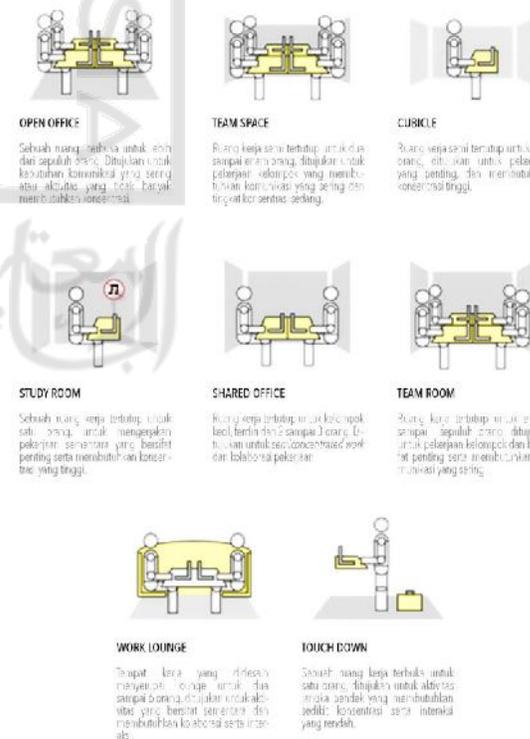


Gambar 2.36 Standar Ruang Perpustakaan
Sumber: Neufert Architect Data

Co-working Space

1. Working Space

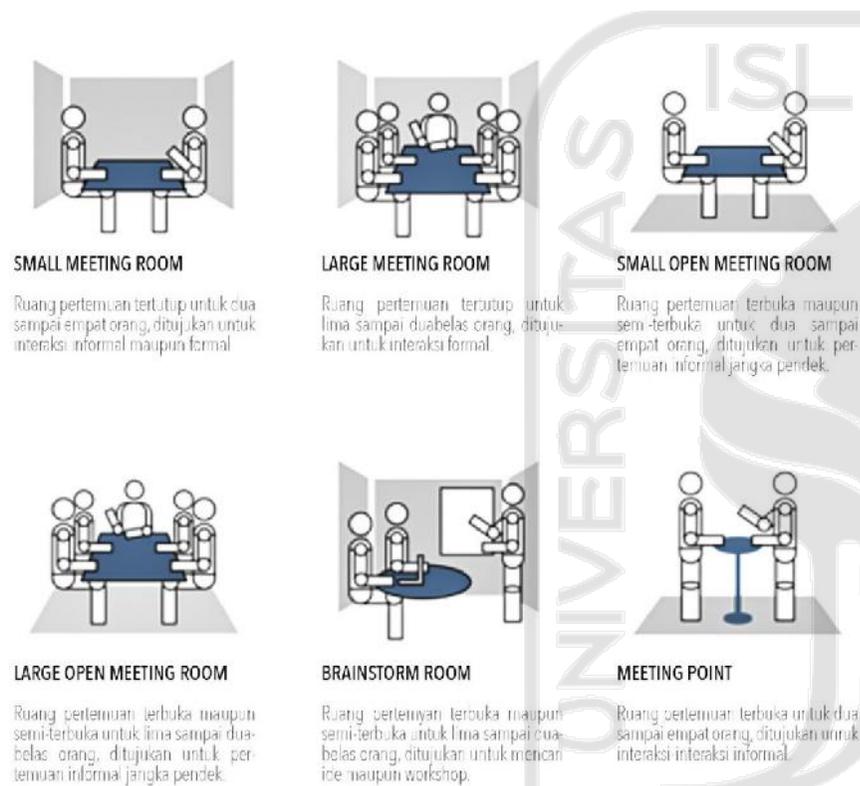
Working space merupakan ruang di mana para pelaku kreatif dapat berkumpul, berkolaborasi, dan bekerja.



Gambar 2.37 Jenis Ruang Working Spaces
Sumber: Nadi, 2020

2. Meeting Space

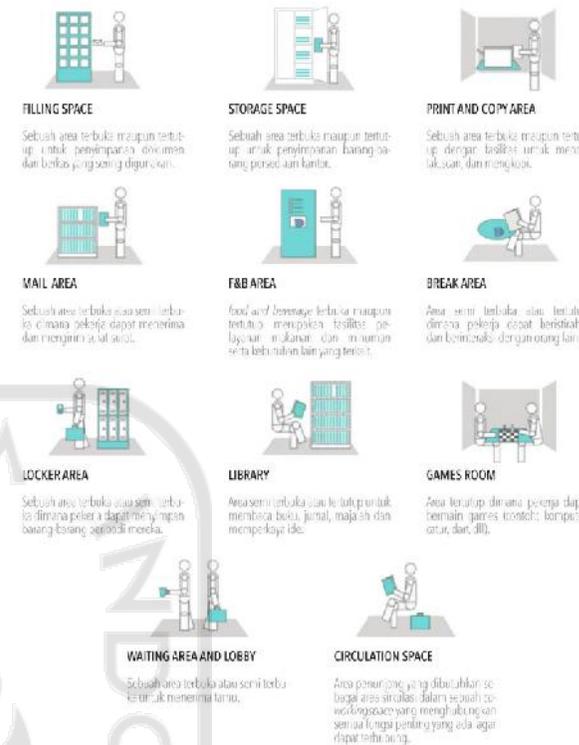
Meeting space merupakan ruang yang dirancang khusus untuk menyelenggarakan pertemuan, diskusi, dan kolaborasi antara individu atau kelompok di dalam komunitas kreatif. Ruang ini dirancang untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran ide, presentasi proyek, dan kolaborasi tim.



Gambar 2.38 Jenis Ruang Meeting Spaces
Sumber: Nadi, 2020

3. Area Penunjang

Area penunjang merupakan ruang atau fasilitas yang didedikasikan untuk memberikan dukungan operasional dan kebutuhan sehari-hari para pelaku kreatif. Ini mencakup berbagai layanan dan fasilitas yang bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan kenyamanan

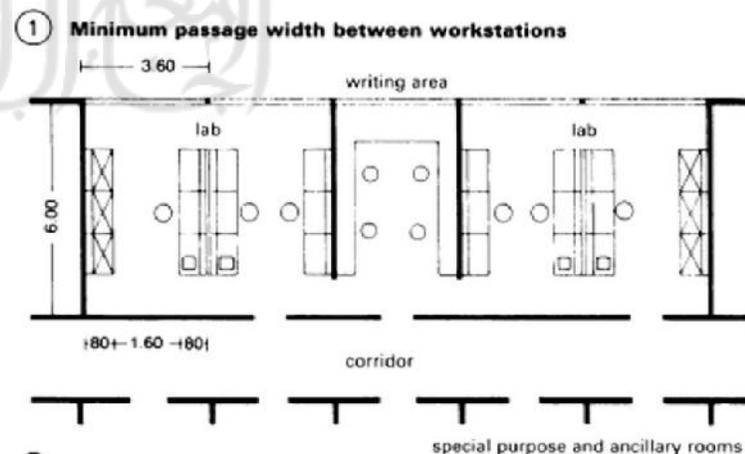


Gambar 2.39 Jenis Ruang Penunjang
Sumber: Nadi, 2020

Makerspace

1. Ruang Produksi

Ruang produksi merupakan ruang yang didedikasikan untuk mendukung kegiatan pembuatan, pengembangan, dan inovasi produk-produk kreatif. Ruang produksi memiliki akses ke berbagai peralatan yang memungkinkan untuk merancang dan menguji prototipe proyek kreatif.



Gambar 2.40 Standar Ruang Pengembangan Produk
Sumber: Neufert Architect Data

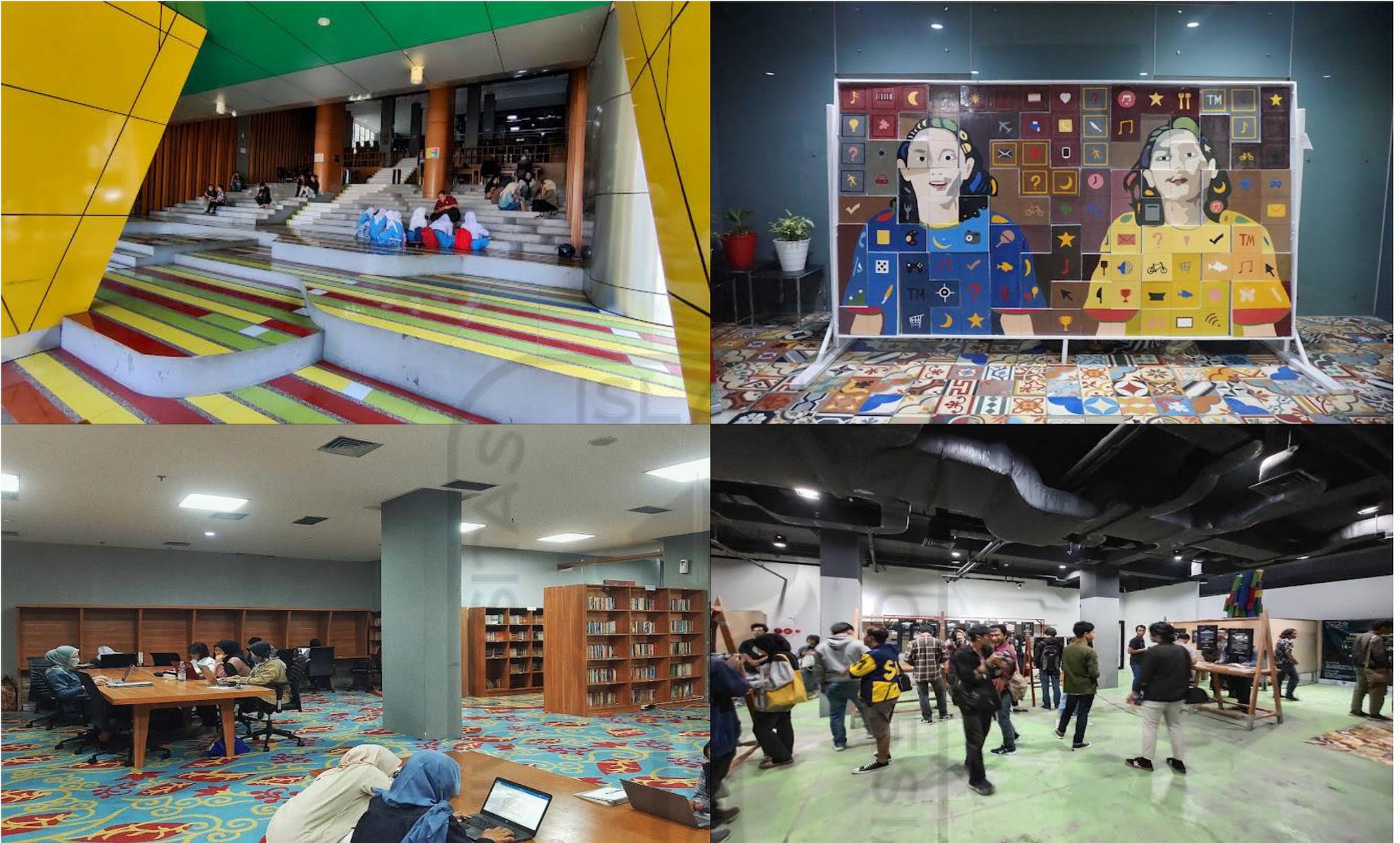
KAJIAN PRESEDEN

Bandung Creative Hub



Bandung Creative Hub berlokasi di Jl. Laswi No.7, Kacapiring, Kec. Batununggal, Kota Bandung, Jawa Barat. BCH memiliki luas bangunan sekitar 5000 m² dirancang untuk menjadi wadah mengembangkan kreativitas, edukasi, dan laboratorium lengkap untuk berbagai sektor industri kreatif. Bangunan BCH merupakan bangunan permanen dengan basement dan rooftop yang berfungsi sebagai taman dan area komunal. BCH memiliki bentuk bangunan asimetris dan fasad gaya futuristik melalui sentuhan geometris yang membentuk tekstur tidak rata dan warna colorful dengan ornamen-ornamen extrude. Lokasi BCH cukup strategis karena dilalui oleh angkutan umum dan bus kota. BCH menyediakan fasilitas untuk 16 sub sektor ekonomi kreatif. BCH terdiri dari 5 lantai dengan ruang sebagai berikut :

Gambar 2.41 Bangunan BCH
Sumber: adbang.bandung.go.id



Gambar 2.42 Suasana Bangunan BCH
Sumber: google.com

Pada BCH terdapat basement sebagai area parkir dan area servis ruang genset, ruang kontrol, ruang panel, lift dan tangga. Selain itu, studio musik juga diletakkan di basement untuk menciptakan lingkungan rekaman yang tenang dan terisolasi akustik.

Lantai dasar BCH sebagai aktivitas publik seperti musholla, cafe outdoor, F&B, Design Store, Storage, dan fasilitas pendukung lainnya. Untuk kegiatan hiburan, lantai dasar juga difungsikan untuk mengadakan event-event seperti game show dan pameran kontemporer, terdapat juga makerspace yang digunakan untuk menciptakan prototype product dan pengembangan ide produk seperti woodworking.

BCH dirancang dengan struktur pilotis yang memanfaatkan trap tangga sebagai amphitheater. Amphitheater juga digunakan untuk menampilkan acara layar tancap dan foyer utama bangunan yang menjadi tempat berkumpul dan berinteraksi pengguna dari berbagai kalangan. Lantai 2 terdapat juga cafe dan perpustakaan dengan pembagian zonasi melalui jenis perabot menjadi area baca intim, area baca bersama, dan area baca privat.

Lantai 3 terdapat ruang kelas untuk pelatihan industri kreatif, taman kering, ruang workshop, dan auditorium berkapasitas 200 orang. Pada lantai 3 juga terdapat coworking space untuk startup berdiskusi dan bekerja. Setiap bordes ruang tangga dimanfaatkan menampilkan hasil karya pelaku kreatif, seperti lukisan atau pameran foto yang dapat berubah setiap waktu.

Lantai 4 terdapat studio tari, studio fashion, studio game, animasi & render, dan ruang kelas besar. Studio fashion sebagai makerspace untuk produksi kain dan membuat produk percontohan yang menjadi desain. Studio musik untuk menciptakan kreasi musik hingga proses rekaman. Studio foto digunakan sebagai laboratorium fotografi.

Rooftop BCH sebagai ruang servis utilitas bangunan seperti mesin lift, mesin AC, tangki air dan penangkal petir



Gambar 2.43 Fasilitas Bangunan BCH
Sumber: google.com

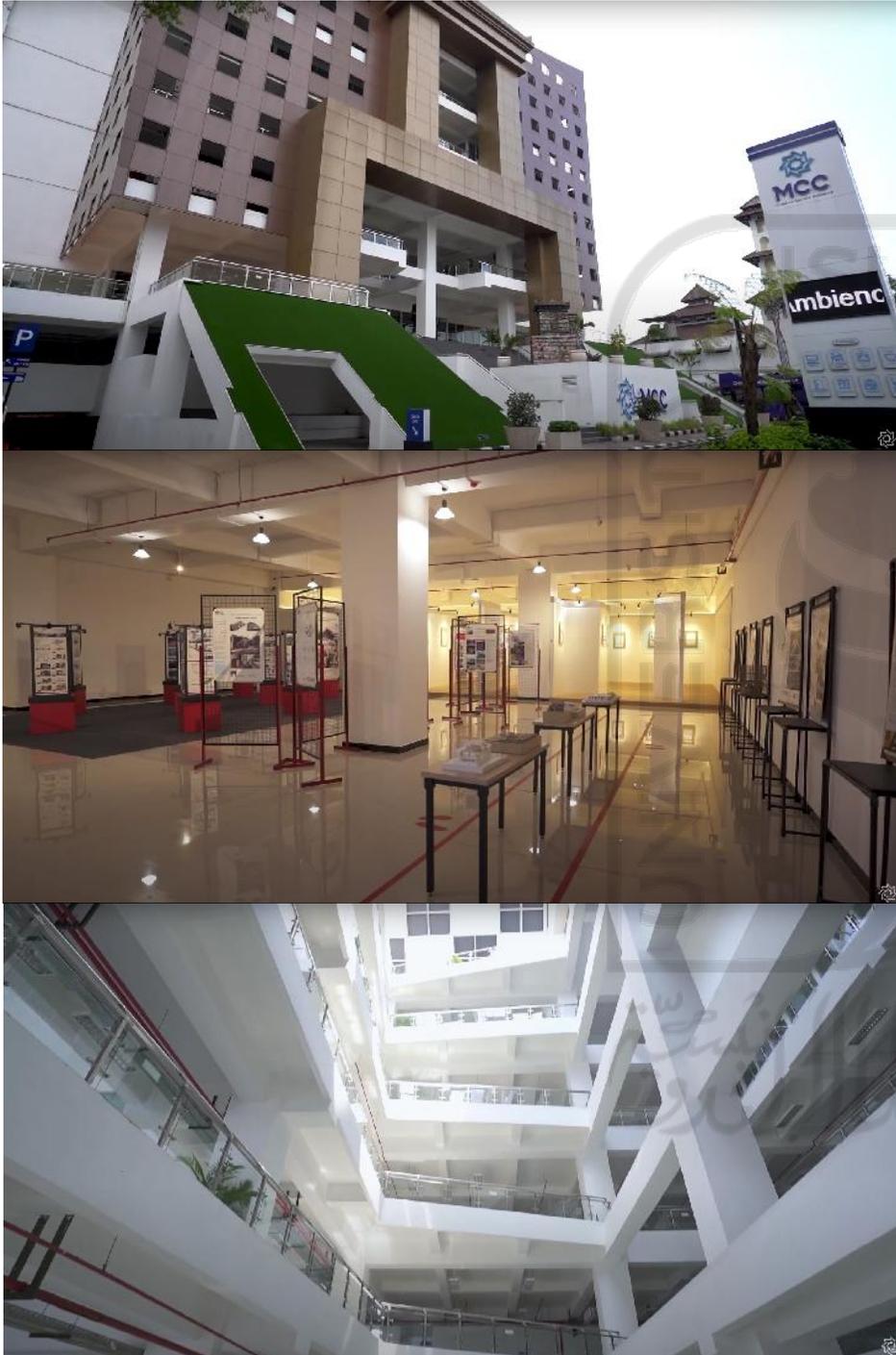
KAJIAN PRESEDEN

Malang Creative Centre



Malang Creative Centre berlokasi di Jl. A. Yani No.53, Blimbing, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur. MCC memiliki luas bangunan sekitar 4.900 m² dirancang sebagai tempat pusat aktivitas setiap para pelaku industri kreatif yang bertujuan pemberdayaan dan pengembangan SDM dengan berbagai fasilitas penunjang yang disediakan untuk setiap sektor kreatif di Malang. Bentuk bangunan MCC berkonsep replikasi Candi Badut yang merupakan candi tertua di Jawa Timur dan merupakan titik yang tepat untuk menyerukan kebangkitan budaya Malang, dimana pemerintah menyampaikan harapan untuk kebangkitan ekonomi di Kota Malang melalui desain tersebut. Lokasi MCC terletak strategis di pusat Kota Malang. MCC menyediakan fasilitas untuk 17 sub sektor ekonomi kreatif. MCC terdiri dari 8 lantai dengan ruang sebagai berikut :

Gambar 2.44 Bangunan MCC
Sumber: rri.go.id



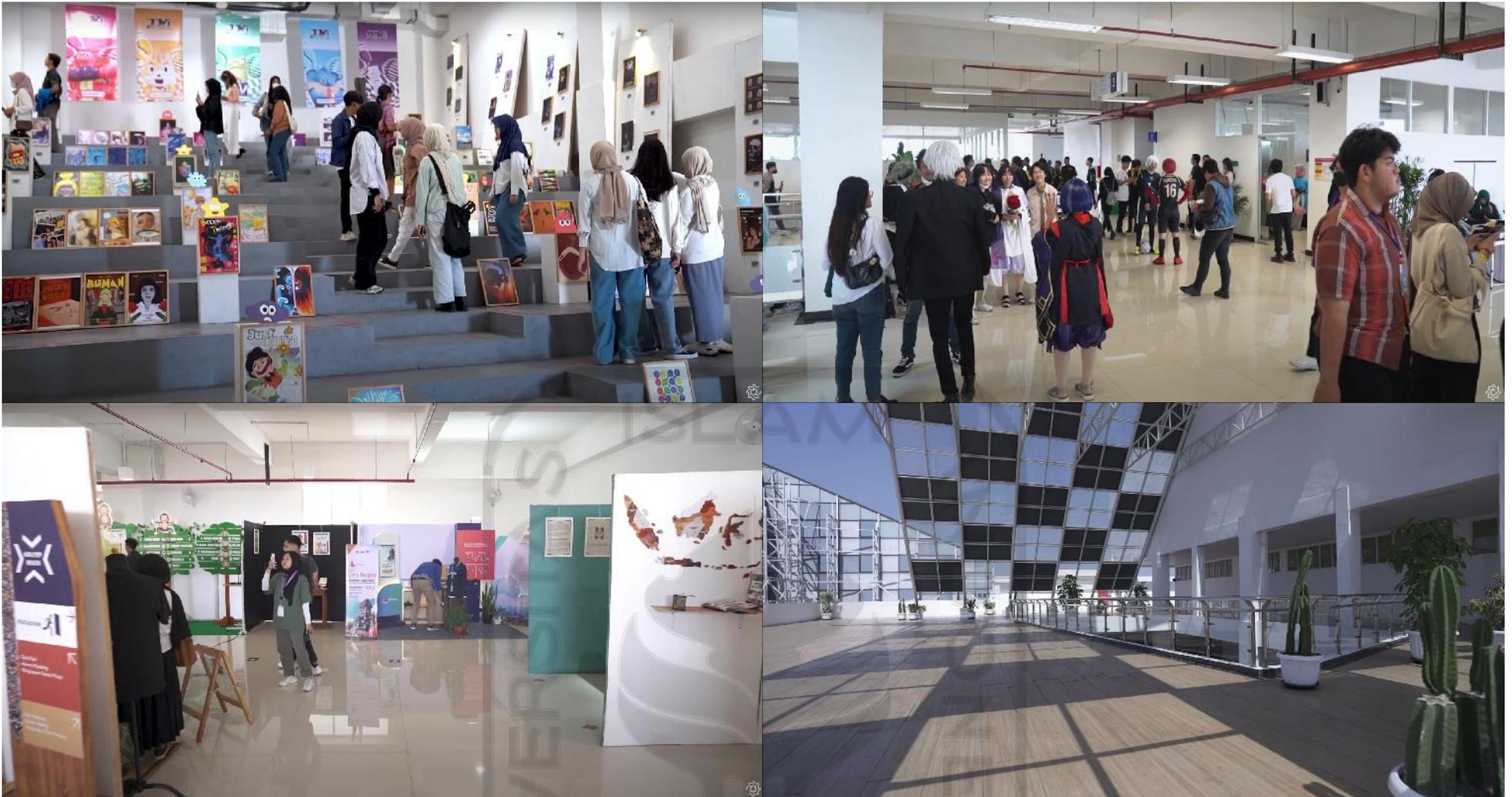
Gambar 2.45 Suasana Bangunan MCC
Sumber: youtube.com

Pada MCC terdapat basement sebagai area parkir kapasitas 66 unit mobil. Sedangkan lantai dasar memiliki area parkir mobil kapasitas 44 unit dan area parkir sepeda motor kapasitas 160 unit. Area parkir pada lantai dasar ditutupi oleh bidang miring dengan rumput sintesis di kedua sisi bangunan guna menutupi vista ke basement yang kurang menarik.

Lantai 2 sebagai entrance bangunan melalui tangga yang terdapat street performance area sebagai ruang public untuk menampilkan pertunjukan ataupun live music. Lantai 2 menyediakan ruang animation & motion capture studio yang terdiri dari ruang animasi, ruang motion, ruang rekaman, dan ruang perlengkapan. Selain itu, terdapat ruang design archive & city planning yang difungsikan untuk menyimpan desain dan perencanaan kota dari subsektor arsitektur, desain interior, kriya, fotografi, dan seni rupa. Fasilitas lainnya, juga terdapat ruang serbaguna, coworking space difungsikan untuk broadcast & podcast, serta hotel kapsul berfungsi sebagai tempat pameran, talkshow, exhibition, dan workshop

Lantai 3 terdapat amphitheater, coworking space yang difungsikan untuk foodlab atau sarana research dan mengolah di subsektor kuliner. ruang rapat kelas dengan kapasitas 25 orang, creative design store, hotel kapsul, ruang serbaguna difungsikan untuk kid zone bagi pengunjung yang akan menitipkan anak, cafe & canteen, serta fitness center untuk berolahraga.

Lantai 4 terdapat fasilitas ruang workshop seni untuk subsektor desain interior, arsitektur, kriya, fotografi, dan seni rupa serta ruang workshop khusus batik. Selain itu, terdapat juga ruang komputer, coworking space, cafe & canteen, dan open public space



Gambar 2.46 Kegiatan Bangunan MCC
Sumber: youtube.com

Lantai 5 pada MCC menyediakan fasilitas berupa ruang bioskop yang memiliki kapasitas untuk 140 pengguna, kemudian ruang serbaguna indoor & outdoor, coworking space, ruang fashion dan studio foto yang berfungsi untuk pameran, produksi pakaian, dan pemotretan. Lantai 5 MCC juga menyediakan musholla.

Pada lantai 6 MCC terdapat supermarket, kantor pengelola, perpustakaan & ruang baca yang menyediakan buku untuk pelaku industri kreatif, open public space bagi pengunjung bersantai serta musholla berkapasitas 15 orang.

Lantai 7 MCC memiliki fasilitas ruang auditorium untuk menyelenggarakan acara dengan dua tipe yakni regular yang berkapasitas 60 orang dan exclusive yang berkapasitas 108 orang. Selain itu, juga terdapat lounge & free function untuk 50 orang. Kemudian pada lantai ini juga terdapat fasilitas bagi karyawan dan pengelola yaitu ruang VIP, ruang operator, ruang kerja, dan ruang sekretariat untuk bekerja

Rooftop pada MCC selain sebagai fungsi servis untuk pemeliharaan dan perawatan mesin ataupun peralatan, juga menyediakan bar cafe terbuka untuk semua pengguna beristirahat dan bersantai.

KAJIAN PRESEDEN

South Melbourne Primary School



South Melbourne Primary School berlokasi di Melbourne, VIC. SMPS memiliki luas sekitar 5.000 m² dirancang 6 lantai dengan sekolah dasar berkapasitas 525 siswa serta fasilitas masyarakat seperti pusat kesehatan ibu dan anak, ruang komunitas serbaguna, serta lapangan olahraga dan ruang terbuka untuk rekreasi masyarakat. Bangunan memainkan bentuk geometri dan pola pixel dipadukan dengan warna abu-abu dan merah muda penuh warna. Lokasi SMPS berada di tengah perkotaan sehingga bangunan gabungan memaksimalkan ruang dengan 6 tingkat yang mencerminkan kepadatan bagian baru kawasan kota. SMPS merupakan sekolah model baru secara vertikal yang merespons konteks spesifik sehingga menyediakan fokus pendidikan dan komunitas seiring berkembangnya kawasan tersebut.

Gambar 2.47 Bangunan SMPS
Sumber: hayball.com



Gambar 2.48 Situasi SMPS
Sumber: hayball.com

SMPS diintegrasikan dengan desain sekolah untuk menyediakan infrastruktur masyarakat dan meningkatkan aksesibilitas dan konektivitas termasuk akses pejalan kaki, pengendara sepeda, dan transportasi umum. Proyek ini menunjukkan perencanaan infrastruktur masyarakat ke depan. dengan fasilitas bersama yang membentuk kompleks layanan dan luas yang saling mendukung untuk komunitas lokal yang sedang berkembang. Fasilitas komunitas akan ditempatkan di dua lantai bawah, dan sekolah dasar menempati bagian atas gedung. SMPS tidak ada ruang kelas formal sehingga diajar dalam serangkaian lingkungan belajar yang menggabungkan ruang dalam dan luar ruangan. Bagian dari tangga terbuka lebar yang membentang di antara lantai sekolah akan berfungsi ganda sebagai tempat duduk auditorium.



Gambar 2.49 Lingkungan Belajar SMPS
Sumber: dezeen.com



Gambar 2.50 Piazza Vertikal SMPS
Sumber: dezeen.com

Konsep yang dibangun dalam bangunan sekolah hibrida vertikal dan pusat komunitas ini adalah tangga dan konektivitas vertikal menjadi salah satu fitur utama bangunan tersebut yang mana menciptakan konsep piazza vertikal. Piazza vertikal ini lebih dari sekedar tangga tetapi juga tempat pertemuan, ruang pengajaran, tempat masyarakat bertemu dengan aktivitas sekolah. Hal ini menekankan sekolah vertikal yang dapat menyediakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan menstimulasi siswa



Gambar 2.51 Potongan SMPS
Sumber: dezeen.com

KAJIAN PRESEDEN

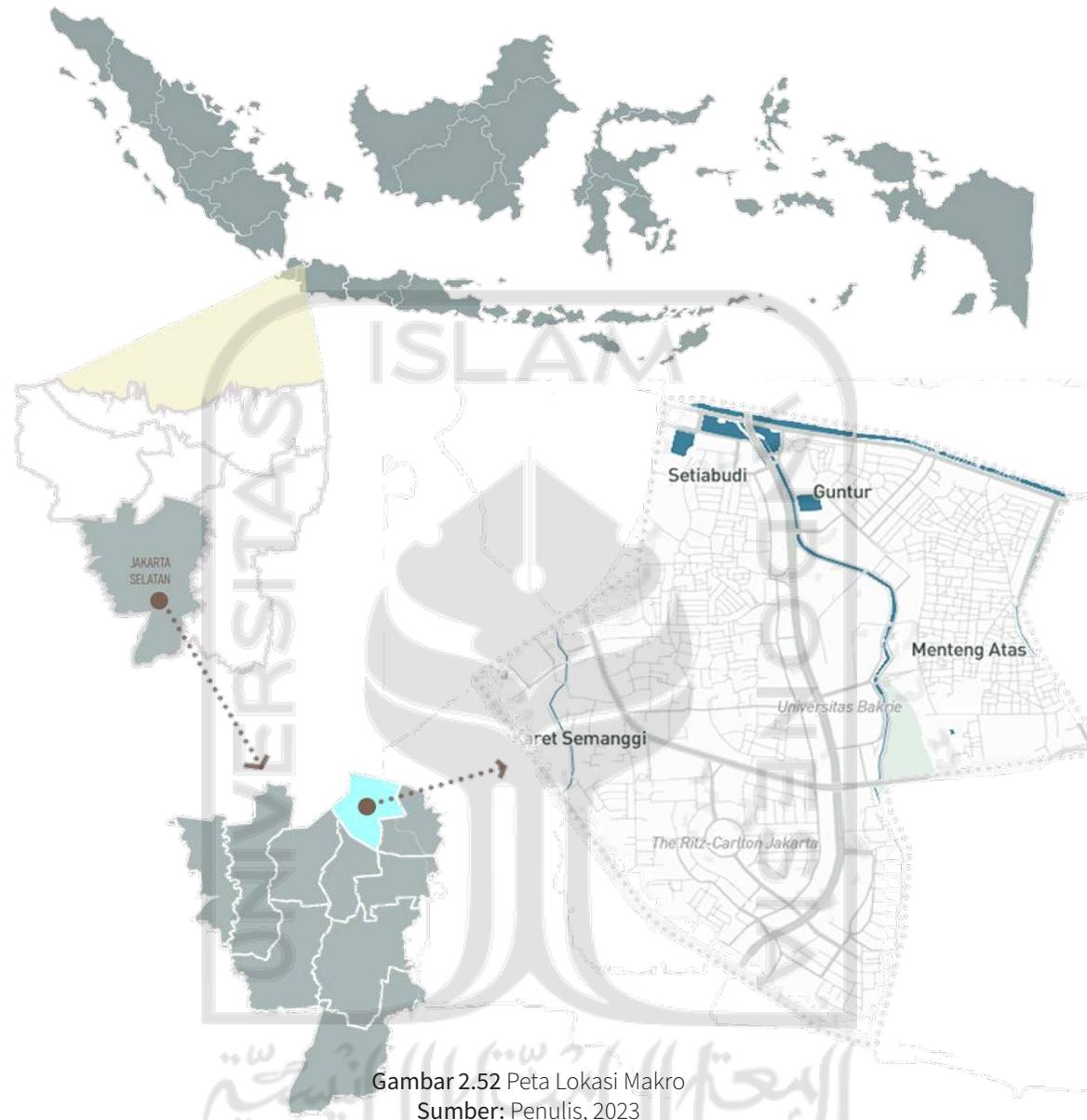
Ringkasan

Bandung Creative Hub	Malang Creative Center	South Melbourne Primary School
<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk bangunan asimetris 6 lantai • Fungsi untuk mewadahi keseluruhan dari 16 sub sektor ekonomi kreatif • Fasilitas ruang : <ol style="list-style-type: none"> 1. Studio (inovasi, fashion, dll.) 2. Bioskop 3. Perpustakaan 4. Auditorium 5. Classroom 6. Co-working space 7. Creative Design store 8. Eksibisi • Fasad bangunan dengan ornament-ornament extrude geometris bentuk yang tidak rata dengan penggunaan warna colorfull seperti merah, kuning, biru, putih, dan hijau • Interior warna ruang dipenuhi mural serta warna-warna yang menguatkan kesan bangunan kreatif • Luas lahan 5000 m² • Kapasitas > 650 orang <p>Aspek penerapan dalam rancangan yakni strategi memanfaatkan di tiap - tiap space bangunan untuk karya kreatif, permainan warna mencerminkan fungsi kegiatan-kegiatan kreatif yang ada didalamnya</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk bangunan terinspirasi dari Candi Badut dengan 8 lantai • Fungsi sebagai pusat aktivitas pelaku industri untuk pemberdayaan dan pengembangan SDM • Fasilitas ruang : <ol style="list-style-type: none"> 1. Studio (foto, animasi, dll.) 2. Bioskop 3. Perpustakaan 4. Auditorium 5. Co-working space 6. Creative Design store 7. Hotel Capsule 8. Multipurpose Area 9. Fitness room 10. Incubator • Fasad bangunan mengambil inspirasi dari candi badut dengan penggunaan warna coklat dan putih yang ingin menerapkan unsur identitas peradaban unsur sejarah Kota Malang • Interior warna ruang dominan berwarna putih untuk memberikan kesan bersih, terang dan memiliki efek visual memperluas ruang dan dapat fleksibilitas beradaptasi dengan tema / kegiatan kreatif • Luas lahan 4.900 m² • Kapasitas > 1.000 orang <p>Aspek penerapan dalam rancangan yakni program ruang sebagai creative hub, riset & development center, memberikan unsur identitas kawasan bangunan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Bentuk bangunan memainkan bentuk geometris dengan 6 lantai • Fungsi sebagai pusat pusat pembelajaran usia dini, pusat kesehatan ibu dan anak, dan ruang komunitas • Fasilitas ruang : <ol style="list-style-type: none"> 1. Studio 2. Ruang belajar indoor & outdoor 3. Perpustakaan 4. Auditorium 5. Gym & lapangan olahraga 6. Food Hub 7. Reading Lounge 8. Cafe • Fasad bangunan memainkan bentuk geometri dan pola pixel dipadukan dengan warna abu-abu dan merah muda • Interior warna ruang dengan warna natural yang menghadirkan koneksi dengan alam, meningkatkan konsentrasi dan mendorong kreativitas • Luas lahan 5.000 m² • Kapasitas > 500 orang <p>Aspek penerapan dalam rancangan yakni integrasi fungsi ganda dalam satu bangunan, penggabungan ruang dalam & ruang luar, menyelaraskan bangunan di perkotaan yang padat</p>

Tabel 2.1 Kesimpulan Preseden
Sumber: Penulis, 2023

KAJIAN KONTEKS SITE

Lokasi Makro



Gambar 2.52 Peta Lokasi Makro
Sumber: Penulis, 2023

Penentuan lokasi di Kawasan Setiabudi untuk pengembangan industri kreatif, yakni karena letaknya di pusat kota Jakarta dengan aksesibilitas yang baik. Lokasi strategis ini dapat menjadi daya tarik bagi pelaku industri kreatif karena memudahkan akses ke berbagai fasilitas dan pasar. Selain itu, ketersediaan infrastruktur dan fasilitas gedung perkantoran, ruang coworking, dan pusat perbelanjaan dapat mendukung perkembangan industri kreatif. Keberadaan fasilitas modern dan terkini dapat mendukung kegiatan kolaborasi dan inovasi.

Kawasan Setiabudi juga memiliki keberagaman bisnis di kawasanannya yang dapat menjadi keunggulan baik dari segi industri kreatif, teknologi, dan bisnis lainnya. Di bidang teknologi dan digital, Kawasan Setiabudi berpeluang besar industri kreatif, terutama bagi subsektor di bidang digital. Serta banyaknya kantor pemerintahan di kawasan tersebut yang menjadi faktor kunci pengembangan kawasan, termasuk insentif dan regulasi yang mendukung industri kreatif. Keberlanjutan dan komitmen pemerintah dapat menciptakan ekosistem yang mendukung inovasi dan kreativitas.

KAJIAN KONTEKS SITE

Kriteria Pemilihan Site Mikro

Kriteria pemilihan site berdasarkan analisis literatur potensi untuk pengembangan industri kreatif sebagai berikut :

1. **Dukungan Pemerintah** : Site mendukung rencana pemerintah pengembangan industri kreatif atau berada di zona yang sesuai dengan tipologi
2. **Proximity ke Komunitas Kreatif dan Masyarakat Umum** : Site dekat dengan fasilitas atau titik bangunan ataupun komunitas pendukung industri kreatif serta dekat pemukiman masyarakat UMKM untuk mengembangkan industri kreatif
3. **Potensi Kemitraan** : Site dekat dengan kampus (sebagai suplai keilmuan), perusahaan atau organisasi yang memiliki potensi untuk bekerjasama
4. **Aksesibilitas** : Site dapat diakses oleh pejalan kaki, sepeda, kendaraan umum, dan transportasi umum
5. **Lingkungan Alam dan Pemandangan** : Site memiliki view yang menarik, dekat taman atau ruang terbuka untuk menstimulasi kreativitas
6. **Kenyamanan** : Site memiliki tingkat kebisingan yang tidak terlalu tinggi dan mengganggu serta kondisi kontur yang tidak curam
7. **Strategis** : Site berada di pusat kota atau memiliki lokasi yang strategis dan ramai aktivitas manusia

Bobot Kriteria Site

1. Dukungan Pemerintah	8 / 10
2. Proximity ke Komunitas Kreatif dan Masyarakat Umum	10 / 10
3. Potensi Kemitraan	10 / 10
4. Aksesibilitas	9 / 10
5. Lingkungan Alam dan Pemandangan	8 / 10
6. Kenyamanan	8 / 10
7. Strategis	9 / 10

Nilai Kriteria Site



ALTERNATIF SITE



1

ALTERNATIF 1



Gambar 2.53 Peta Lokasi Alternatif 1
Sumber: googlemaps.com

Lokasi : Jl. Setia Budi Tengah No. 29, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Pemilihan site ini karena lokasinya yang sangat strategis berbatasan langsung dengan Jakarta Selatan dan Jakarta Pusat sehingga dapat menjadi peluang pertumbuhan industri kreatif di perbatasan tersebut. Selain itu, juga masih terdapat banyak area hijau disekitarnya.

Perdagangan dan Jasa Skala Kota

Zona : K

Sub-Zona : K-1

Kelurahan : Kelurahan Setia Budi

Kecamatan : Kecamatan Setia Budi

Kabupaten/Kota : Kota Jakarta Selatan

KDB : 55

KLB : 6.84

KTB : 60

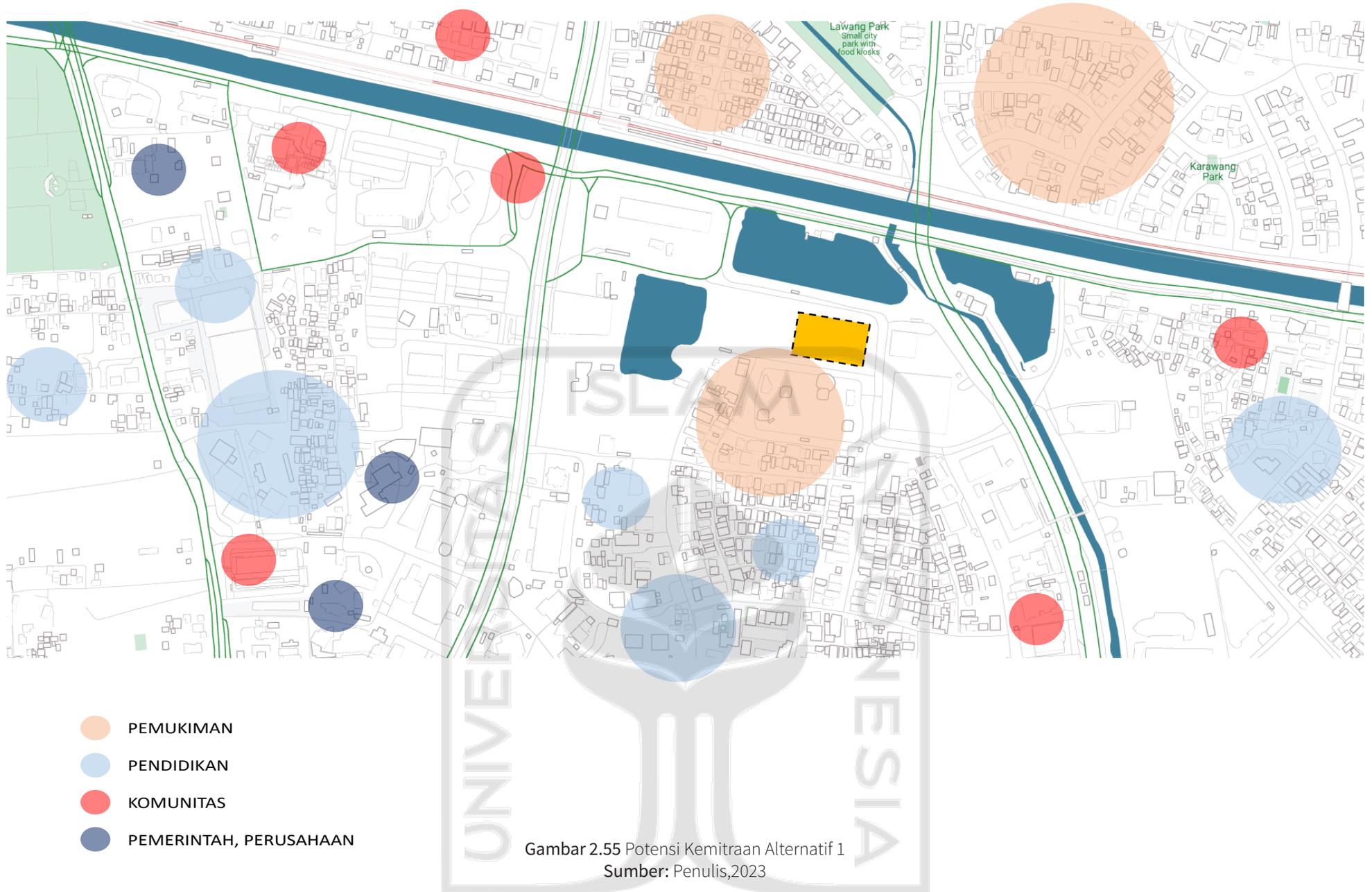
KDH : 20

TPZ : b,d

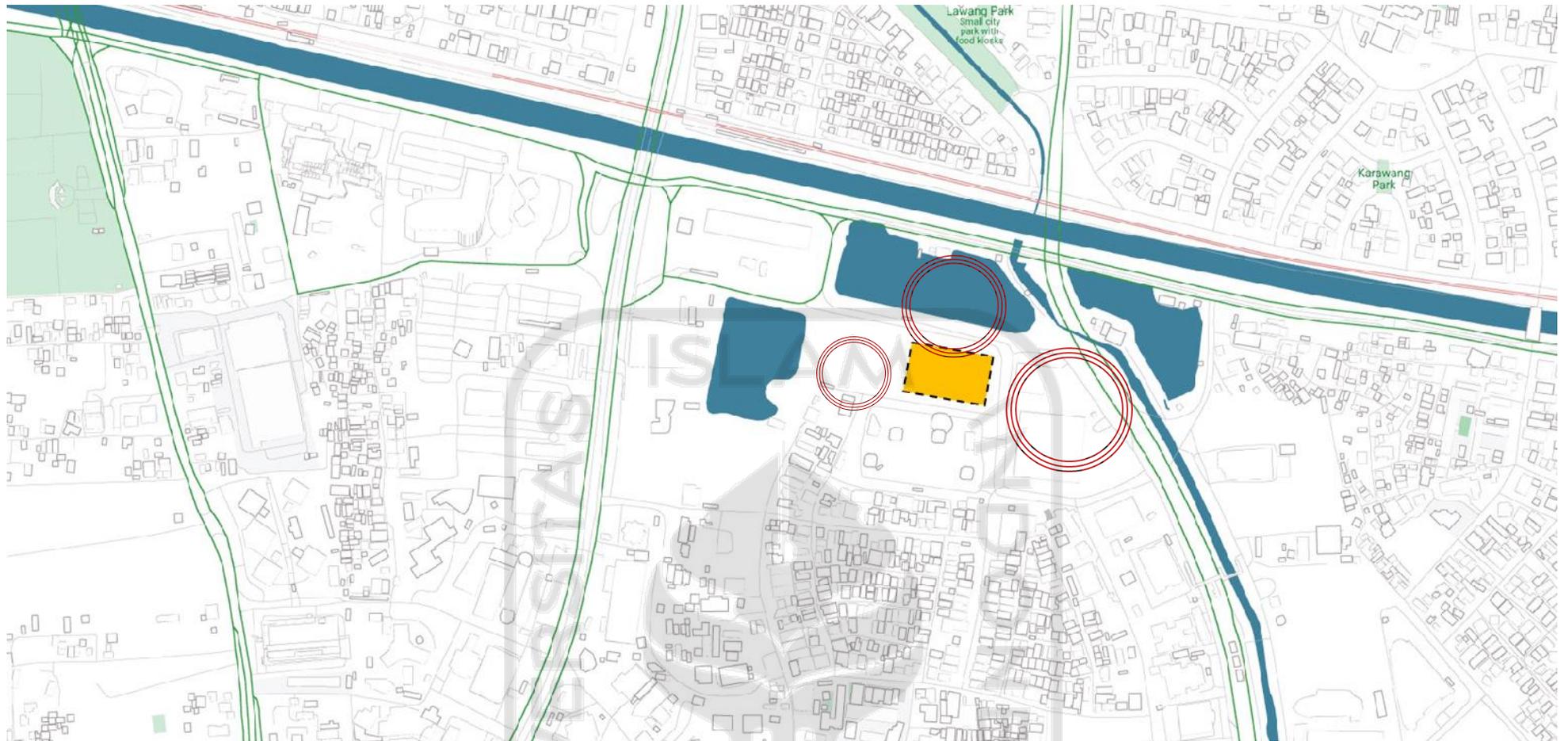


Gambar 2.54 Aksesibilitas Alternatif 1
Sumber: Penulis, 2023

- **Aksesibilitas untuk kendaraan pribadi** menuju site sangat mudah dijangkau karena berhadapan langsung dengan jalan arteri, jalan kolektor, dan jalan utama yakni Jalan Galunggung yang menghubungkan Pasar Rumput, Kuningan, Kawasan berorientasi transit Dukuh Atas, dan Stasiun Sudirman
- **Aksesibilitas dengan transportasi umum** menuju site tidak terakses langsung dengan halte transjakarta ataupun stasiun, tetapi terdapat pemberhentian halte transjakarta Dukuh Atas 2 sejauh 400 meter, Stasiun LRT Dukuh Atas sejauh 150 meter, Stasiun KRL Sudirman 700 meter, dan Stasiun MRT 900 meter
- **Aksesibilitas untuk pejalan kaki** menuju site memiliki jalur pedestrian dengan kondisi cukup baik di kedua sisi Jalan Galunggung yang memberikan kenyamanan bagi pejalan kaki, namun tidak terdapat jalur khusus pengguna sepeda

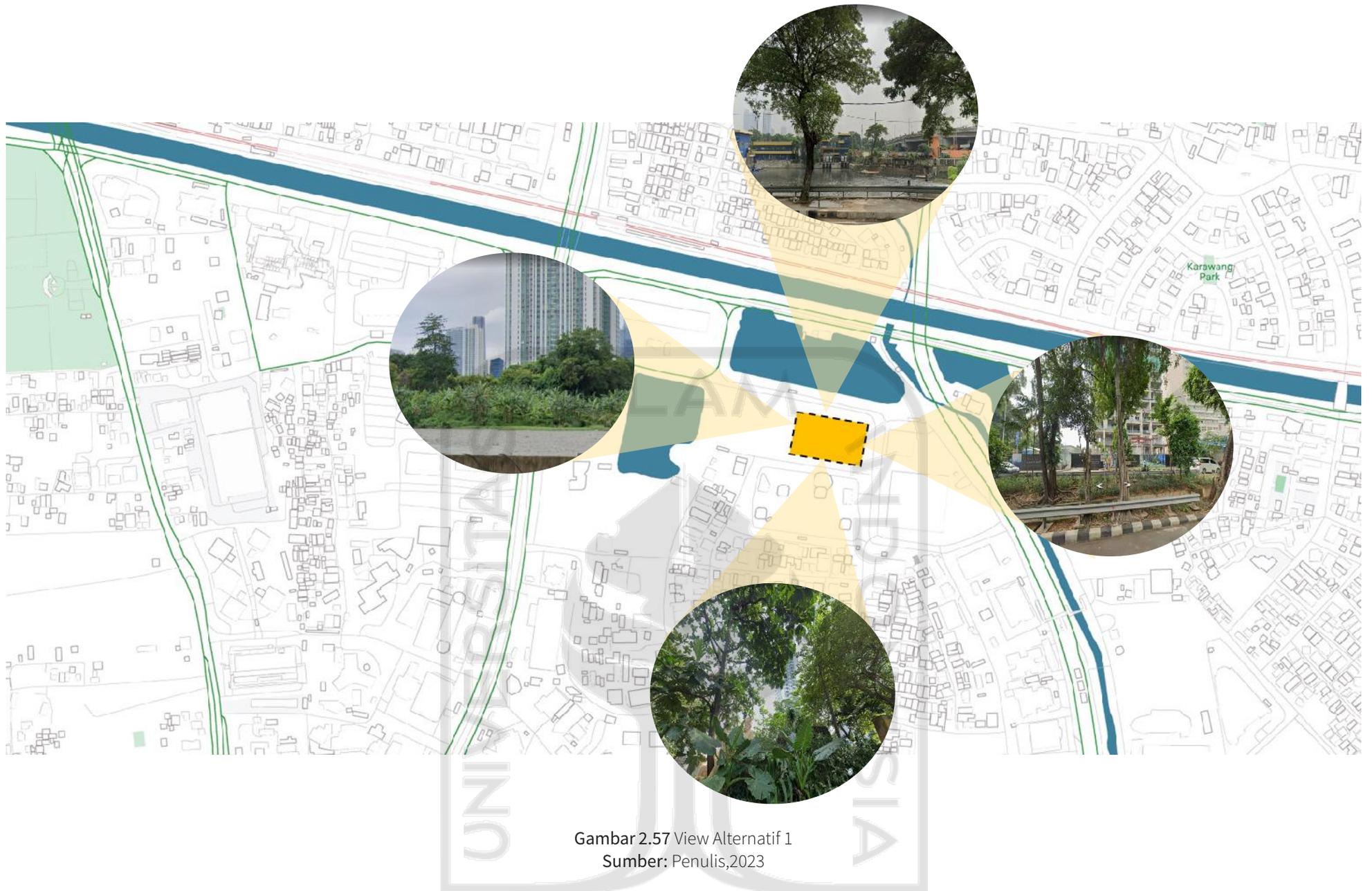


- **Proximity ke komunitas kreatif** pada site tersebar seperti Jakarta Design Center, IMAJI, MD Animation, Altermyth, dan sebagainya. Selain itu, site ini juga aktif akan aktivitas manusia karena terletak berada di antara permukiman masyarakat dan apartemen
- **Potensi kemitraan** pada site dekat dengan sarana pendidikan universitas seperti Kampus Universitas Negeri Jakarta, LeSalle College, LSPR Jakarta, Kampus Universitas Telkom Jakarta serta beberapa sekolah seperti SMA 3 Jakarta, SMPN 58 Jakarta, SMK Negeri 38 Jakarta, dan masih banyak lagi
- **Potensi lainnya** yakni dekat dengan pusat bisnis, komersial, ataupun perusahaan seperti Kantor BNI, Telkom, GIZ, Citywalk Sudirman Jakarta, Mall Grand Indonesia, dan lainnya



Gambar 2.56 Kebisingan Site Alternatif 1
Sumber: Penulis,2023

- **Kenyamanan site tidak memiliki kontur** dengan kemiringan yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki
- **Kenyamanan kebisingan site** pada sisi utara berhadapan langsung dengan jalan utama dan rel LRT yang tingkat kebisingan mencapai 75 - 85 dB sedangkan pada sisi timur terdapat jalan raya yang umumnya ramai kendaraan dan kemacetan hingga mencapai 85 dB. Pada sisi barat site terdapat permukiman dengan tingkat kebisingan 55 dB



Gambar 2.57 View Alternatif 1
Sumber: Penulis,2023

- **Batasan site :**

- 1) Utara Jl. Galunggung
- 2) Timur Jl. Setia Budi Tengah
- 3) Selatan Jl. Setiabudi VI
- 4) Barat Tanah Kosong

- **Potensi view** site pada bagian utara cukup baik karena terdapat pemandangan bagus berupa perairan waduk, akan tetapi view sedikit terganggu karena terhalangi oleh tiang-tiang beton dari rel LRT. Potensi view pada site dengan pemandangan bagus lainnya ada pada bagian barat berupa perairan danau dan berbagai vegetasi
- **View** pada site bagian timur tidak terlalu menarik dikarenakan terhalangi bangunan apartemen begitupun dengan view bagian selatan site berupa jalan dan dinding pembatas lahan apartemen

2

ALTERNATIF 2



Gambar 2.58 Peta Lokasi Alternatif 2
Sumber: googlemaps.com

Lokasi : Jl. Kuningan Mulia, Menteng Atas, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Pemilihan site ini karena lokasinya yang terletak dekat dengan pusat bisnis dan perkantoran sehingga dapat memanfaatkan keberagaman ekonomi dan keterlibatan komunitas profesional untuk mendukung pertumbuhan industri kreatif. Selain itu, juga masih terdapat banyak area hijau disekitarnya dan lokasi tidak berada di jalan besar kota namun juga tidak terlalu jauh sehingga aksesibilitas tidak terlalu ramai dan padat.

Perdagangan dan Jasa Skala Kota

Zona : K

Sub-Zona : K-1

Kelurahan : Kelurahan Guntur

Kecamatan : Kecamatan Setia Budi

Kabupaten/Kota : Kota Jakarta Selatan

KDB : 55

KLB : 6

KTB : 60

KDH : 20

TPZ : b,d,m1



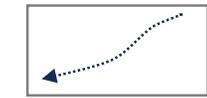
HALTE
TRANSJAKARTA
SETIABUDI



BUS STOP
KUNINGAN MADYA
DALAM



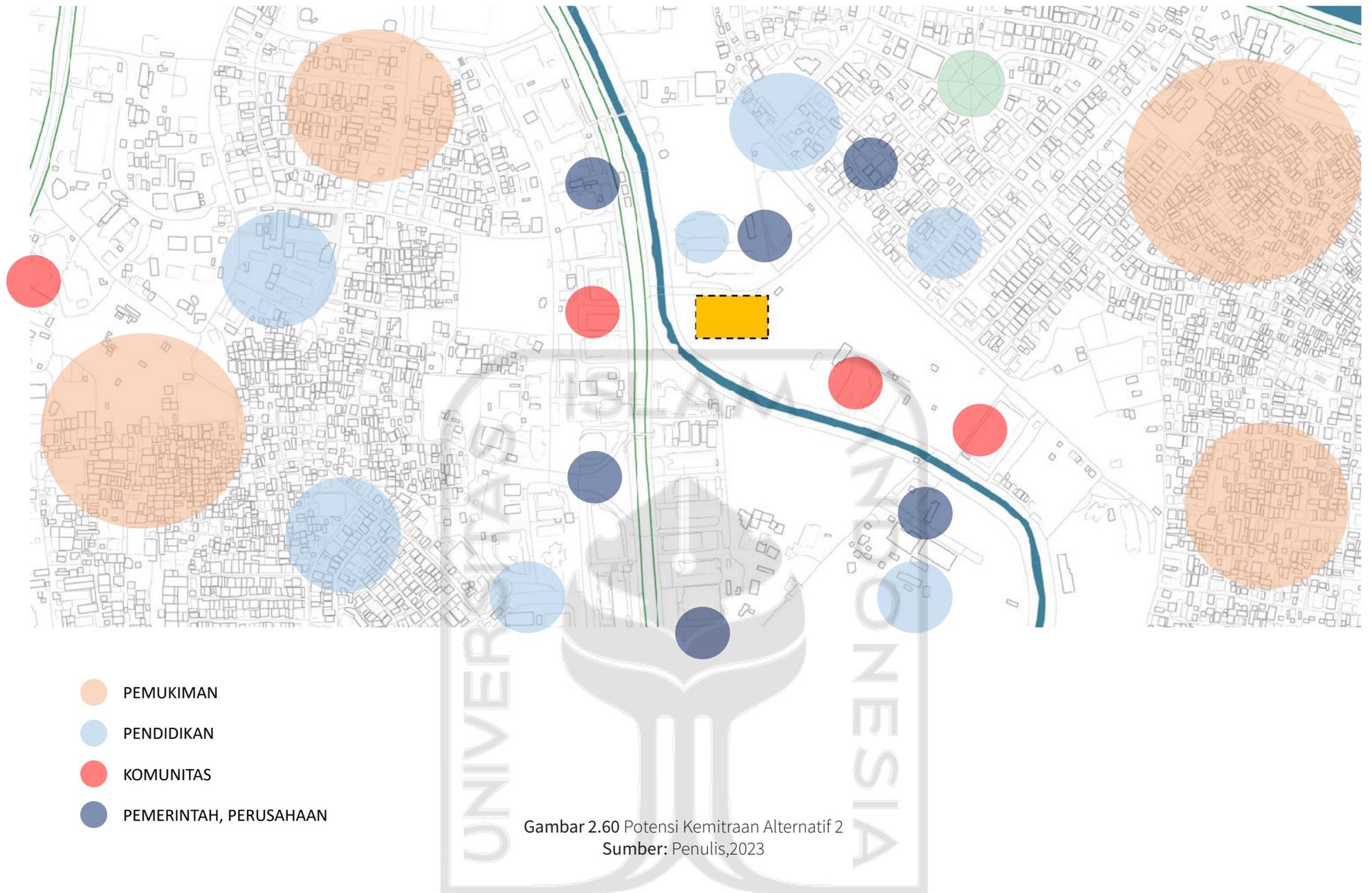
STASIUN LRT
SETIABUDI



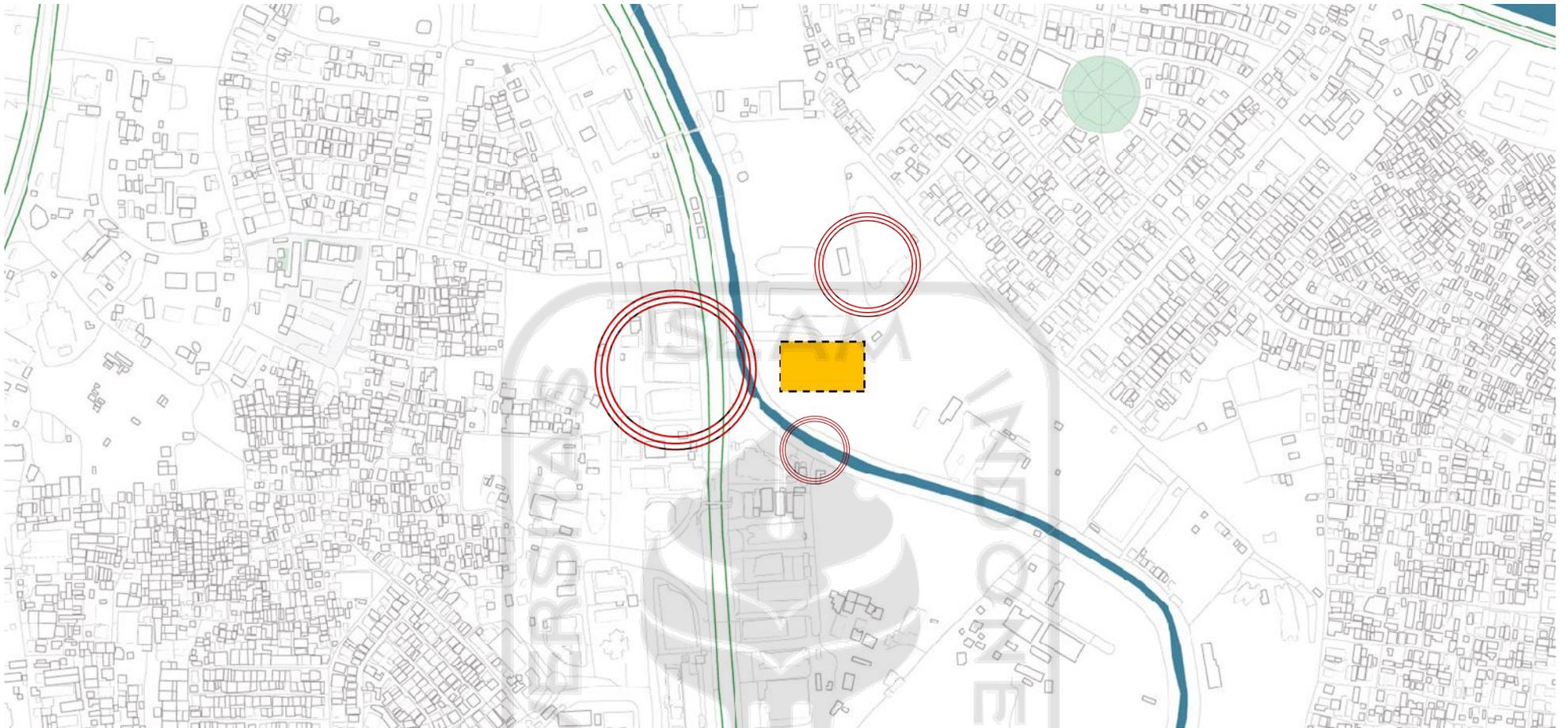
JALUR PEDESTRIAN

Gambar 2.59 Aksesibilitas Alternatif 2
Sumber: Penulis, 2023

- **Aksesibilitas untuk kendaraan pribadi** menuju site sangat mudah dijangkau karena berhadapan langsung dengan Jalan Kuningan Madya dan Jalan Kuningan Mulia yang terhubung langsung dengan jalan utama yakni Jalan H.R. Rasuna Said
- **Aksesibilitas dengan transportasi umum** menuju site terakses langsung dengan bus stop Kuningan Madya Dalam sedangkan untuk halte transjakarta Setiabudi dan stasiun LRT Setiabudi berada sejauh 300 meter
- **Aksesibilitas untuk pejalan kaki** menuju site memiliki jalur pedestrian dengan kondisi cukup baik sisi Jalan Kuningan Mulia yang memberikan kenyamanan bagi pejalan kaki, namun tidak terdapat jalur khusus pengguna sepeda



- **Proximity ke komunitas kreatif** pada site tersebar seperti MD Animation, OCTAV Music, Gedung Pusat Perfilman Usmar Ismail, JED Creative, HD Creative dan sebagainya. Selain itu, site ini juga aktif akan aktivitas manusia karena terletak berada di antara permukiman masyarakat dan apartemen
- **Potensi kemitraan** pada site dekat dengan sarana pendidikan universitas seperti Universitas Bakrie, Universitas Insan Cita Indonesia, Kampus Universitas Negeri Jakarta, Perbanas Institute Jakarta serta beberapa sekolah seperti SMAN 43 Jakarta, SMAN 79 Jakarta, SMAN 3 Jakarta, SMK Yaspen
- **Potensi lainnya** yakni dekat dengan pusat bisnis, komersial, ataupun perusahaan seperti Multivision, TV ONE, ANTV, PT PNM dan masih banyak lagi. Potensi pada site ini juga terdapat pusat pemerintahan seperti Bappenas, Kemenkop UKM, pusat kebudayaan



Gambar 2.61 Kebisingan Site Alternatif 2
Sumber: Penulis, 2023

- **Kenyamanan site tidak memiliki kontur** dengan kemiringan yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki
- **Kenyamanan kebisingan site** pada sisi barat terdapat jalan utama dan rel LRT yang cukup memiliki tingkat kebisingan tinggi dan pada sisi utara terdapat jalan raya yang umumnya ramai kendaraan dengan tingkat kebisingan 65 dB sedangkan sisi selatan memiliki tingkat kebisingan terendah karena berseberangan dengan gedung serta lahan kosong yang dibatasi oleh Kali Cideng



Gambar 2.62 View Alternatif 2
Sumber: Penulis,2023

• **Batasan site :**

- 1) Utara Jl. Kuningan Madya
- 2) Timur Tanah Kosong
- 3) Selatan Tanah Kosong
- 4) Barat Jl. Kuningan Mulia

- **Potensi view** site pada bagian timur dan selatan memiliki pemandangan yang cukup baik karena memiliki keterbukaan dengan banyak vegetasi.
- **View** pada site bagian barat tidak terlalu menarik dikarenakan masih terikat dengan hiruk pikuk perkotaan begitupun dengan view bagian utara site yang terhalangi gedung Menara Imperium

3

ALTERNATIF 3



Gambar 2.63 Peta Lokasi Alternatif 3
Sumber: googlemaps.com

Lokasi : Jl. H.R. Rasuna Said, Kuningan Timur, Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta

Pemilihan site ini karena lokasinya yang dikelilingi banyak perkantoran bisnis, kantor pemerintahan, serta kedutaan asing yang berpotensi memiliki lingkungan internasional menciptakan pasar global untuk karya seni dan produk kreatif. Selain itu juga menciptakan kesempatan berkolaborasi antarbudaya bagi seniman / kreator lokal dengan warga negara asing.

Perdagangan dan Jasa Skala Kota

Zona : K

Sub-Zona : K-1

Kelurahan : Kelurahan Kuningan Timur

Kecamatan : Kecamatan Setia Budi

Kabupaten/Kota : Kota Jakarta Selatan

KDB : 55

KLB : 6.06

KTB : 60

KDH : 20

TPZ : b



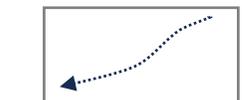
BUS STOP
GEDUNG GRANADI



HALTE TRANSJAKARTA
DEPARTEMEN KESEHATAN



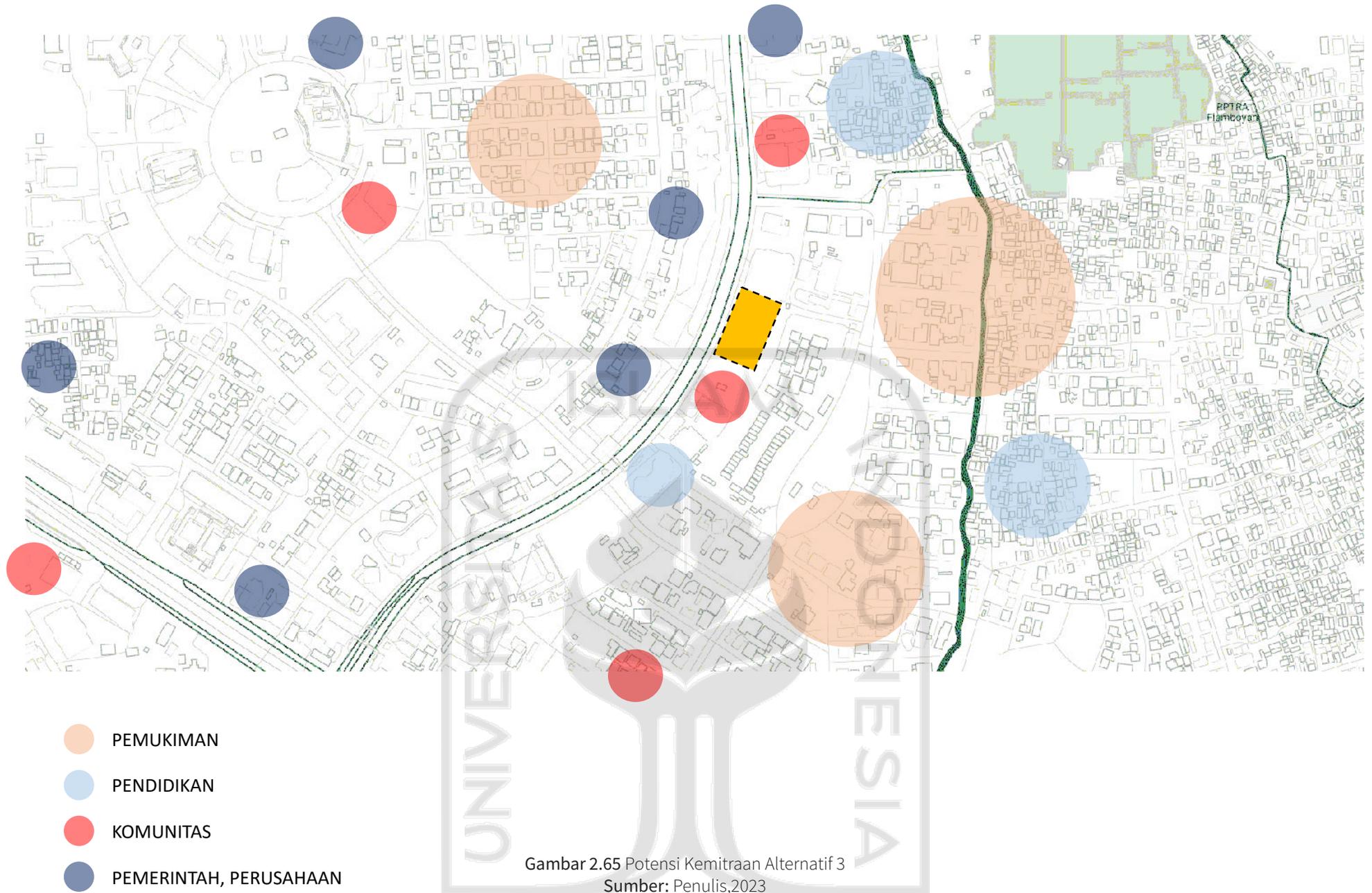
STASIUN LRT
KUNINGAN



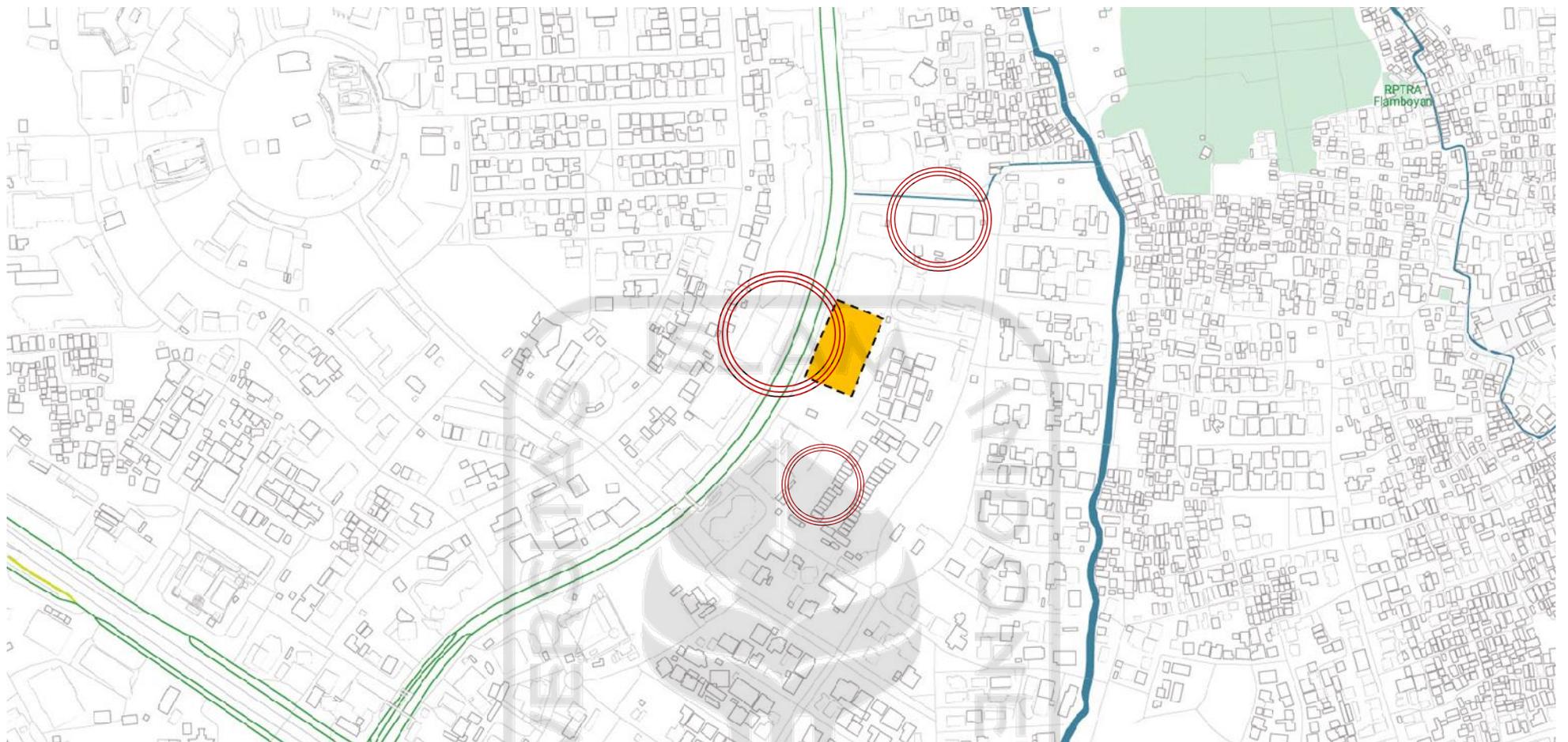
JALUR PEDESTRIAN

Gambar 2.64 Aksesibilitas Alternatif 3
Sumber: Penulis, 2023

- **Aksesibilitas untuk kendaraan pribadi** menuju site sangat mudah dijangkau karena berhadapan langsung dengan jalan jalan utama yakni Jalan HR Rasuna Said yang juga merupakan pusat bisnis disebut Financial District (Segitiga Emas Jakarta atau Poros Sudirman-Thamrin-Kuningan)
- **Aksesibilitas dengan transportasi umum** menuju site terakses langsung dengan bus stop Gedung Granadi, sedangkan untuk stasiun LRT Kuningan dan halte transjakarta Departemen Kesehatan berada sejauh 300 meter
- **Aksesibilitas untuk pejalan kaki** menuju site memiliki jalur pedestrian dengan kondisi cukup baik di sisi Jalan HR Rasuna Said yang cukup memberikan kenyamanan bagi pejalan kaki, namun tidak terdapat jalur khusus untuk pengguna sepeda



- **Proximity ke komunitas kreatif** pada site tersebar seperti NOICE, Gambang Kromong Jakarta, SMESCO, Gedung Pusat Perfilman Usmar Ismail dan sebagainya. Selain itu, site ini juga aktif akan aktivitas manusia karena terletak berada di antara permukiman masyarakat dan apartemen
- **Potensi kemitraan** pada site dekat dengan sarana pendidikan universitas seperti Universitas Trisakti, Kampus ITB Jakarta, Kampus Tarumanegara, Kampus Bakrie serta beberapa sekolah seperti International Islamic Secondary School, SMP Yasda, SMA Asisi Santo Fransiskus dan SMAN 26 Jakarta
- **Potensi lainnya** yakni dekat dengan pusat bisnis, komersial, ataupun perusahaan seperti Plaza Festival Mall Kuningan, Kuningan City Mall. Potensi pada site ini juga terdapat pusat pemerintahan seperti Dinas Pendidikan DKI Jakarta, kedutaan besar serta pusat kebudayaan



Gambar 2.66 Kebisingan Site Alternatif 3
Sumber: Penulis,2023

- **Kenyamanan site tidak memiliki kontur** dengan kemiringan yang curam sehingga aman dan nyaman untuk akses difabel dan pejalan kaki
- **Kenyamanan kebisingan site** pada sisi barat berhadapan langsung dengan jalan utama dan rel LRT yang memiliki tingkat kebisingan mencapai 75 - 85 dB sedangkan pada sisi utara terdapat jalan raya yang umumnya ramai kendaraan serta adanya perkampungan mencapai 65 dB. Pada sisi selatan site terdapat banyak sebaran kedutaan besar sehingga cenderung memiliki tingkat kebisingan lebih rendah



Gambar 2.67 View Alternatif 3
Sumber: Penulis, 2023

- **Batasan site :**

- 1) Utara Gedung Granadi
- 2) Timur Kedutaan Besar Australia
- 3) Selatan NOICE Space
- 4) Barat Jl. H. R. Rasuna Said

- **Potensi view** site pada bagian barat cukup baik karena memiliki pemandangan bagus berupa cityscape view, akan tetapi sedikit terganggu karena terhalangi oleh tiang-tiang beton dari rel LRT. Potensi view pada site dengan pemandangan bagus lainnya ada pada bagian selatan berupa cityscape view dari gedung-gedung sekitar site
- **View** pada site bagian timur tidak terlalu menarik dikarenakan terhalangi oleh bangunan Kedutaan Besar Australia begitupun dengan view bagian utara site yang terhalangi gedung Granadi



SITE TERPILIH

Pemilihan alternatif site dilakukan dengan sistem analisis dan penilaian scoring sebagai berikut :

No	KRITERIA	Bobot	ALTERNATIF 1		ALTERNATIF 2		ALTERNATIF 3	
			Nilai	NxB	Nilai	NxB	Nilai	NxB
1	Dukungan Pemerintah	8/10	5	40	5	40	5	40
2	Proximity ke Komunitas Kreatif dan Masyarakat Umum	10/10	3	30	5	50	5	50
3	Potensi Kemitraan	10/10	4	40	5	50	5	50
4	Aksesibilitas	9/10	3	27	4	45	4	45
5	Lingkungan Alam dan Pemandangan	8/10	3	24	3	24	2	16
6	Kenyamanan	8/10	2	16	3	24	2	16
7	Strategis	9/10	5	45	4	36	5	45
TOTAL			222		269		262	

Tabel 2.2 Hasil Penilaian Alternatif Site

Sumber: Penulis, 2023

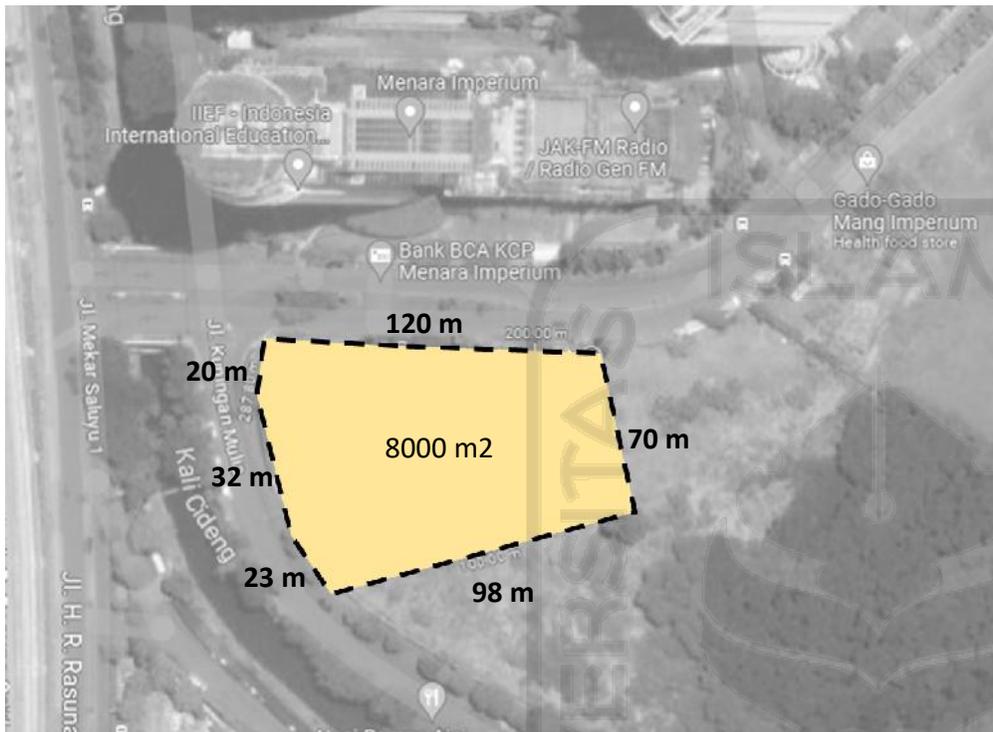
Berdasarkan 3 tinjauan site yang telah dilakukan, alternatif site 2 memiliki nilai tertinggi yaitu sebanyak 269 poin, sehingga alternatif site 2 ditetapkan menjadi site perancangan.



ANALYSIS SITE

INTENSITAS SITE

Regulasi Tapak



Site terletak di Jl. Kuningan Mulia, Menteng Atas, Kecamatan Setiabudi, Kota Jakarta Selatan, DKI Jakarta. Site merupakan lahan kosong yang dipenuhi vegetasi dengan batas site sebagai berikut :

- 1) Utara Jl. Kuningan Madya
- 2) Timur Tanah Kosong
- 3) Selatan Tanah Kosong
- 4) Barat Jl. Kuningan Mulia

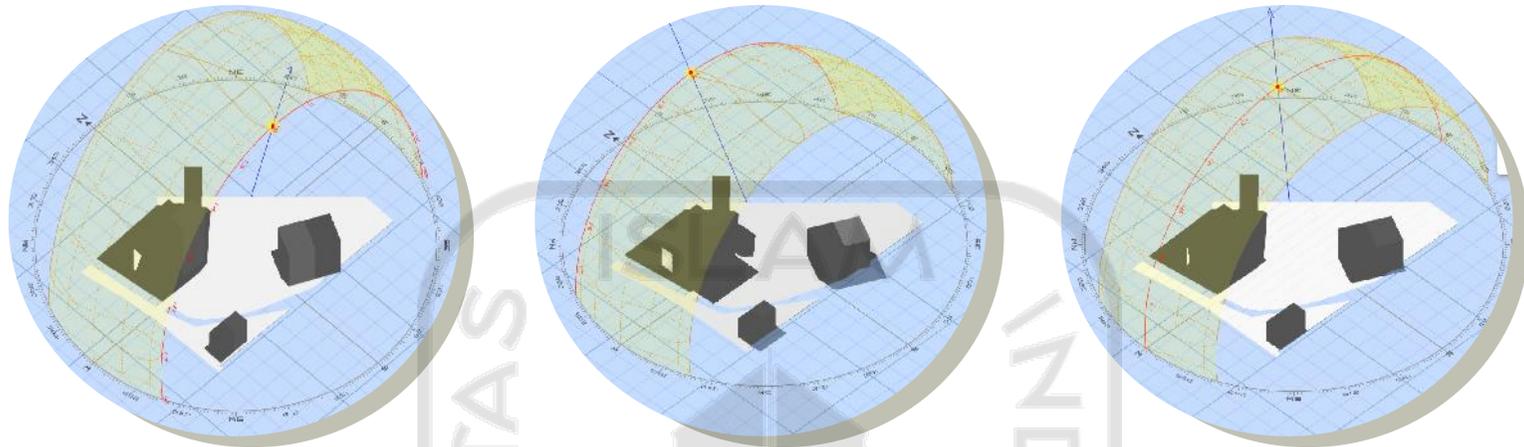
Bangunan disekitar lokasi site perancangan didominasi oleh area komersil. Luas lahan untuk rancangan yakni 8000 m2 dengan ketentuan regulasi berdasarkan RDTR 2022 Provinsi DKI Jakarta dijelaskan bahwa :

KETENTUAN	LUAS
Luas	8000 m2
Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 55%	$8000 \times 55\% = 4400 \text{ m}^2$
Koefisien Lantai Bangunan (KLB) : 6	$8000 \times 6 = 48000 \text{ m}^2$
Jumlah Lantai Bangunan	10 Lantai
Koefisien Tapak Basement (KTB) : 60%	4800 m2
Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 20%	$8000 \times 20\% = 1600 \text{ m}^2$
Garis Sempadan Bangunan (GSB)	6 m
Zona	Perdagangan dan Jasa Skala Kota
Sub Zona	K-1

Gambar 2.68 Ketentuan Regulasi dan Ukuran Site
Sumber: Penulis,2023

IKLIM DAN LINGKUNGAN

Matahari



Gambar 2.69 Sun Path Bulan Desember, Juni, dan Maret
Sumber: andrewmarsh.com

Site berorientasi ke arah utara sehingga matahari akan terbit dari sisi timur yang berada pada sisi kanan tapak dan terbenam ke sisi barat yang berada di sisi kiri tapak. Sisi kanan tapak akan mendapatkan lebih banyak cahaya pagi - siang dan sisi kiri tapak akan mendapatkan lebih banyak cahaya siang - sore. Pencahayaan yang baik untuk diterima antara jam 7-10 pagi karena tingkat sinar UV masih rendah dan diatas jam 10 perlu dihindari karena paparan sinar UV yang tinggi

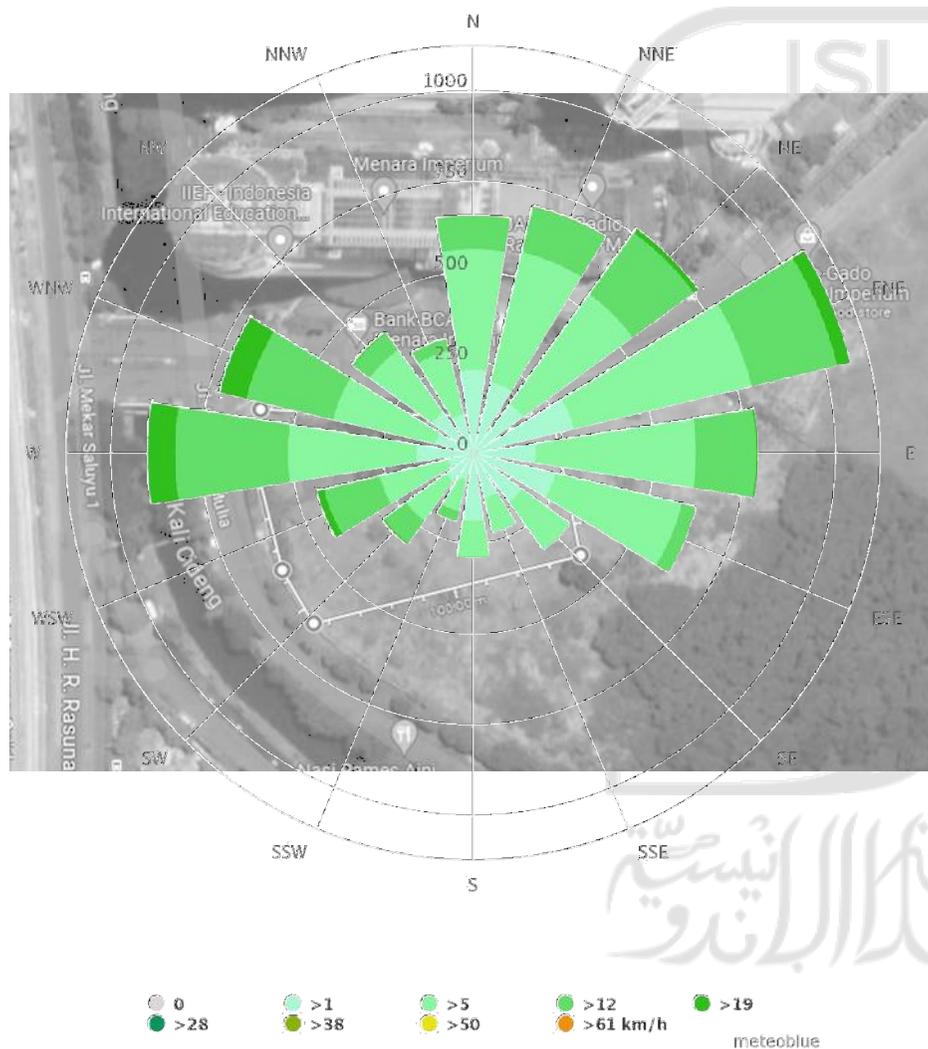
Analisis matahari menggunakan andrewmarsh untuk mengetahui proyeksi bayangan dari lokasi geografis dan posisi matahari sepanjang tahun pada titik lokasi berada di Setiabudi, Jakarta Selatan didapatkan hasil sebagai berikut :

- Pada 22 Desember pukul 12.00 siang hari didapati Azimuth -173.02° dan Altitude 72.63° sehingga bangunan berbayang ke arah utara.
- Pada 21 Juni pukul 12.00 siang hari didapati Azimuth -2.56° dan Altitude 60.34° sehingga bangunan berbayang ke arah selatan.
- Pada 20 Maret pukul 12.00 siang hari didapati Azimuth 1.55° dan Altitude 84.05° atau mendekati 90 derajat yang berarti posisi matahari tepat berada di atas kepala sehingga bangunan berbayang ke arah dari atas bangunan

Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya pertimbangan orientasi bangunan dengan arah datangnya radiasi matahari pada sisi timur dan sisi barat serta strategi untuk mengatasi pembayangan dari bangunan tinggi di sekitar tapak dapat dilakukan melalui bentuk massa dan bukaan bangunan agar mendapatkan pencahayaan alami yang optimal

IKLIM DAN LINGKUNGAN

Angin



Gambar 2.70 Wind Rose
Sumber: meteoblue.com

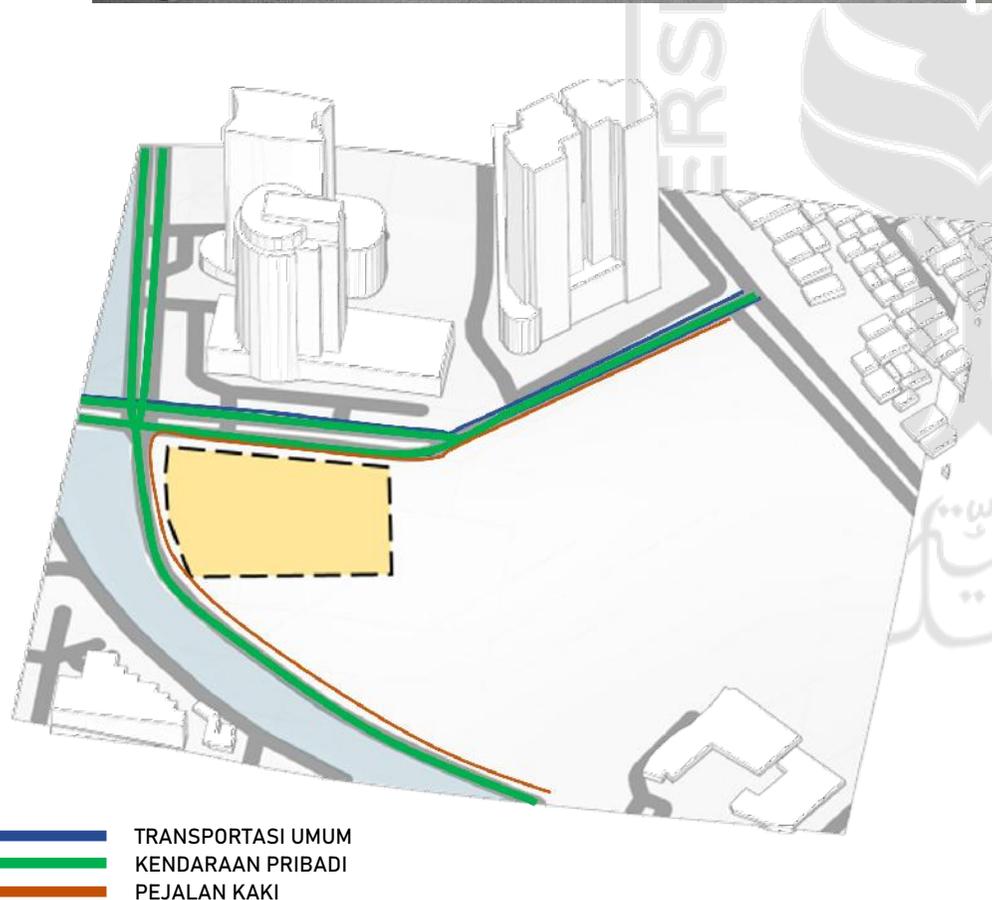
DKI Jakarta mengalami musim berangin selama 3,2 bulan dari bulan Desember hingga bulan Maret. Periode tahunan angin tenang berlangsung selama 8,8 bulan dari bulan Maret hingga bulan Desember. Bulan Januari menjadi bulan paling berangin sedangkan bulan Oktober paling tidak berangin di DKI Jakarta.

Berdasarkan data Meteoblue, lokasi di Setiabudi, Jakarta Selatan memiliki kecepatan dan arah angin paling besar dari arah timur laut - timur dengan kecepatan angin mencapai 12-19 km/h dan dari arah barat dengan kecepatan angin 5-12 km/h.

Dari hasil analisis kecepatan dan arah angin maka perlu strategi pada sudut arah datangnya angin yang akan diterima melalui bentuk massa bangunan dan bukaan menyesuaikan fungsi ruang untuk mengalirkan angin dan mengeluarkan radiasi panas dari dalam bangunan sebagai peningkatan kenyamanan ruang.

AKSESIBILITAS

Pencapaian Tapak



Aksesibilitas menuju tapak sangat leluasa karena dapat dijangkau baik dengan kendaraan pribadi maupun transportasi umum. Selain itu juga di sekitar tapak terdapat trotoar yang memiliki lebar kurang lebih 3-4 meter dilengkapi dengan penerangan dengan vegetasi sebagai peneduh untuk kenyamanan para pejalan kaki.

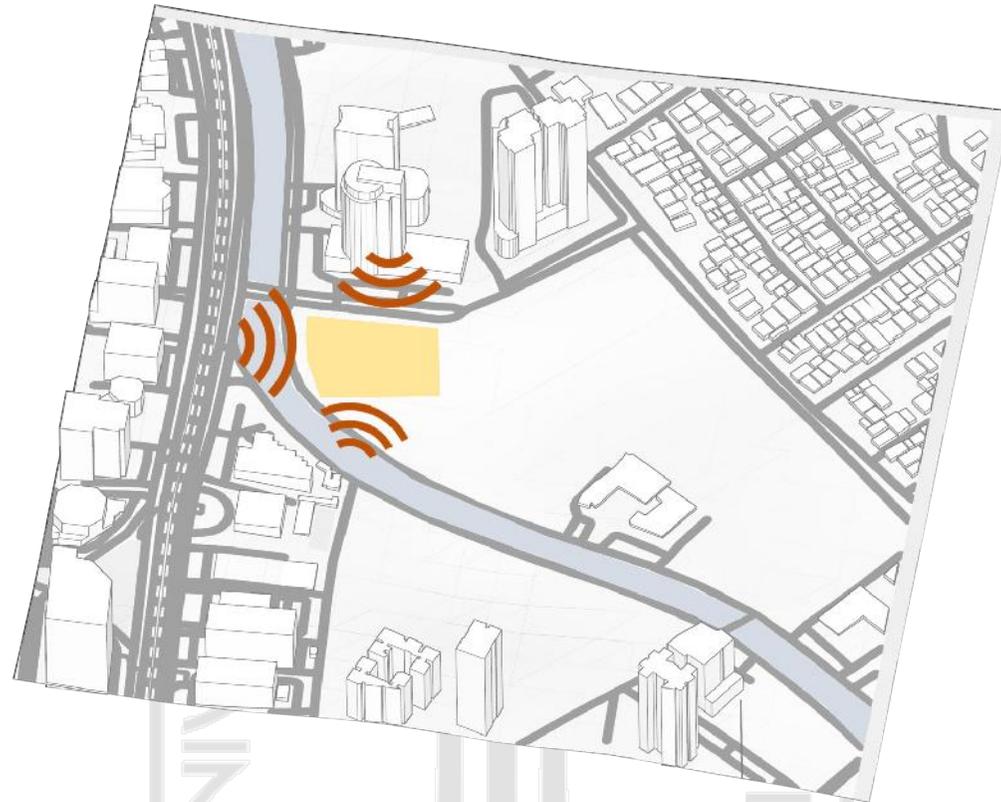
Pada bagian utara site terdapat jalan utama yakni Jl. Kuningan Madya yang menghubungkan ke Jl. H.R. Rasuna Said sehingga ramai kendaraan. Jalan memiliki lebar 12 meter pada tiap sisi jalan dengan sirkulasi dua arah dengan pembatas jalan. Selain itu, adanya akses yang dekat dengan halte bus. Pada bagian barat site terdapat Jl. Kuningan Mulia memiliki lebar 12 meter dengan sirkulasi dua arah tanpa pembatas jalan. Jalan ini memiliki arus lalu lintas yang lengang

Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya pertimbangan sirkulasi akses masuk, keluar, dan parkir untuk kendaraan publik, servis, pemadam kebakaran sesuai kenyamanan standar.

Gambar 2.71 Kondisi Jalan dan Aksesibilitas Site
Sumber: Penulis,2023

KEBISINGAN

Orientasi Bangunan



Gambar 2.72 Arah Sumber Kebisingan Site
Sumber: Penulis, 2023

Kebisingan pada site terjadi karena lokasinya yang berada di perkotaan dengan tingkat kepadatan dan keramaian tinggi. Berdasarkan hasil analisis sisi barat memiliki tingkat kebisingan tertinggi, bersumber dari jalan besar HR. Rasuna Said yang memiliki intensitas kendaraan tinggi dari berbagai jenis kendaraan dikarenakan jalan tersebut, merupakan jalan menuju pusat kota DKI Jakarta. Kebisingan terendah berada di sisi selatan karena masih banyak terdapat lahan hijau dan tanah kosong sehingga memiliki sumber kebisingan yang lebih minim.

Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya strategi untuk pengendalian kebisingan dengan penataan tapak, pemilihan material, dan peletakan fungsi ataupun zonasi ruang yang menyesuaikan dengan kebutuhan ketenangan ruang

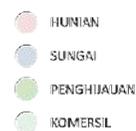
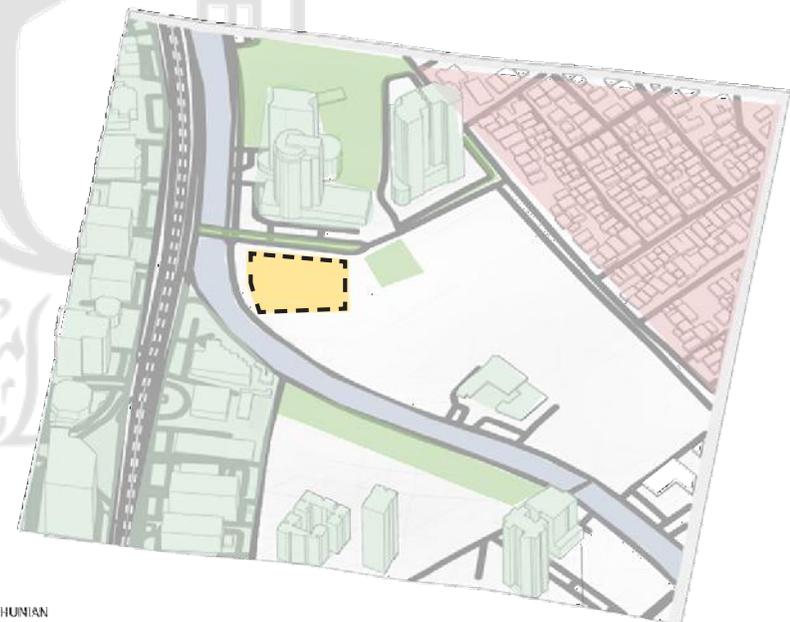
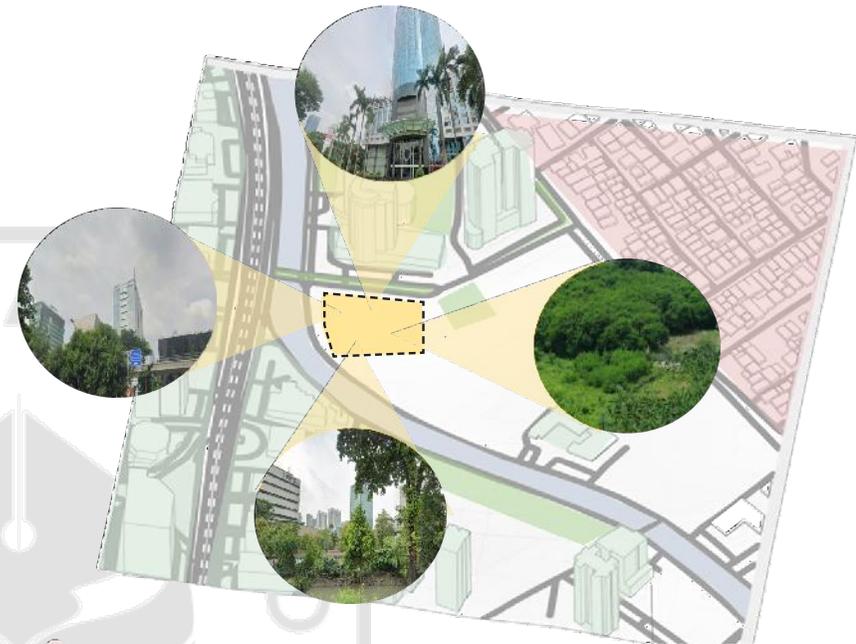
VIEW DAN VISTA

Orientasi Bangunan

Disekitar tapak dikelilingi oleh bangunan komersil dan residensial yang dapat mendukung Digital Creative Hub, dapat dilihat lokasi site berseberangan langsung dengan kantor media dan bisnis pada sisi utara dan sisi selatan. Berikut view pada lokasi tapak :

Utara Jl. Kuningan Madya dan Menara Imperium
Timur Tanah kosong
Selatan Tanah Kosong dan Multivision Tower
Barat Jl. Kuningan Mulya dan Kali Cideng

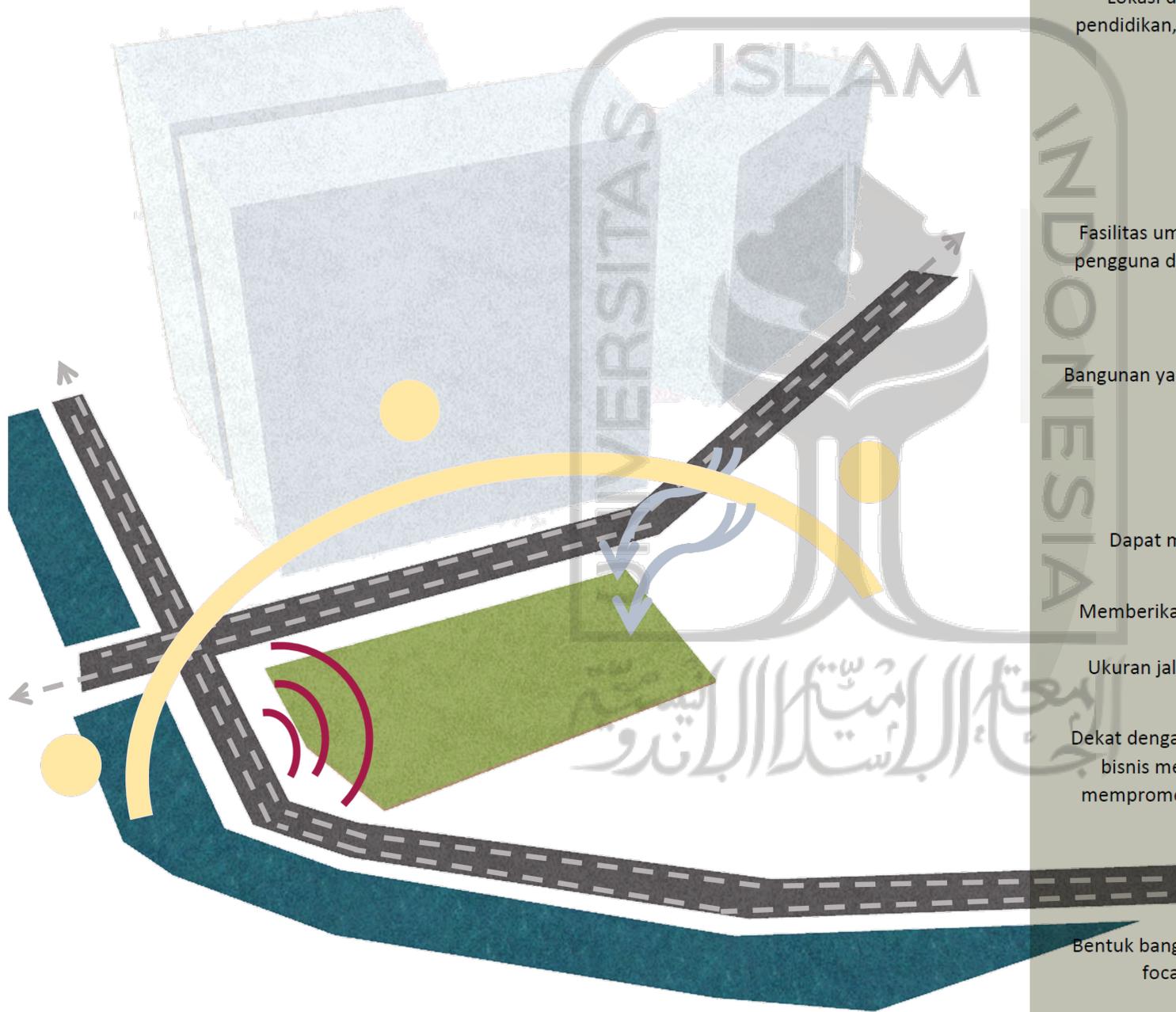
Berdasarkan analisis yang dilakukan perlu adanya pertimbangan orientasi dan fasad bangunan di setiap sisi muka bangunan karena dapat terlihat dari berbagai sudut, penggunaan view buatan, dan penghalang view berupa vegetasi ataupun fasad yang menjadi hambatan



Gambar 2.73 View dan Bangunan Sekitar Site
 Sumber: Penulis,2023

SWOT

Evaluasi Lokasi Tapak Makro



Gambar 2.74 Hasil Analisis Site
Sumber: Penulis, 2023

S Strenght

- Lokasi yang strategis untuk perencanaan pengembangan Digital Creative Hub
- Lokasi mudah dijangkau berada di pusat kota dan terhubung dengan jalan utama
- Lokasi dekat dengan pusat pemerintahan, fasilitas pendidikan, perkantoran, perdagangan, dan permukiman penduduk UMKM
- Ukuran lahan yang luas

W Weakness

- Fasilitas umum seperti jalur pedestrian dengan pemandu pengguna disabilitas dan fasilitas sepeda kurang memadai
- View kurang menarik
- Bangunan yang dirancang merupakan bangunan yang belum familiar

O Opportunities

- Dapat membantu meningkatkan kondisi ekonomi masyarakat sekitar
- Memberikan peluang bagi masyarakat untuk belajar dan mengembangkan industri kreatif
- Ukuran jalan utama yang cukup lebar dan lokasi dilalui transportasi umum
- Dekat dengan kantor pemerintahan negeri dan asing serta bisnis memiliki potensi untuk mengembangkan dan mempromosikan produk industri kreatif yang dihasilkan

T Threats

- Bentuk bangunan Digital Creative Hub harus menunjukkan focal point yang kuat dibanding sekitarnya
- Dekat Kali Cideng yang berpotensi menyebabkan banjir



PETA PERSOALAN PERANCANGAN

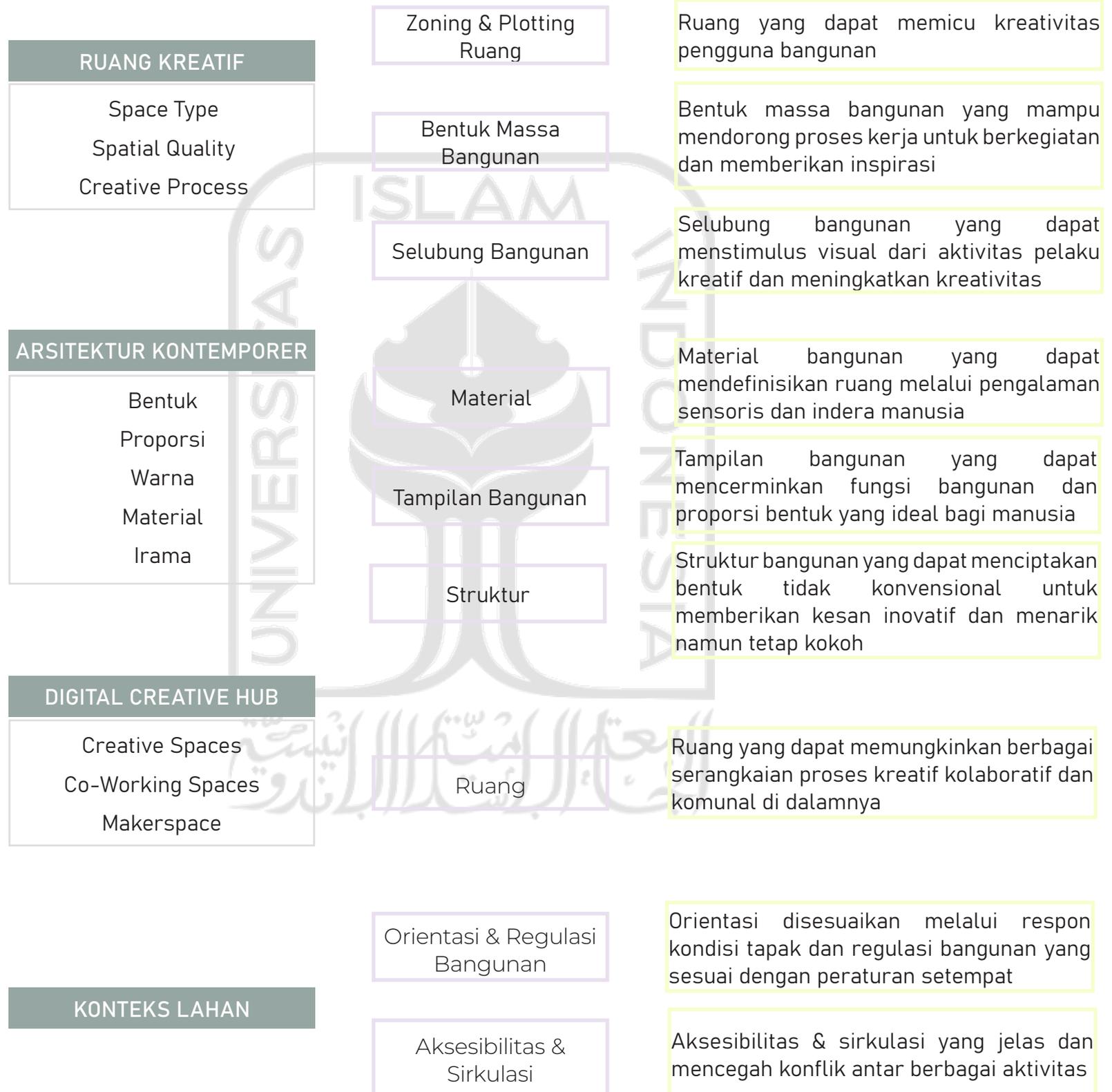
OBJEK

KAJIAN PERANCANGAN

ASPEK ARSITEKTURAL

KRITERIA ARSITEKTURAL

PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN



PERSOALAN KONFLIK

KONSEP PENYELESAIAN

LINGKUP DESAIN

Bagaimana merancang bangunan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis yang dapat mengakomodir dan mensinergikan setiap subsektor di dalam bangunan yang dapat menstimulasi kreativitas pengguna?

Bagaimana merancang bangunan yang dapat menampilkan citra bangunan kreatif dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

Bagaimana merancang bangunan digital creative hub dan fasilitas inkubator bisnis yang menyesuaikan kebutuhan ruang setiap subsektor dalam perancangan yaitu musik, game dan aplikasi, serta film, animasi, dan video?

Membuat rancangan ruang yang dapat membantu meningkatkan kreativitas dengan cara menciptakan ruang kreatif sesuai kebutuhan pelaku kreatif yang fleksibel dan ruang atraktif untuk menciptakan ruang tidak monoton sekaligus tetap memperhatikan aspek keamanan, kenyamanan, keterbukaan, dan mengundang daya tarik

Membuat rancangan bentuk massa bangunan yang ekspresif dengan adanya permainan bidang dan menciptakan ruang terbuka agar tidak terkesan monoton

Membuat rancangan selubung bangunan yang menarik dan dapat merespon kenyamanan dan kebutuhan para pengguna serta merepresentasikan kreatif dan keterbukaan untuk mendorong kolaborasi dan pertukaran ide kreatif

Material yang menampilkan warna dan permainan tekstur untuk menciptakan kesan yang menarik serta inovatif yang dapat memberikan estetika unik dan menciptakan atmosfer yang menarik

Tampilan bangunan yang mengidentifikasi fungsi dan pengguna bangunan sebagai penggiat industri atau ekonomi kreatif dengan mengidupkan suasana interior maupun eksterior yang modern, edukatif, dan kreatif untuk memicu daya kreativitas pengguna bangunan

Struktur bangunan menggunakan sistem substruktur, super struktur, dan upper struktur dengan sistem grid beton untuk mendapatkan bangunan kokoh dan kantilever yang menyangga bagian pinggir luar bangunan yang saling mendukung sebagai estetika pada struktur

Membuat rancangan ruang dengan pembagian aktivitas yang ditinjau dari segi zoning, pengaturan, dan penataan pola ruang untuk menciptakan suasana kondusif, meningkatkan kreativitas dan produktivitas bagi pengguna merasa nyaman didalamnya

Orientasi dan Regulasi Bangunan

Orientasi rancangan bangunan yang merespon potensi alam/iklim setempat dan kesesuaian peraturan KDB dan KLB

Sirkulasi

Penataan sirkulasi kendaraan yang aman dan nyaman baik pada basement dengan alur sirkulasi yang jelas serta penataan akses keluar-masuk sirkulasi pada tapak untuk loading dock, pemadam kebakaran, dan kendaraan lainnya

Tata Massa

Tata Ruang

Tata Lanskap

Tata Fasad

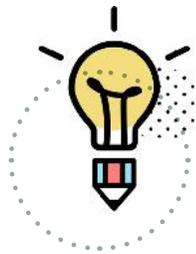
Struktur dan
Material



. 3 EKSPLORASI
DAN RESPON
RANCANGAN

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Eksplorasi Fungsi Bangunan



PRIMER

Sebagai sarana pekerjaan pengembangan dan pelatihan industri kreatif



SEKUNDER

Sebagai sarana penunjang kebutuhan pekerjaan industri kreatif



PENUNJANG

Sebagai sarana penunjang kebutuhan primer dan sekunder

Co-Working Space

Ruang Meeting

Makerspace

Studio Musik, Game, Film, Animasi, dan Video

Pelatihan & Edukasi

Inkubator Bisnis

Ruang Kelas

Rekreasi

Auditorium

Galeri

Perpustakaan

Amphitheater

Komersial

Tenant

Cafe dan Bar

Musholla

Restroom

Service

Pelayanan Informasi

Parkir

Managerial

Kantor Pengelola

Dengan demikian, fungsi Digital Creative Hub menjadi pusat pengembangan dan pelatihan bagi industri kreatif, menyediakan ruang dan fasilitas yang mendukung inovasi, riset, pengembangan produk, dan konten. Selain itu, Digital Creative Hub juga menjadi penyelenggara program dan kelas yang bertujuan meningkatkan keterampilan para anggota komunitas atau pelaku kreatif. Lebih dari sekadar memenuhi kebutuhan industri kreatif, Digital Creative Hub berperan sebagai pasar bagi para pelaku kreatif untuk mempromosikan dan menjual hasil karya mereka, serta menciptakan suatu lingkungan yang mendukung kolaborasi dan pertumbuhan kreativitas.

PENYELESAIAN PROBLEMA DESAIN TATA RUANG

Klasifikasi dan Pengguna Digital Creative Hub

Pada perancangan Digital Creative Hub di Setiabudi, Jakarta Selatan kebutuhan ruang dilakukan dengan menganalisa aktivitas berdasarkan pelaku kegiatan dikelompokkan sebagai berikut :

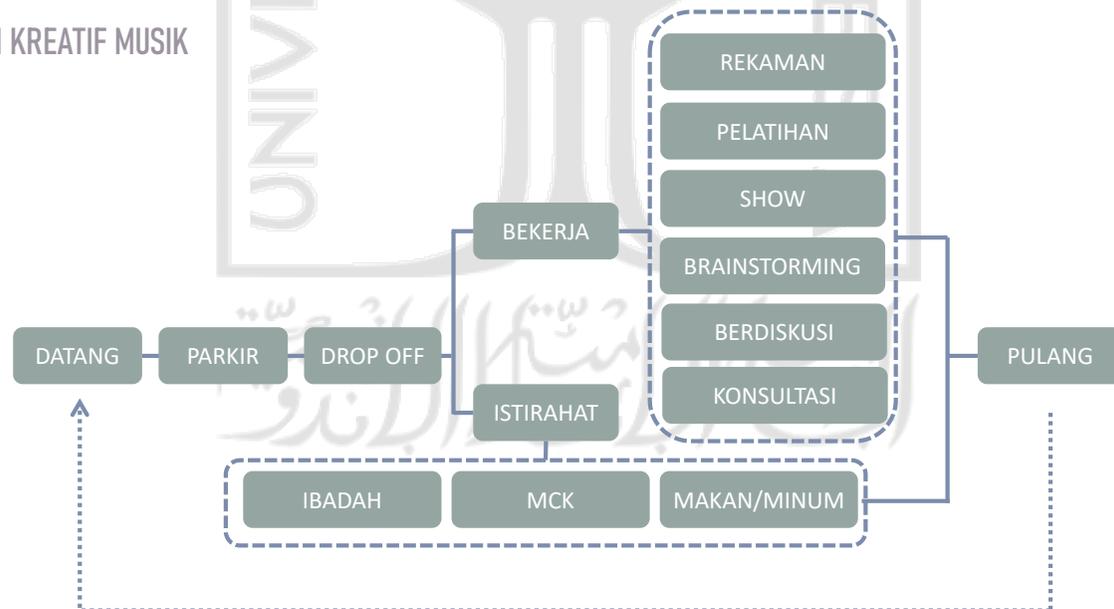


PELAKU INDUSTRI KREATIF

Pelaku Industri Kreatif Digital

Pelaku industri kreatif adalah pelaku utama dalam Digital Creative Hub terutama kelompok komunitas kreator dan produsen dari subsektor ekonomi kreatif berbasis digital dan IT yang dipilih diantaranya musik, game dan aplikasi, serta film, animasi, dan video yang nantinya akan memproduksi produk-produk kreatif yang dipasarkan dengan pameran dan juga workshop.

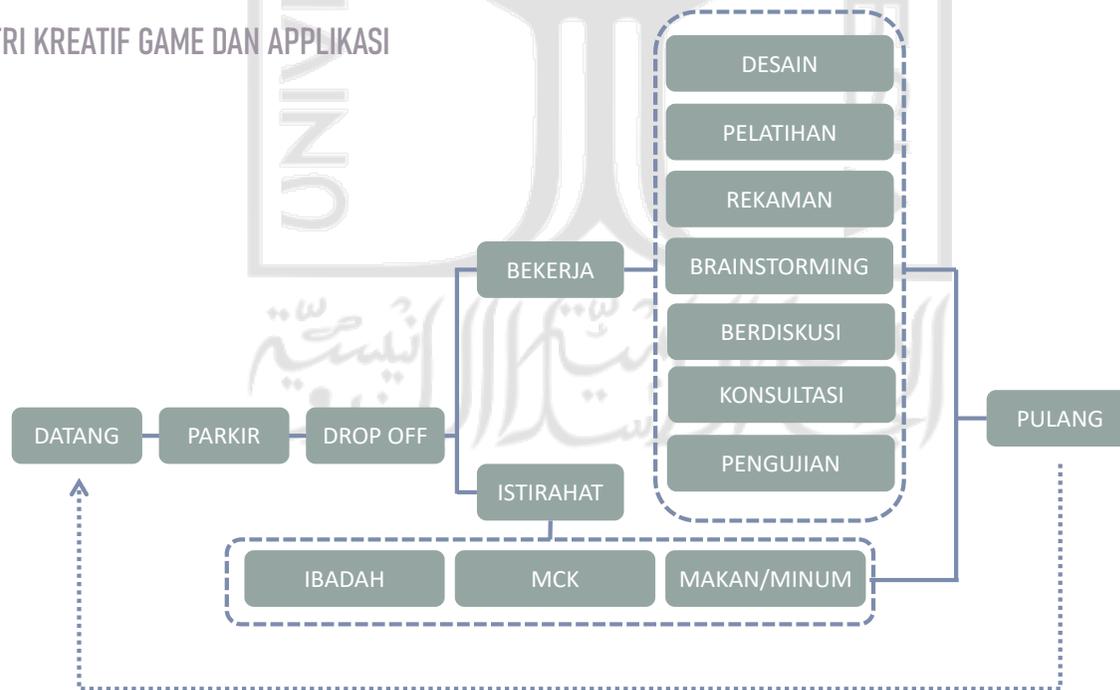
PELAKU INDUSTRI KREATIF MUSIK



PELAKU INDUSTRI KREATIF FILM, ANIMASI, DAN VIDEO



PELAKU INDUSTRI KREATIF GAME DAN APLIKASI



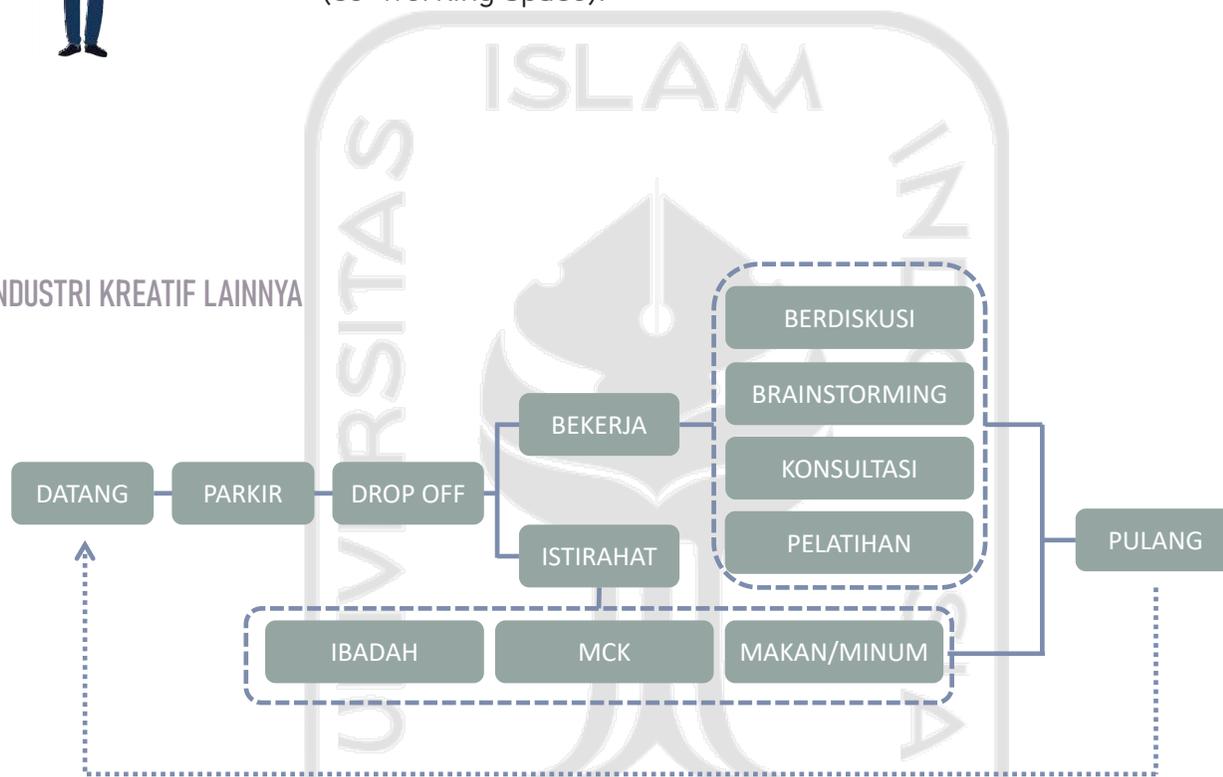


Pelaku Industri Kreatif Lainnya

Sedangkan subsektor lainnya tetap diwadahi dengan menyediakan ruang yang fleksibel bagi komunitas yang ingin menggunakannya, ruang untuk mendigitalisasi produk atau memasarkannya serta memberi produk kreatif yang dipasarkan. Pelaku industri kreatif dapat melakukan penyewaan dan menggunakan ruang-ruang yang disediakan untuk kebutuhan subsektor industri kreatif maupun ruang kerja bersama (co-working space).



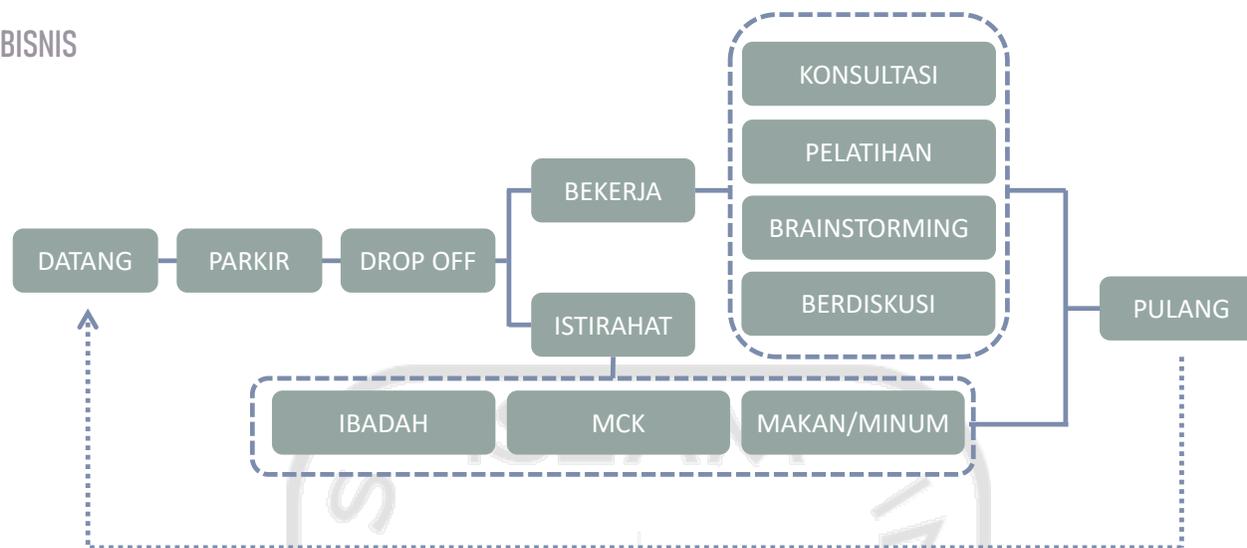
PELAKU INDUSTRI KREATIF LAINNYA



INKUBATOR BISNIS

Inkubator bisnis pada Digital Creative Hub bekerjasama dengan tujuan memberikan bantuan untuk para penggiat industri kreatif maupun para startup mengembangkan usaha dengan fasilitas ruang dan alat-alat yang disediakan untuk konsultasi bisnis, melakukan pelatihan dan lainnya.

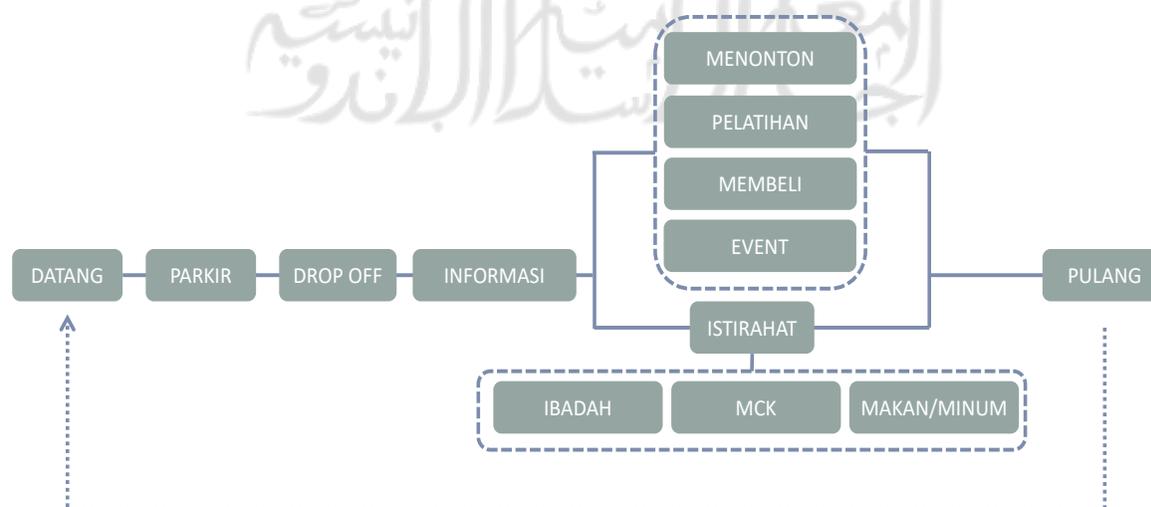
INKUBATOR BISNIS



PENGUNJUNG

Pengunjung yang datang ke Digital Creative Hub adalah masyarakat umum untuk melihat pameran inovasi, mengikuti pelatihan, melihat produk / karya dari industri kreatif, membeli produk, menghadiri event, rekreasi, dan lainnya. Pengunjung juga dapat menggunakan Digital Creative Hub sebagai wisata edukatif bidang industri

PENGUNJUNG

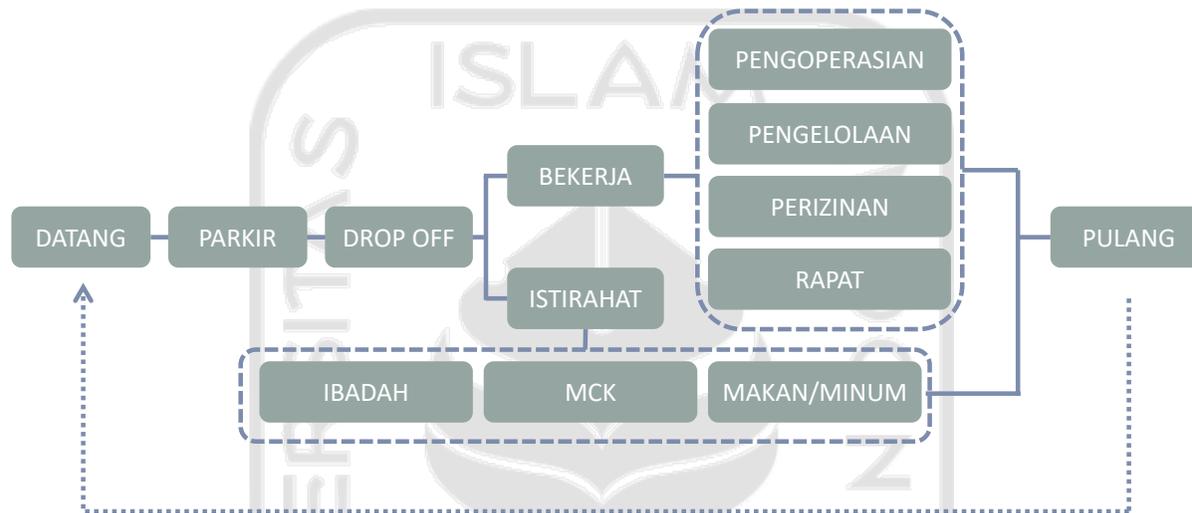




PENGELOLA

Pengelola berperan mengontrol, mengatur, dan bertanggung jawab untuk kegiatan - kegiatan pada Digital Creative Hub. Pengelola merupakan investor atau owner yang menjabat sebagai direktur dan manager yang memiliki hak kepemilikan dan fasilitas yang ada

PENGELOLA



SERVICE

Petugas service merupakan kelompok pelaku kegiatan operasional Digital Creative Hub yang terdiri dari petugas kebersihan, petugas keamanan, dan mekanik

SERVICE



PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Analisis Potensi Jumlah Pengguna Bangunan

Analisis potensi jumlah pengunjung UMKM & Ekraf untuk bangunan Digital Creative Hub di Setiabudi, Jakarta Selatan di dasarkan dari data jumlah tenaga kerja UMKM & Ekraf DKI Jakarta. Dari data tersebut akan diperoleh jumlah pengunjung setiap hari pada rancangan bangunan dengan cara memproyeksikan jumlah tenaga kerja UMKM & Ekraf DKI Jakarta dalam waktu 10 tahun

Tahun	Jumlah Tenaga Kerja Ekonomi Kreatif	Tahun	Jumlah Tenaga Kerja UMKM
2021	1.089.729	2021	178.472
2020	998.923	2020	194.746
2019	945.921	2019	214.730
2018	1.006.508	2018	108.890

$$Px = 1.006.508 + ((1.089.729 - 998.923) + (998.923 - 945.921) + (945.921 - 1.006.508) / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 1.006.508 + ((90.806) + (53.002) + (-60.587) / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 1.006.508 + (83.221 / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 1.006.508 + 27.740 \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 1.006.508 + 1.109.600$$

$$Px = 2.116.108 \text{ (dalam 10 tahun atau tahun 2033)}$$

Dalam per tahun $2.116.108 / 12 \text{ (bulan)} = 176.342$, per hari $176.342 / 30 \text{ (hari)} = 5.878$ per jam $5.878 / 24 \text{ (jam)} = 244,9$

- Jumlah Pengunjung pada tahun 2033 = 2.116.108 orang
- Jumlah Pengunjung per tahun = 176.342 orang
- Jumlah Pengunjung per hari = 5.878 orang
- Jumlah Pengunjung per jam = $244,9 / 245$ orang

$$Px = 108.890 + ((178.472 - 194.746) + (194.746 - 214.730) + (214.730 - 108.890) / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 108.890 + ((-16.274) + (-19.984) + (105.840) / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 108.890 + (69.582 / 3) \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 108.890 + 23.194 \times 10 \text{ (tahun)}$$

$$Px = 108.890 + 231.940$$

$$Px = 340.830 \text{ (dalam 10 tahun atau tahun 2033)}$$

Dalam per tahun $340.830 / 12 \text{ (bulan)} = 28.402$, per hari $28.402 / 30 \text{ (hari)} = 946,7$ per jam $946,7 / 24 \text{ (jam)} = 39,44$

- Jumlah Pengunjung pada tahun 2033 = 340.830 orang
- Jumlah Pengunjung per tahun = 28.402 orang
- Jumlah Pengunjung per hari = $946,7 / 947$ orang
- Jumlah Pengunjung per jam = $39,44 / 40$ orang

Total Analisis Potensi Pengguna Bangunan

- Pengunjung tahun 2033 = 340.830 (UMKM) + 2.116.108 (Ekraf) = 2.456.938 orang
- Pengunjung per tahun = 28.402 + 176.342 = 204.744 orang
- Pengunjung per hari = 947 + 5.878 = 6.825 orang
- Pengunjung per jam = 40 + 245 = 285 orang



PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Perhitungan Kebutuhan Parkir

PENGELOLA

Data :

Jumlah Pengelola : 65 org

Luas Kebutuhan Parkir Mobil : 12.5 m²

Luas Kebutuhan Parkir Motor : 2 m²

Asumsi :

20% Pengelola mengendarai mobil

60% Pengelola mengendarai motor

20% Pengelola menggunakan transportasi umum / online

Perhitungan :

Parkir Mobil Pengelola

20% x 65 orang = 13 orang

Luas kebutuhan parkir (LP) = jumlah kendaraan (n) x luas kebutuhan parkir 1 kendaraan (Lm)

$Lp = 13 \times 12.5$

$Lp = 162,5 \text{ m}^2$

Parkir Motor Pengelola

60% x 65 orang = 39 orang

$Lp = n \times Lm$

$Lp = 39 \times 2 \text{ m}^2$

$Lp = 78 \text{ m}^2$

Perhitungan Luas Total Parkir Pengelola

$Lpt = Lp \text{ motor} + Lp \text{ mobil} + SIR \times (Lp \text{ motor} + Lp \text{ Mobil})$

$Lpt = 78 \text{ m}^2 + 162,5 \text{ m}^2 + 70\% \times (78 \text{ m}^2 + 162,5 \text{ m}^2)$

$Lpt = 240,5 + 168,35$

$Lpt = 408,85$

Keterangan :

Lpt = Luas kebutuhan parkir total

SIR = Kebutuhan sirkulasi

Lpt motor = Luas kebutuhan parkir motor

Lpt mobil = Luas kebutuhan parkir mobil

Catatan :

70% kebutuhan kendaraan untuk manuver parkir

PENGUNJUNG

Waktu yang dihabiskan pengunjung dalam sebuah Digital Creative Hub diasumsikan 3 jam per orang, untuk itu jam operasional Digital Creative Hub 12 Jam (08.00 - 20.00) dibagi dengan asumsi waktu rata-rata (3 jam) maka ditemukan dalam satu hari terdapat 4 gelombang kedatangan pengunjung. Untuk itu jumlah pengunjung dalam 1 gelombang adalah jumlah pengunjung dalam sehari 6.825 orang dibagi jumlah gelombang (4 gelombang), dan menghasilkan 1.706 pengunjung tiap tiga jam.

Asumsi :

- Jumlah pengunjung adalah 25 orang (dalam tiga jam)
- 30% pengunjung mengendarai mobil (50% berisi 2 orang, 50% berisi 4 orang)
- 40% pengunjung mengendarai motor
- 20% pengunjung mengendarai kendaraan umum / online
- 10% pengunjung menggunakan bus pariwisata

Perhitungan :

Parkir mobil pengunjung

$$30\% \times 1.706 \text{ orang} = 512 \text{ orang}$$

$$50\% \times 512 : 4 = 64 \text{ mobil berkapasitas 4 orang}$$

$$50\% \times 512 : 2 = 128 \text{ mobil berkapasitas 2 orang}$$

$$L_p = n \times L_m$$

$$L_p = (64 + 128) \times 12,5 \text{ m}^2$$

$$L_p = 2.400 \text{ m}^2$$

Parkir motor pengunjung

$$40\% \times 1.706 \text{ orang} = 683 \text{ orang}$$

$$L_p = n \times L_m$$

$$L_p = 683 \times 2 \text{ m}^2$$

$$L_p = 1.366 \text{ m}^2$$

Parkir bus

$$\text{Luas kebutuhan parkir bus} = 48 \text{ m}^2$$

$$\text{Kapasitas bus pariwisata} = 50 \text{ orang}$$

$$10\% \times 1.706 \text{ orang} = 171 \text{ orang}$$

$$171 : 50 = 4 \text{ bus}$$

Parkir pengunjung acara (seminar dan workshop)

Perhitungan dihitung dengan asumsi Ketika semua ruangan untuk acara workshop dan serbaguna digunakan dalam satu waktu.

$$\text{Kapasitas ruang serbaguna} = 300 \text{ orang}$$

$$\text{Kapasitas ruang workshop} = 60 \text{ orang}$$

$$\text{Total pengunjung acara} = 360 \text{ orang}$$

Asumsi :

30 % pengunjung mengendarai mobil (50% berisi 2 orang, 50% berisi 1 orang)

60 % pengunjung mengendarai motor

10 % pengunjung menggunakan transportasi umum / online

Parkir kendaraan pengunjung

$$30\% \times 360 \text{ orang} = 108 \text{ orang}$$

$$50\% \times 108 : 2 = 27 \text{ mobil berkapasitas 2 orang}$$

$$50\% \times 108 : 1 = 54 \text{ mobil berkapasitas 1 orang}$$

$$60\% \times 360 \text{ orang} = 216 \text{ orang}$$

$$10\% \times 360 \text{ orang} = 36 \text{ orang}$$

Mobil :

$$L_p = n \times L_m$$

$$L_p = 81 \times 12,5 \text{ m}^2$$

$$L_p = 1013 \text{ m}^2$$

Motor :

$$L_p = n \times L_m$$

$$L_p = 216 \times 2 \text{ m}^2$$

$$L_p = 432 \text{ m}^2$$

Perhitungan luas total parkir pengunjung :

$$L_{pt} = L_p \text{ motor} + L_p \text{ mobil} + L_p \text{ bus SIR} \times (L_p \text{ motor} + L_p \text{ mobil} + L_p \text{ bus})$$

$$L_{pt} = 1.798 \text{ m}^2 + 3.413 \text{ m}^2 + 192 \text{ m}^2 + 70\% \times (1.798 \text{ m}^2 + 3.413 \text{ m}^2 + 192 \text{ m}^2)$$

$$L_{pt} = 5.403 + 3783$$

$$L_{pt} = 9.186 \text{ m}^2$$

Keterangan :

$$L_{pt} = \text{luas kebutuhan parkir total}$$

$$\text{SIR} = \text{kebutuhan sirkulasi}$$

$$L_{pt} \text{ motor} = \text{luas kebutuhan parkir motor}$$

$$L_{pt} \text{ mobil} = \text{luas kebutuhan parkir mobil}$$

Luas parkir total :

$$\text{Luas total} = L_{pt} \text{ pengelola} + L_{pt} \text{ pengunjung}$$

$$\text{Luas total} = 408,85 \text{ m}^2 + 9.186 \text{ m}^2$$

$$\text{Luas total} = 9.595 \text{ m}^2$$

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Perhitungan Kebutuhan Toilet

Perhitungan fasilitas jumlah kebutuhan toilet / lavatory pada Digital Creative Hub:

Diasumsikan jumlah pemakaian pria adalah 60%

Diasumsikan jumlah pemakaian wanita adalah 40%

Jumlah pemakaian = jumlah lantai x luas per lantai / kapasitas pompa air

Jumlah pemakaian = 10 (lantai) x 4000 m² / 8 liter per menit

Jumlah pemakaian = 40000 / 8

Jumlah pemakaian = 5000 orang

Standar yang digunakan 1 : 40

Kebutuhan toilet = 5000 / 40

Kebutuhan toilet = 125 toilet

Toilet untuk pria

125 x 60% = 75 toilet

Toilet untuk wanita

125 x 40% = 50 toilet

Kebutuhan toilet tiap lantai

125 / 10 = 12 toilet



PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Analisis Kebutuhan Ruang

PELAKU	AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG	SIFAT RUANG	
SUBSEKTOR MUSIK				
Penaoliat Subsektor Musik	Datang	Entrance Gate	PUBLIK	
	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK	
	Drop off	Area Drop off	PUBLIK	
	Melakukan ideation dan komposisi musik	Ruang Riset	PRIVAT	
	Melakukan rekaman	Studio Rekaman & Tata Audio	PRIVAT	
	Melakukan editing suara	Studio Mixing & Mastering, Ruang Sound Engineering	PRIVAT	
	Latihan alat musik klasik	Studio Alat Musik Klasik	PRIVAT	
	Latihan alat musik non klasik	Studio Alat Musik Non Klasik	PRIVAT	
	Melakukan promosi musik	Broadcasting Studio	PRIVAT	
	Melakukan penggandaan dan duplikasi salinan fisik musik	Studio Produksi dan Penggandaan	PRIVAT	
	Perekaman dan produksi video musik / penyuntingan audio	Ruang Multimedia	PRIVAT	
	Mempelajari dan kegiatan study industri kreatif musik	Classroom Ruang Workshop	PRIVAT SEMI PUBLIC	
	Berkolaborasi Karya	Meeting Room / Area	PRIVAT	
	Mengadakan event	Multipurpose Room Auditorium	PUBLIK PUBLIK	
	Mencari referensi	Perpustakaan	PUBLIK	
	Menampilkan karya	Amphitheater Galeri	PUBLIK PUBLIK	
	Menjual karya	Tenant Creative Design Store	PUBLIK PUBLIK	
	Menyimpan dokumen, rekaman, dan data	Ruang Arsip	PRIVAT	
	Menyimpan instrumen musik	Ruang Penyimpanan Alat Musik	SERVIS	
	Beristirahat	Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
	Makan dan minum	Café	PUBLIK	
	BAB/BAK	Lavatory	SEMI PUBLIC	
	Beribadah	Musholla	PUBLIK	
	Pulang	Exit Gate	PUBLIK	
	SUBSEKTOR FILM, ANIMASI DAN VIDEO			
	Penaoliat Subsektor Film, Animasi dan Video	Datang	Entrance Gate	PUBLIK
Memarkirkan kendaraan		Area Parkir	PUBLIK	
Drop off		Area Drop off	PUBLIK	
Melakukan ideasi dan konsep		Ruang Riset	PRIVAT	
Penulisan script dan storyboard		Ruang Script Writer, Ruang Story Board	PRIVAT	
Latihan peran / karakter		Studio Film, Studio Green Screen	PRIVAT	
Rekaman suara		Studio Dubbing, Ruang Foley, Studio Sound Effect Maker & Editor	PRIVAT	
Melakukan editing animasi, efek animasi		Studio Environment Lighting Effect, Studio Texture & Shading, Studio Art Modelling	PRIVAT	
Melakukan finishing visual		Ruang Rendering, Ruang Visual Effect, Ruang Compositing	PRIVAT	
Pengujian dan koreksi final		Ruang Video Mixing Final	PRIVAT	
Mempelajari dan kegiatan study industri kreatif film, animasi, video		Classroom Ruang Workshop	PRIVAT SEMI PUBLIC	
Berkumpul komunitas desain		Meeting Room / Area	PRIVAT	
Mengadakan event		Multipurpose Room Auditorium	PUBLIK PUBLIK	
Mencari referensi		Perpustakaan	PUBLIK	
Menampilkan karya		Ruang Audiovisual Galeri	SEMI PUBLIC PUBLIK	
Menjual karya		Tenant Creative Design Store	PUBLIK PUBLIK	
Menyimpan dokumen, rekaman, dan data		Ruang Arsip	PRIVAT	
Menyimpan alat film, animasi, dan video		Ruang Penyimpanan Alat Film, Animasi, dan Video	SERVIS	
Beristirahat		Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
Makan dan minum		Café	PUBLIK	
BAB/BAK		Lavatory	SEMI PUBLIC	
Beribadah		Musholla	PUBLIK	
Pulang		Exit Gate	PUBLIK	

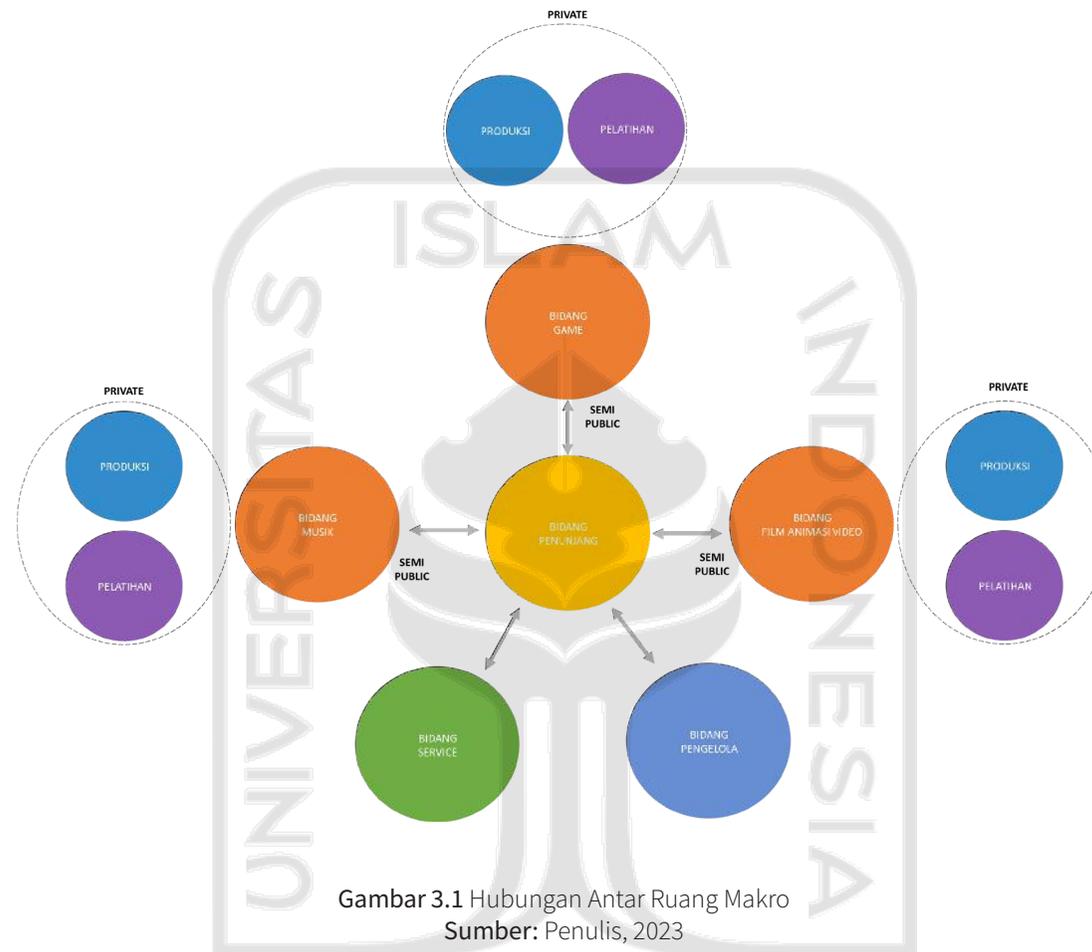
SUBSEKTOR GAME DAN APLIKASI				
Penaoliat Subsektor Game dan Aplikasi	Datang	Entrance Gate	PUBLIK	
	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK	
	Drop off	Area Drop off	PUBLIK	
	Melakukan ideasi dan konsep	Ruang Riset	PRIVAT	
	Membuat gambar visual dan merancang game	Studio Gambar	PRIVAT	
	Memberi gerakan dan menyusun gambar	Studio Animasi	PRIVAT	
	Memasukan gambar ke dalam game	Studio Coding	PRIVAT	
	Membuat audio game	Studio Rekaman	PRIVAT	
	Mencoba game	R. Simulasi Game	PRIVAT	
	Mengontrol game berbasis internet	R. Server & Game Master	PRIVAT	
	Memasarkan dan mendistribusikan game	R. Publisher	PRIVAT	
	mencampurkan dan menganalisis data pengembangan game	R. Analisis	PRIVAT	
	Mempelajari dan kegiatan study industri game	Classroom	PRIVAT	
		Ruang Workshop	SEMI PUBLIC	
	Berkumpul komunitas game	Meeting Room / Area	PUBLIK	
		Multipurpose Room	PUBLIK	
		Auditorium	PUBLIK	
	Mencari referensi	Perpustakaan	PUBLIK	
	Menampilkan karya	VR & AR Room	PUBLIK	
		Galeri	PUBLIK	
	Menjual karya	Tenant	PUBLIK	
		Creative Design Store	PUBLIK	
	Menyimpan dokumen, rekaman, dan data	Ruang Arsip	PUBLIK	
	Menyimpan perangkat game & aplikasi	Ruang Penyimpanan Alat Game & Aplikasi	SERVIS	
	Beristirahat	Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
	Makan dan minum	Café	PUBLIK	
	BAB/BAK	Lavatory	SEMI PUBLIC	
	Beribadah	Musholla	PUBLIK	
	Pulang	Exit Gate	PUBLIK	
	SUBSEKTOR LAINNYA			
	Penaoliat Industri Kreatif	Datang	Entrance Gate	PUBLIK
		Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK
		Drop off	Area Drop off	PUBLIK
Prototipino mengembangkan produk digital		Makerspace Digital Area	SEMI PUBLIC	
Bekerja		Ruang Co-Working	PUBLIK	
		Kantor Sewa	PRIVAT	
Berdiskusi		Meeting Room / Area	PRIVAT	
Mencari referensi		Perpustakaan	PUBLIK	
Menampilkan karya		Galeri	PUBLIK	
		Booth Area	PUBLIK	
Mengadakan acara		Multipurpose Room	PUBLIK	
		Auditorium	PUBLIK	
Menjual Karya		Creative Design Store	PUBLIK	
		Tenant	PUBLIK	
Beristirahat		Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
Makan dan minum		Café	PUBLIK	
BAB/BAK	Lavatory	SEMI PUBLIC		
Beribadah	Musholla	PUBLIK		
Pulang	Exit Gate	PUBLIK		
INKUBATOR BISNIS				
Start Up	Datang	Entrance Gate	PUBLIK	
	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK	
	Drop off	Area Drop off	PUBLIK	
	Bekerja	Ruang Inkubasi Bisnis	PRIVAT	
		Kantor Sewa	PRIVAT	
	Konsultasi bisnis	Ruang Konsultasi	PRIVAT	
	Mengadakan pelatihan	Ruang Workshop	SEMI PUBLIC	
	Mengadakan event / seminar	Multipurpose Room	PUBLIK	
		Auditorium	PUBLIK	
	Pengembangan dan pembinaan	Classroom	PRIVAT	
	Pengembanganmenjalankan usaha	Tenant	PUBLIK	
	Melakukan diskusi	Meeting Room / Area	PRIVAT	
	Pameran produk	Galeri	PUBLIK	
	Beristirahat	Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
	Makan dan minum	Café	PUBLIK	
	BAB/BAK	Lavatory	SEMI PUBLIC	
	Beribadah	Musholla	PUBLIK	
	Pulang	Exit Gate	PUBLIK	

PENGUNJUNG				
Masyarakat Umum	Datang	Entrance Gate	PUBLIK	
	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK	
	Drop off	Area Drop off	PUBLIK	
	Menanyakan informasi	Receptionis	PUBLIK	
	Menunggu	Lobby	PUBLIK	
	Melakukan transaksi	ATM	PUBLIK	
	Melihat pameran / hasil karya	Galeri	PUBLIK	
		Booth Area	PUBLIK	
	Menonton film	Movie Rooftop	PUBLIK	
	Menonton pertunjukan musik	Amphitheater	PUBLIK	
	Mengikuti pelatihan	Ruang Workshop	SEMI PUBLIC	
	Membeli hasil karya industri kreatif	Creative Design Store	PUBLIK	
	Membeli produk umkm	Tenant	PUBLIK	
	Menghadiri event	Multipurpose Room	PUBLIK	
		Auditorium	PUBLIK	
	Beristirahat	Break Area, Games Room, Open Public Space	PUBLIK	
	Makan dan minum	Café	PUBLIK	
	BAB/BAK	Lavatorv	SEMI PUBLIC	
	Beribadah	Musholla	PUBLIK	
	Pulang	Exit Gate	PUBLIK	
PENGELOLA				
Kasubag TU & Kepala UPT Communication Manager Operation Manager Event Manager Sekretaris Bendahara Administrasi Tutor	Datang	Entrance Gate	PUBLIK	
	Memarkirkan kendaraan	Area Parkir	PUBLIK	
	Drop off	Area Drop off	PUBLIK	
	Bekeria	Ruang Pengetola	PRIVAT	
	Mencetak dokumen	Ruang Print & Photocopy	PUBLIK	
	Mengadakan rapat	Ruang Rapat	PRIVAT	
	Bertemu tamu	Ruang Tamu	PRIVAT	
	Menyimpan dokumen, rekaman, dan data	Ruang Arsip	PRIVAT	
	Beristirahat	Seating Area, Open Public Space	PUBLIK	
	Makan dan minum	Café	PUBLIK	
	BAB/BAK	Lavatorv	SEMI PUBLIC	
	Beribadah	Musholla	PUBLIK	
	Pulang	Exit Gate	PUBLIK	
	SERVICE			
	Teknisi Tenaga Kebersihan Security	Datang	Entrance Gate	PUBLIK
Memarkirkan kendaraan		Area Parkir	PUBLIK	
Drop off		Area Drop off	PUBLIK	
Persiapan		Ruang Loker	PRIVAT	
		Ruang Ganti	PRIVAT	
Bekeria		R. Karvawan	PRIVAT	
Menyimpan peralatan pekerjaan		Gudang Penyimpanan Peralatan	SERVIS	
Menyimpan karya-karya		Gudang Penyimpanan Karya	SERVIS	
Menyimpan bahan produksi		Gudang Bahan Produksi	SERVIS	
Menjaga kebersihan		Janitor	SERVIS	
Melakukan logistik		Loading Dock	SERVIS	
Pengawasan dan perawatan gedung		Ruang CCTV	SERVIS	
		R. Engineer	SERVIS	
		Pos Keamanan	SERVIS	
		Ruang Genset	SERVIS	
		Ruang Pompa	SERVIS	
		Ruang MEE	SERVIS	
		Ruang Panel	SERVIS	
		Ruang Trafo	SERVIS	
		Ruang AHU	SERVIS	
		Chiller	SERVIS	
		R. Cooling Tower	SERVIS	
		Ground Tank	SERVIS	
		STP	SERVIS	
		Roof Tank	SERVIS	
		Penampungan Limbah Sampah	SERVIS	
		Monitoring Smoke Detector	SERVIS	
		Kontrol (TCSM, FTB-SM, IP PABX)	SERVIS	
		Beristirahat	Seating Area, Open Public Space	PUBLIK
Makan dan minum		Café	PUBLIK	
BAB/BAK		Lavatorv	SEMI PUBLIC	
Beribadah		Musholla	PUBLIK	
Pulang		Exit Gate	PUBLIK	

Tabel 3.1 Kebutuhan Ruang
Sumber: Penulis, 2023

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Pengelompokkan Ruang Makro



Gambar 3.1 Hubungan Antar Ruang Makro
Sumber: Penulis, 2023

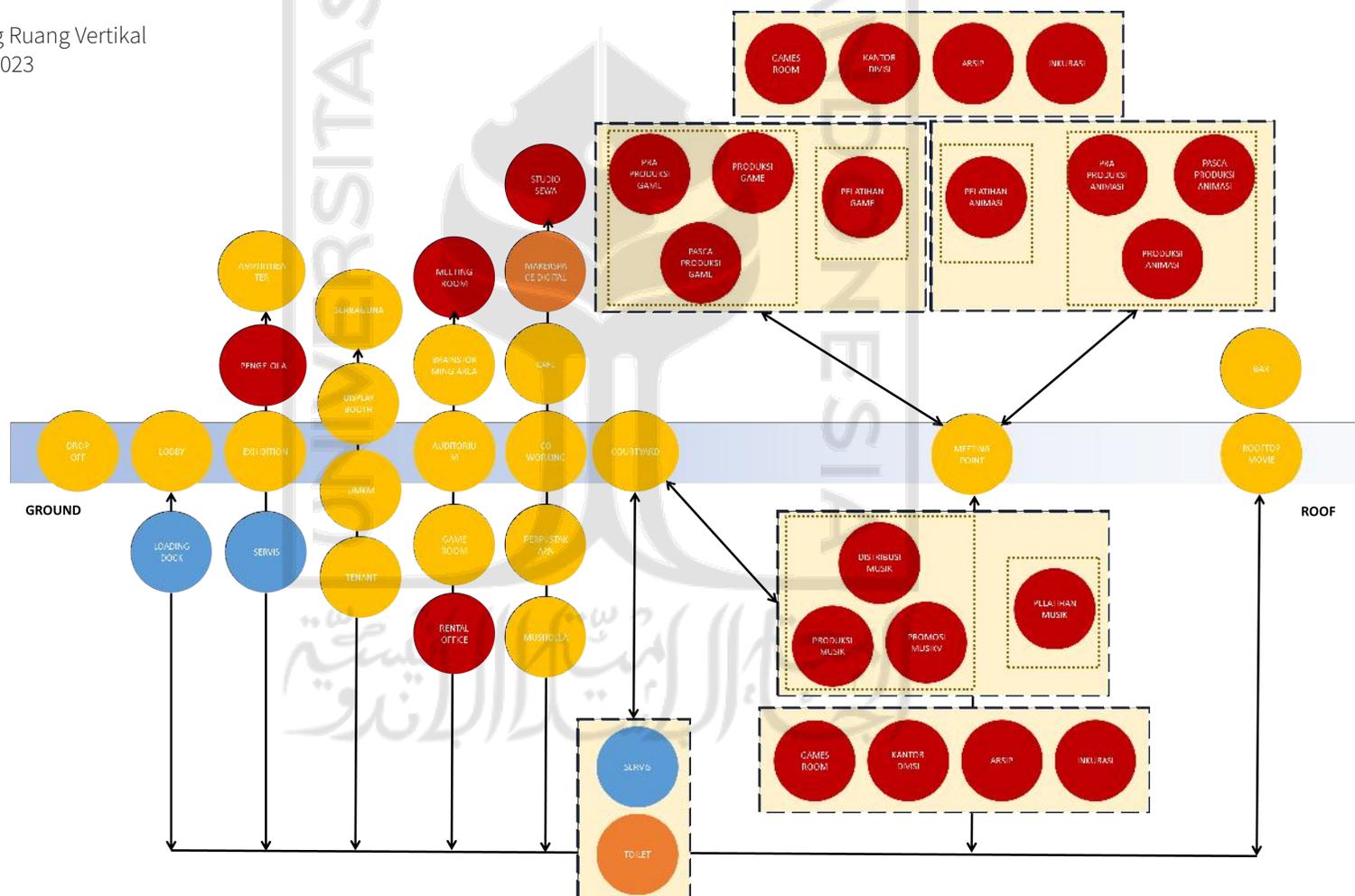
Pengelompokkan ruang secara makro dalam Digital Creative Hub dirancang dengan mempertimbangkan jenis dan sifat ruang, menerapkan prinsip-prinsip pendekatan ruang kreatif. Tujuannya adalah menciptakan efektivitas dalam pencapaian ruang dengan memperhatikan tingkat privasi dan berbagai jenis kegiatan yang dapat diklasifikasikan sebagai publik, semi-publik, dan privat. Pada struktur ini, bidang penunjang berperan sebagai area creative spaces yang berfungsi sebagai ruang publik, ditempatkan di pusat sebagai titik penghubung. Hal ini sesuai dengan teori penerapan pendekatan ruang kreatif, di mana ruang publik diidentifikasi sebagai pusat interaksi yang mengintegrasikan pengguna dengan latar belakang yang beragam. Dengan demikian, bidang penunjang berfungsi sebagai elemen penghubung yang merangsang kolaborasi dan interaksi antar individu. Di sisi lain, area kreatif digital dibagi menjadi zona bidang musik, zona bidang game, dan zona bidang film, animasi, dan video. Pembagian ini dilakukan berdasarkan space type, menggambarkan implementasi prinsip teori ruang kreatif. Hal ini menjaga keterhubungan yang baik sesuai dengan aktivitas masing-masing, sekaligus menjaga privasi, terutama dalam konteks kegiatan produksi dan pelatihan.

PENYELESAIAN PROBLEMA DESAIN TATA RUANG

Analisis Zoning Vertikal

Digital Creative Hub, dengan memperkenalkan tiga tipologi ruang kreatif yang berbeda, yaitu exhibition space, coworking space dengan konsep berbagi ruang kerja, dan makerspace dengan ruang produksi, mengimplementasikan pendekatan ruang kreatif. Zona publik yang diatur sebagai pusat bangunan bertujuan untuk memberikan akses visual dan menciptakan titik pertemuan guna merespons space type ruang kreatif, khususnya collaboration space. Teori penerapan pendekatan ruang kreatif menekankan pentingnya menciptakan ruang yang merangsang interaksi dan kolaborasi di antara individu dan kelompok. Makerspace dan coworking space, yang secara erat terkait dengan area interaksi komunal utama, menggambarkan penerapan prinsip-prinsip ruang kreatif.

Gambar 3.2 Zoning Ruang Vertikal
Sumber: Penulis, 2023



Di dalamnya, terdapat zona individu dan zona komunal yang saling terhubung, menciptakan lingkungan yang merangsang kolaborasi. Ini sejalan dengan konsep ruang kreatif yang menekankan pada pembentukan komunitas kreatif dan interaksi yang dinamis. Penerapan teori ini juga tercermin dalam penempatan makerspace sebagai area produksi dalam zona-zona yang dikelompokkan berdasarkan kesamaan subsektor. Hal ini bertujuan mengoptimalkan lingkungan kerja, menciptakan fokus yang lebih baik, dan mendukung pertumbuhan industri kreatif dengan mengakomodasi kebutuhan spesifik setiap subsektor.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Persyaratan Ruang

RUANG	KARAKTER RUANG					
	AKSESIBILITAS	PENCAHAYAAN		PENGHAWAAN		KETENANGAN RUANG
		ALAMI	BUATAN	ALAMI	BUATAN	
Lobby						
Resepsionis						
Amphitheater						
Perpustakaan						
Toilet						
Exhibition Space						
ATM						
Print & Copy Area						
Game Room						
Brainstorming Area						
Musholla						
Creative Design Store						
Mini Mart						
Tenant						
R. Serbaguna						
Meeting Room						
Auditorium						
Coworking						
Studio Sewa						
Makerspace Digital Area						
Rental Office						
Retail UMKM area						
Area Display Booth						
Cafe						
Bar						
MUSIK						
Studio Rekaman						
Ruang Multimedia						
Studio Musik Klasik						
Studio Musik Non Klasik						
Ruang Mixing Master						
Ruang Broadcasting						
Studio Produksi dan Penggandaan						
Lab Produksi Musik						
Ruang Kelas Sound Engineering						
Kelas Praktek Musik Klasik						
Kelas Praktek Musik Non Klasik						
GAME						
Studio Animasi						
Studio Gambar						
Studio Rekaman						
Server Game Master						
Ruang Komputasi						
Ruang Simulasi Game						
Ruang Publisher Game						
Ruang VR dan AR						
Studio Coding dan Programming						
Ruang Analisis						
Ruang Kelas Praktek Programing						
Ruang Praktek 2D game art						
Ruang Praktek Modelling Game						
Ruang Praktek Game desain animation						

FILM, ANIMASI, DAN VIDEO						
Studio Film						
Studio GreenScreen						
Ruang Art Modelling						
Ruang Tekstur dan Shading						
Ruang Lighting dan enviromental effect						
Ruang foley						
Ruang Dubbing						
Sound Maker Effect dan Editor						
Ruang Story Board						
Ruang Script Writer						
Ruang Rendering						
Ruang Compositing						
Ruang Video Mixing Final						
Ruang Visual Effect						
Ruang Kelas Praktek Green Screen						
Ruang Audio Visual						
Ruang Kelas Praktek 3D dan CGI						
Ruang Kelas Praktek Visual Effect						
Ruang Kelas 2D Sketsa dan Grafis						
Ruang kelas Praktek Art dan Environment Modelling						
Inkubasi Bisnis						
Ruang Arsip						
Kelas Teori						
Ruang Riset						
Ruang Workshop						
R. Kasubag TU & Kepala UPT						
R. Communication Manager						
R. Operation Manager						
R. Event Manager						
R. Sekretaris						
R. Bendahara						
R. Administrasi						
Kantor Tutor						
Kantor Divisi						
R. Tunggu Tamu						
R. Staf/ Karyawan						
R. Engineer						
Ruang Loker dan Ganti Karyawan						
Gudang						
Pantry						
Janitor						
Ruang Sampah						
Loading Bay						
Parkir Indoor Motor						
Parkir Indoor Mobil						
Lift Service						
Lift Kebakaran						
Lift Penumpang						
Eskalator						
Tangga Darurat						
R Transformator						
Ruang Panel						
Ruang Genset						
R. AC Central - Chiller						
AHU						
Monitoring Smoke Detector						
Ruang Tanki Air Bersih (GWT), Pompa						
Central Commucation System (TCSM, FTB-SM, IP PABX)						
CCTV						
STP						
Movie Rooftop						
Security						
Drop Off Area						
Loading Dock						
Parkir Bus						

Tabel 3.2 Karakter Ruang
Sumber: Penulis, 2023

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Program Ruang

RUANG	PROGRAM RUANG							
	STANDARD RUANG		SUMBER	KAPASITAS	JUMLAH RUANG	LUAS	SIRKULASI	LUAS TOTAL
				(orang/unit)	(unit)	(m ²)	(%)	(m ²)
Lobby	2	m2/org	NAD	100	1	200	30%	260
Resepsionis	2	m2/org	NAD	5	1	10	30%	13
Amphitheater	1.5	m2/org	NAD	15	1	22.5	40%	31.5
Perpustakaan	2	m2/org	NAD	100	1	200	30%	260
Toilet	2	m2/org	NAD	8	52	832	30%	1081.6
Exhibition Space	1.5	m2/org	NAD	100	1	150	80%	270
ATM	6	m2/org	SK	4	4	96	20%	115.2
Print & Copy Area	2.5	m2/org	NAD	3	1	7.5	20%	9
Game Room	5	m2/org	NAD	6	4	120	30%	156
Brainstorming Area	2	m2/org	NAD	30	1	60	30%	78
Musholla	1.5	m2/org	NAD	60	1	90	50%	135
Creative Design Store	4	m2/org	AS	15	2	120	30%	156
Mini Mart	4	m2/org	SK	20	1	80	30%	104
Tenant	2	m2/org	NAD	10	12	240	30%	312
R. Serbaguna	2	m2/org	NAD	100	1	200	30%	260
Meeting Room	2	m2/org	NAD	25	8	400	30%	520
Auditorium	1.5	m2/org	NAD	500	1	750	30%	975
Coworking	3	m2/org	AS	143	1	429	30%	557.7
Studio Sewa	2	m2/org	NAD	20	6	240	30%	312
Makerspace Digital Area	6	m2/org	NAD	15	1	90	30%	117
Rental Office	3	m2/org	NAD	40	4	480	30%	624
Retail UMKM area	6	m2/org	AS	24	1	144	80%	259.2
Area Display Booth	6	m2/org	AS	6	1	36	80%	64.8
Cafe	3	m2/org	SK	30	1	90	30%	117
Bar	3	m2/org	SK	60	1	180	30%	234
Movie Rooftop	2	m2/org	AS	100	1	200	80%	360
MUSIK								
Studio Rekaman	5	m2/org	NAD	5	3	75	40%	105
Ruang Multimedia	5	m2/org	DA	20	1	100	40%	140
Studio Musik Klasik	5	m2/org	NAD	8	2	80	40%	112
Studio Musik Non Klasik	5	m2/org	NAD	8	2	80	40%	112
Ruang Mixing Master	5	m2/org	DA	5	2	50	40%	70
Ruang Broadcasting	5	m2/org	NAD	5	1	25	30%	32.5
Studio Produksi dan Pengandaan	5	m2/org	NAD	10	1	50	40%	70
Lab Produksi Musik	5	m2/org	DA	10	1	50	40%	70
Ruang Kelas Sound Engineering	5	m2/org	NAD	15	2	150	30%	195
Kelas Praktek Musik Klasik	5	m2/org	TSS	15	2	150	30%	195
Kelas Praktek Musik Non Klasik	5	m2/org	TSS	15	2	150	30%	195
GAME								
Studio Animasi	6	m2/org	AS	25	1	150	80%	270
Studio Gambar	4	m2/org	AS	10	1	40	80%	72
Studio Rekaman	5	m2/org	NAD	8	1	40	40%	56
Server Game Master	5	m2/org	NAD	8	1	40	80%	72
Ruang Komputasi	4	m2/org	AS	5	1	20	80%	36
Ruang Simulasi Game	5	m2/org	NAD	8	1	40	40%	56
Ruang Publisher Game	5	m2/org	NAD	5	1	25	30%	32.5
Ruang VR dan AR	6	m2/org	SK	15	1	90	40%	126
Studio Coding dan Programming	4	m2/org	SK	25	1	100	30%	130
Ruang Analisis	4	m2/org	AS	10	1	40	30%	52
Ruang Kelas Praktek Programing	4	m2/org	SK	16	1	64	30%	83.2
Ruang Praktek 2D game art	3	m2/org	AS	16	1	48	30%	62.4
Ruang Praktek Modelling Game	3	m2/org	AS	16	1	48	30%	62.4
Ruang Praktek Game desain animation	3	m2/org	SK	16	1	48	30%	62.4

FILM, ANIMASI, DAN VIDEO								
Studio Film	8	m2/org	PDN	25	1	200	80%	360
Studio GreenScreen	8	m2/org	AS	20	1	160	80%	288
Ruang Art Modelling	5	m2/org	NAD	16	1	80	40%	112
Ruang Tekstur dan Shading	5	m2/org	NAD	16	1	80	40%	112
Ruang Lighting dan enviromental effect	5	m2/org	NAD	16	1	80	40%	112
Ruang foley	6	m2/org	SK	5	1	30	80%	54
Ruang Dubbing	5	m2/org	NAD	5	1	25	30%	32.5
Sound Maker Effect dan Editor	5	m2/org	NAD	5	1	25	40%	35
Ruang Story Board	2	m2/org	SK	5	1	10	30%	13
Ruang Script Writer	2	m2/org	SK	5	1	10	30%	13
Ruang Rendering	5	m2/org	NAD	10	1	50	40%	70
Ruang Compositing	5	m2/org	NAD	10	1	50	30%	65
Ruang Video Mixing Final	5	m2/org	NAD	10	1	50	40%	70
Ruang Visual Effect	5	m2/org	NAD	10	1	50	40%	70
Ruang Kelas Praktek Green Screen	5	m2/org	NAD	12	1	60	30%	78
Ruang Audio Visual	3	m2/org	SK	36	1	108	30%	140.4
Ruang Kelas Praktek 3D dan CGI	3	m2/org	SK	12	1	36	30%	46.8
Ruang Kelas Praktek Visual Effect	3	m2/org	AS	12	1	36	30%	46.8
Ruang Kelas 2D Sketsa dan Grafis	3	m2/org	SK	16	1	48	30%	62.4
Ruang kelas Praktek Art dan Environment Modelling	3	m2/org	AS	36	1	108	30%	140.4
Inkubasi Bisnis	5	m2/org	NAD	12	3	180	20%	216
Ruang Arsip	2	m2/org	NAD	3	3	18	30%	23.4
Kelas Teori	1.5	m2/org	NAD	30	3	135	20%	162
Ruang Riset	2	m2/org	NAD	16	3	96	20%	115.2
Ruang Workshop	5	m2/org	POS	30	2	300	30%	390
PENGELOLA								
R. Kasubag TU & Kepala UPT	20	m2/unit	NAD	3	1	60	20%	72
R. Communication Manager	20	m2/unit	NAD	3	1	60	20%	72
R. Operation Manager	20	m2/unit	NAD	3	1	60	20%	72
R. Event Manager	20	m2/unit	DA	3	1	60	20%	72
R. Sekretaris	16	m2/unit	NAD	2	1	32	20%	38.4
R. Bendahara	16	m2/unit	NAD	2	1	32	20%	38.4
R. Administrasi	16	m2/unit	NAD	2	1	32	20%	38.4
Kantor Tutor	4	m2/org	NAD	24	3	288	20%	345.6
Kantor Divisi	3	m2/org	NAD	20	3	180	20%	216
R. Tunggu Tamu	2	m2/org	DA	6	1	12	20%	14.4
SERVICE								
R. Staf/ Karyawan	2	m2/org	NAD	10	1	20	30%	26
R. Engineer	4	m2/org	NAD	6	1	24	20%	28.8
Ruang Loker dan Ganti Karyawan	1.5	m2/org	NAD	3	2	9	30%	11.7
Gudang	3	m2/org	OIDG	2	6	36	10%	39.6
Pantry	1.5	m2/org	NAD	3	7	31.5	10%	34.65
Janitor	4	m2/org	NAD	1	10	40	10%	44
Ruang Sampah	10	m2/unit	SBT	2	1	20	10%	22
Loading Bay	70	m2/unit	AS	1	1	70	80%	126
Parkir Indoor Motor	2	m2/unit	NAD	32	1	64	80%	115.2
Parkir Indoor Mobil	12.5	m2/unit	NAD	50	1	625	80%	1125
Parkir Bus	30	m2/unit	NAD	4	4	480	80%	864
Drop Off Area	20	m2/unit	AS	1	1	20	80%	36
Loading Dock	30	m2/unit	AS	1	1	30	80%	54
Security	2.5	m2/org	NAD	1	1	2.5	10%	2.75
UTILITAS								
Lift Service	7	m2/unit	KONE	2	1	14	10%	15.4
Lift Kebakaran	5.5	m2/unit	KONE	10	1	55	10%	60.5
Lift Penumpang	5.5	m2/unit	KONE	10	6	330	10%	363
Eskalator	20	m2/unit	SK	1	8	160	10%	176
Tangga Darurat	7	m2/unit	ASC	1	3	21	10%	23.1
R Transformator	16	m2/unit	SK	1	1	16	10%	17.6
Ruang Panel	16	m2/unit	SK	1	13	208	10%	228.8
Ruang Genset	16	m2/unit	SNI	1	1	16	10%	17.6
R. AC Central - Chiller	25	m2/unit	BBOB	1	1	25	10%	27.5
AHU	18	m2/unit	AS	1	10	180	10%	198
Monitoring Smoke Detector	2	m2/org	SK	1	1	2	10%	2.2
Ruang Tanki Air Bersih (GWT), Pompa	30	m2/unit	AS	1	1	30	10%	33
Central Commucation System (TCSM, FTB-SM, IP PABX)	2	m2/org	SK	5	1	10	10%	11
CCTV	3	m2/org	SK	5	1	15	10%	16.5
STP	32	m2/unit	SBT	1	1	32	10%	35.2
Total Luas keseluruhan	17413.6							

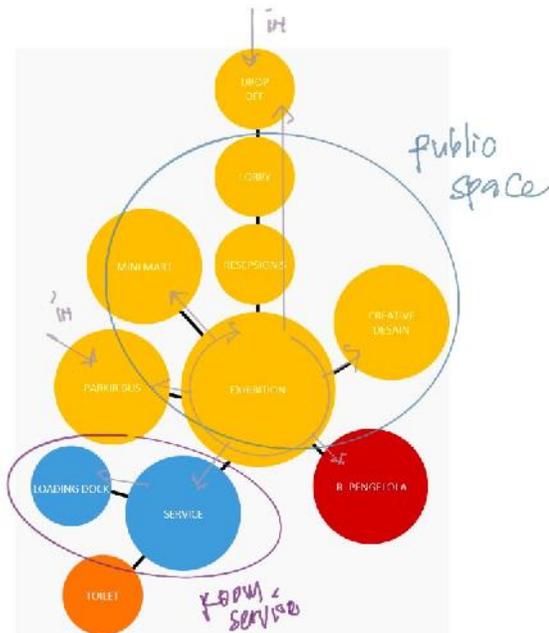
KETERANGAN	
AS	ASUMSI
DA	DATA ARSITEK
NAD	NEUFERT ARCHITECT DATA
SNI	STANDAR NASIONAL INDONESIA
POS	PLANNING OFFICE SPACE
PDN	PERMEN PENDIDIKAN NASIONAL RI No. 40 Th.2008
BBOB	BUILDING TYPE BASIC FOR OFFICE BUILDING
ASC	THE ARCHITECTS STUDIO COMPANION
OIDG	OFFICE INTERIOR DESIGN GUIDE
SBT	SISTEM BANGUNAN TINGGI
KONE	KONE ELEVATORS
SK	STUDI KASUS
TSS	TIME SERVER STANDART

Tabel 3.3 Program Ruang
Sumber: Penulis, 2023

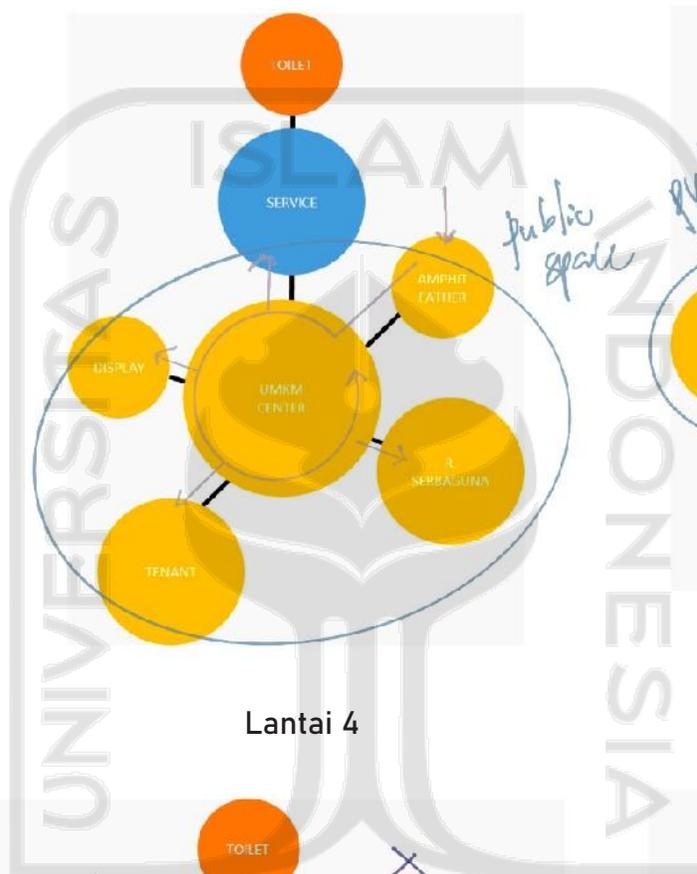
PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Zonasi Ruang Horizontal Mikro

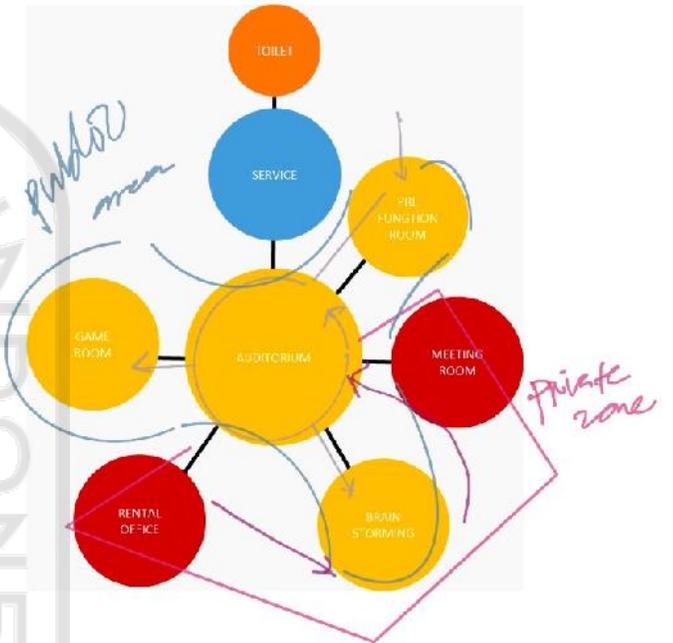
Ground Floor



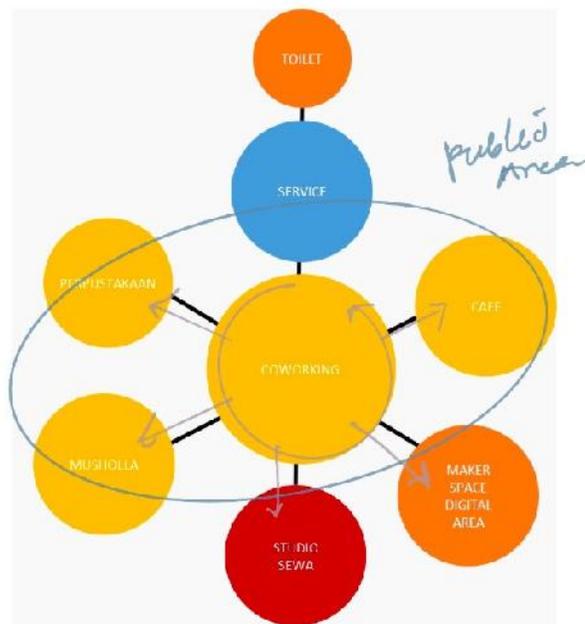
Lantai 1



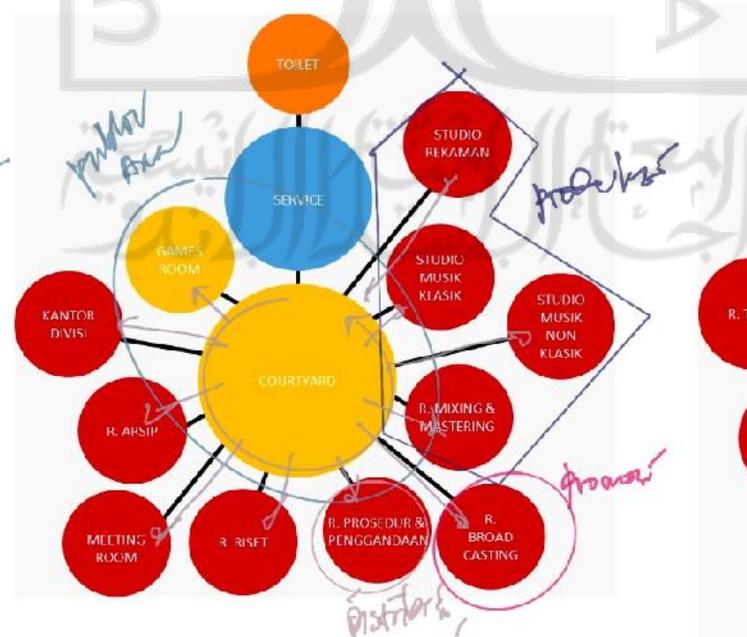
Lantai 2



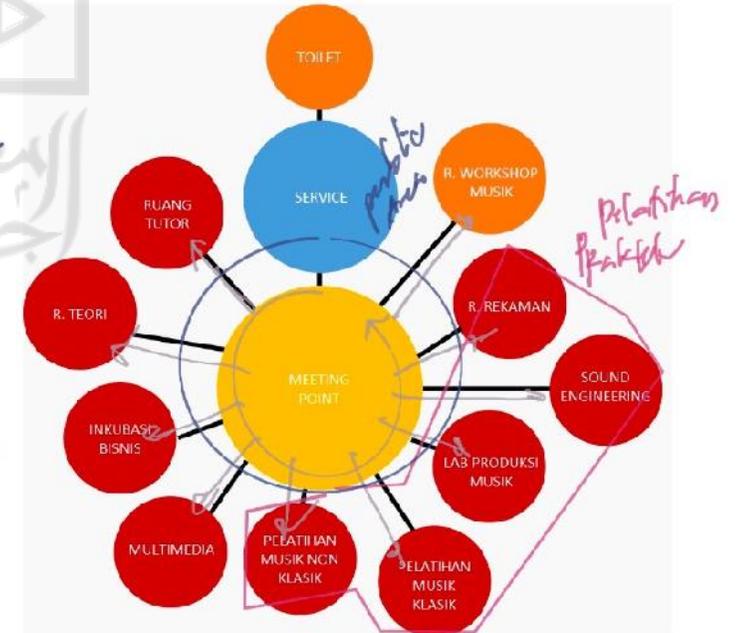
Lantai 3



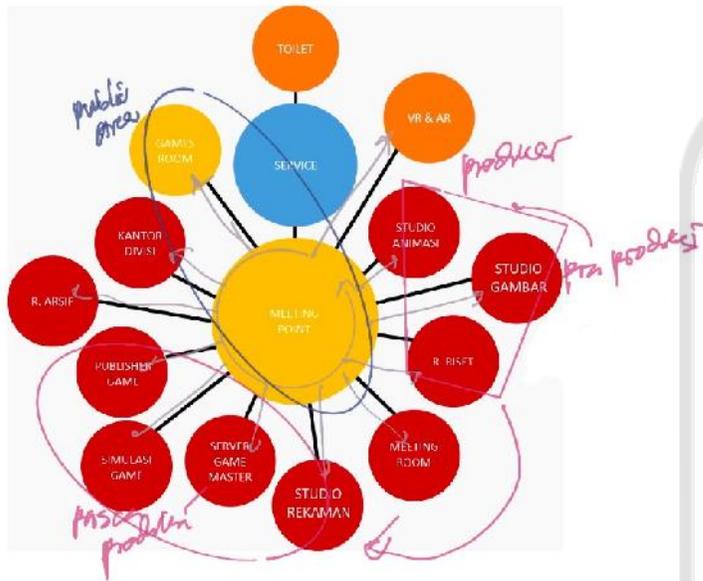
Lantai 4



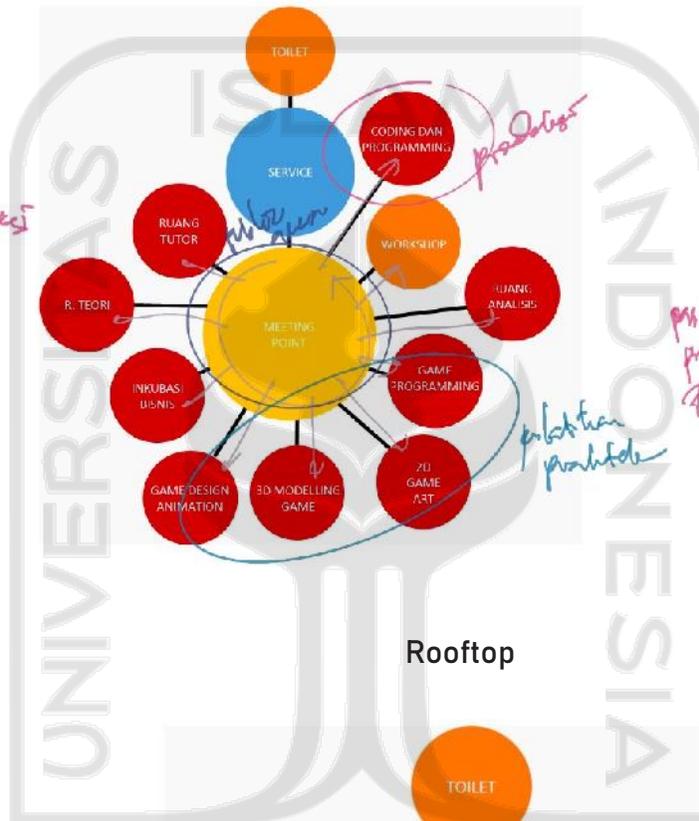
Lantai 5



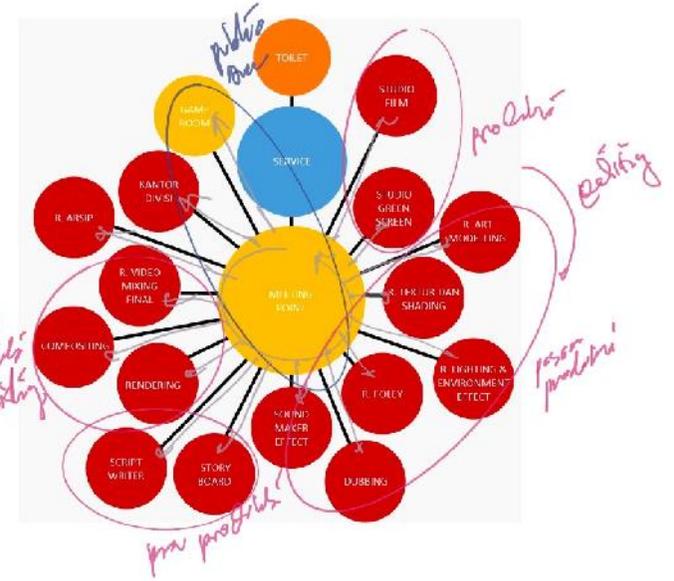
Lantai 6



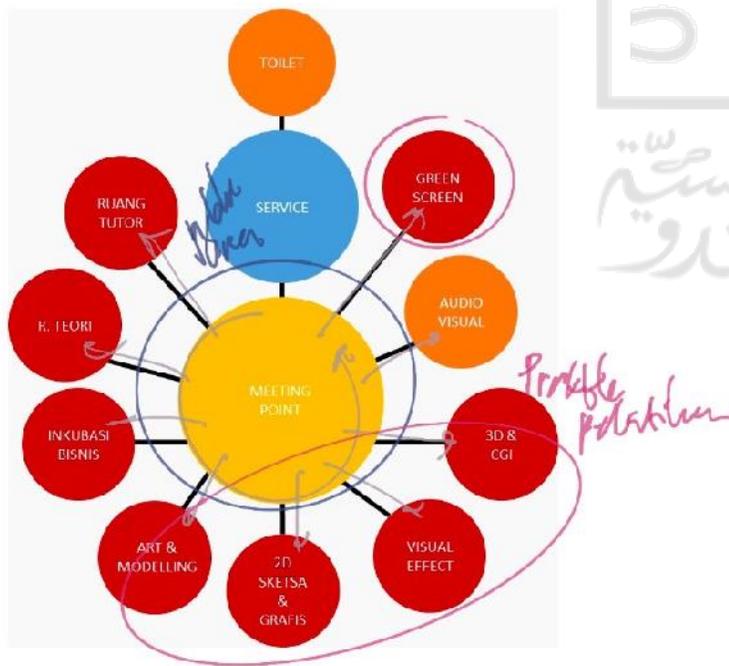
Lantai 7



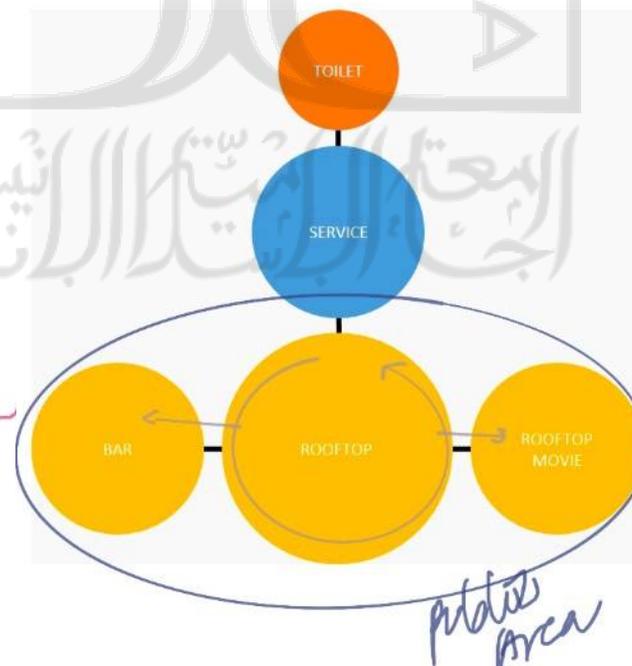
Lantai 8



Lantai 9



Rooftop



KETERANGAN

- Publik
- Privat
- Servis
- Semi Publik

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Zonasi Ruang Vertikal

Bangunan terdiri dari 3 lantai basement yang digunakan untuk fungsi parkir dan ruang utilitas MEP.

Lantai ground floor digunakan untuk fungsi ruang penerima, ruang pengelola, dan ruang servis.

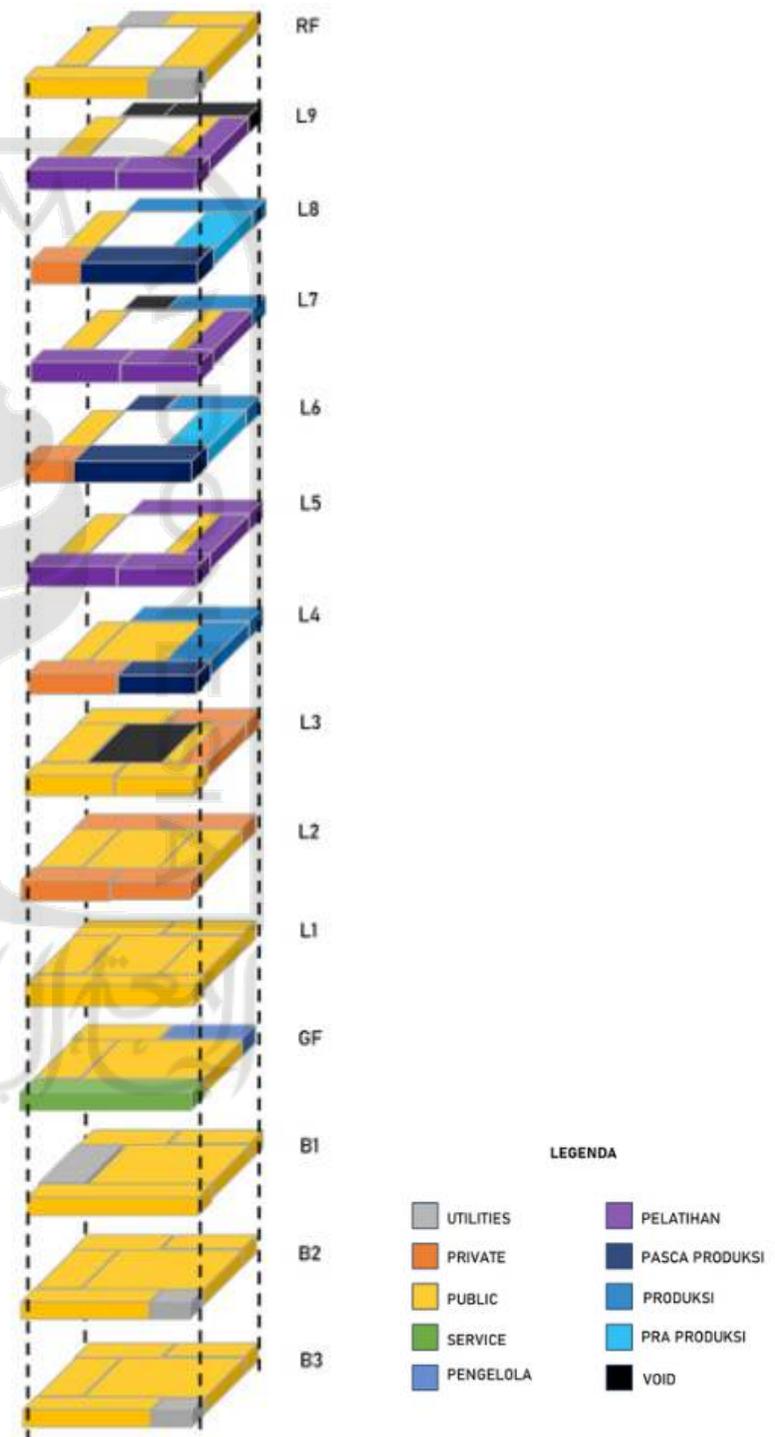
Lantai 1 untuk kegiatan publik yang bersifat komersial.

Lantai 2 memiliki ruang publik di tengah sebagai auditorium bebas kolom dengan skala sedang - besar dan terdapat office bersifat private diletakkan di sisi bangunan karena membutuhkan pencahayaan alami.

Lantai 3 untuk ruang private untuk makespace dan studio sewa berada di belakang bangunan dengan pertimbangan tingkat kebisingan yang rendah.

Lantai 4,6,8 sebagai area produksi, dimana peletakan produksi secara linear berada satu garis lurus yang membutuhkan tingkat keheningan ruang tinggi sedangkan area pra produksi & pasca produksi berada dekat area produksi untuk mempermudah aksesibilitas kegiatan produksi.

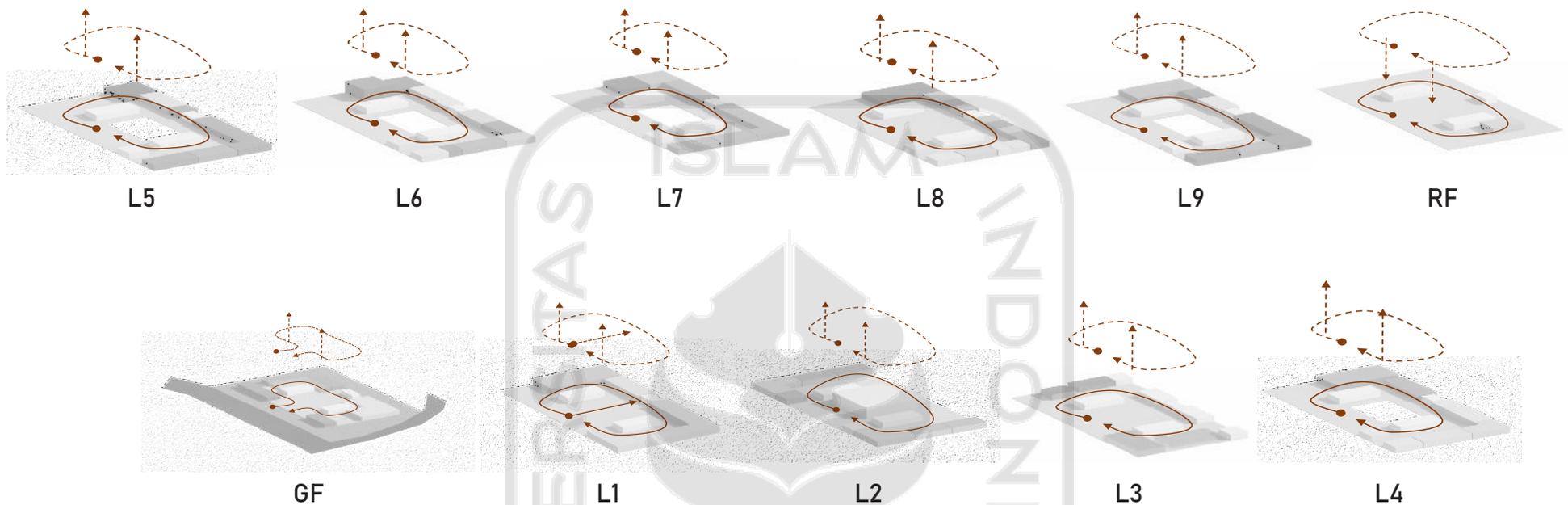
Lantai 5,7,9 terdapat ruang pelatihan dengan pertimbangan peletakan ruang yang membutuhkan tingkat pencahayaan alami dan tingkat keheningan ruang untuk konsentrasi yang tinggi



Gambar 3.3 Stacking Diagram
Sumber: Penulis, 2023

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA RUANG

Sirkulasi Alur Gerak Ruang



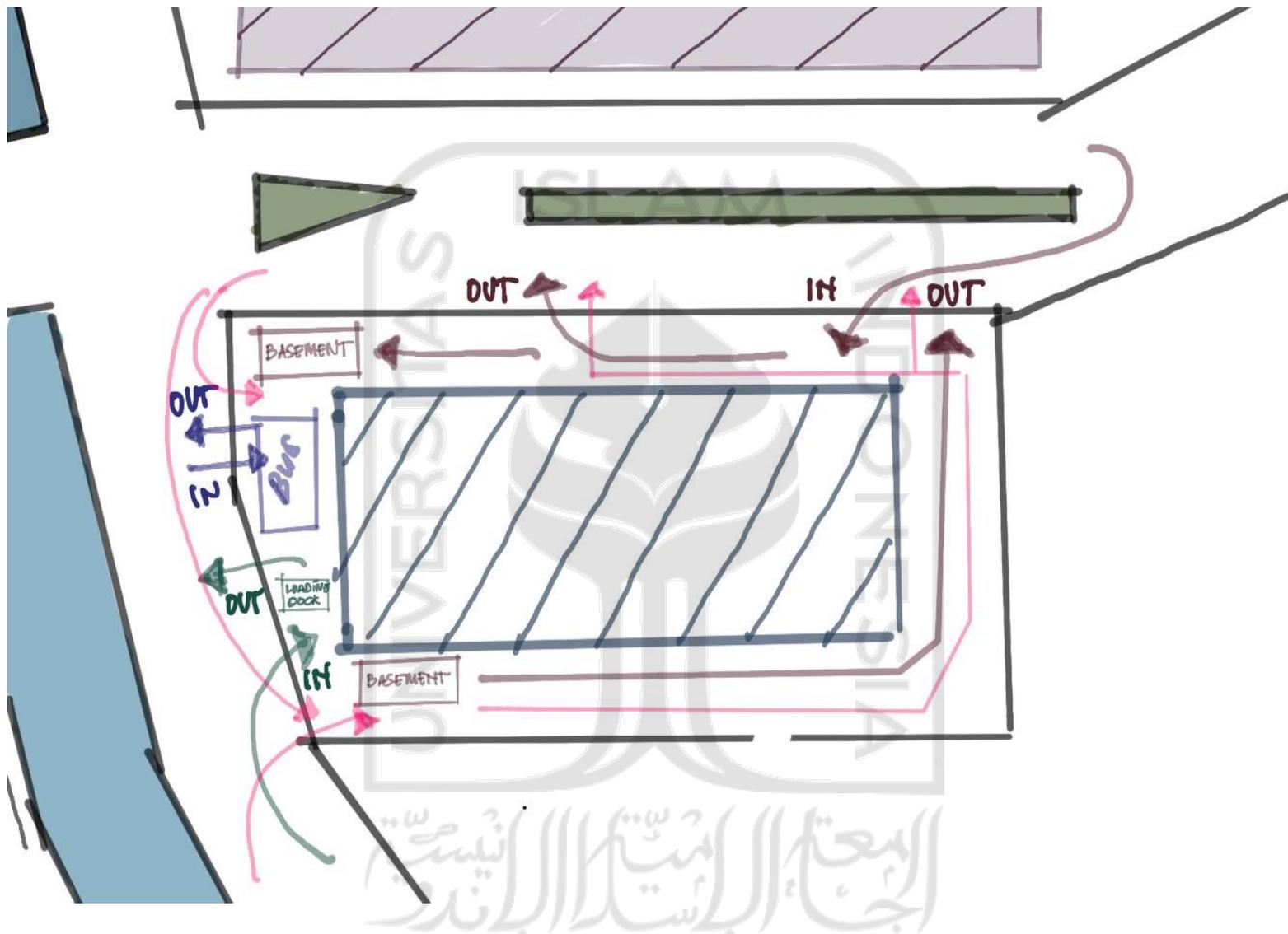
Gambar 3.4 Sirkulasi Alur Gerak Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Alur pergerakan ruang di Digital Creative Hub didasarkan pada prinsip teori ruang kreatif yang dirancang untuk mendukung hubungan ruang yang dinamis, memungkinkan terjalinnya interaksi yang erat antar pengguna. Ciri khas ruangan ini dipertahankan melalui kombinasi antara ruang publik, semi-publik, dan privat untuk memastikan ketiadaan gangguan antar ruang tersebut. Organisasi alur pergerakan diarahkan dengan menggunakan pendekatan terpusat. Selain menjadi tempat interaksi dan kolaborasi, titik pusat berfungsi sebagai ruang komunal dan visual connectivity, bertujuan menciptakan hubungan visual yang serasi dan optimal untuk memicu inspirasi dan inovasi di kalangan individu atau pelaku kreatif.

Organisasi terpusat yang dipadukan dengan penataan ruang yang linear menciptakan pola dinamis, menghasilkan pergerakan berputar. Hal ini memungkinkan adanya pilihan jalur yang beragam dan pengalaman yang mendalam, memberikan kesempatan lebih besar bagi pengguna untuk berinteraksi satu sama lain atau sekadar bertemu sebentar. Dengan demikian, struktur alur pergerakan yang terencana ini bertujuan untuk memperkaya pengalaman pengguna, menciptakan peluang untuk kolaborasi, dan memfasilitasi pertemuan yang mendukung kreativitas di dalam Digital Creative Hub.

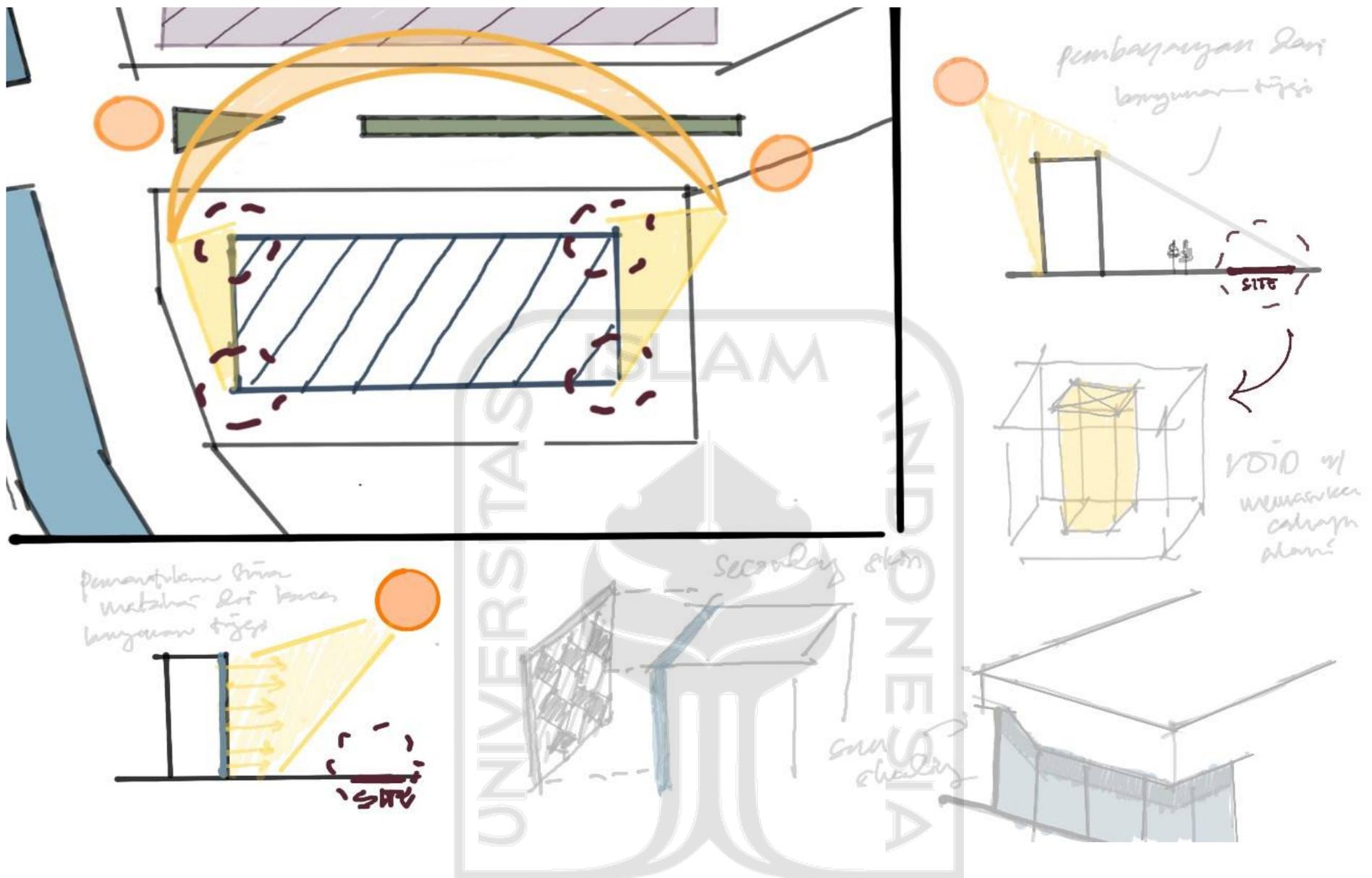
PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

Eksplorasi Tata Massa terhadap Respon Lingkungan



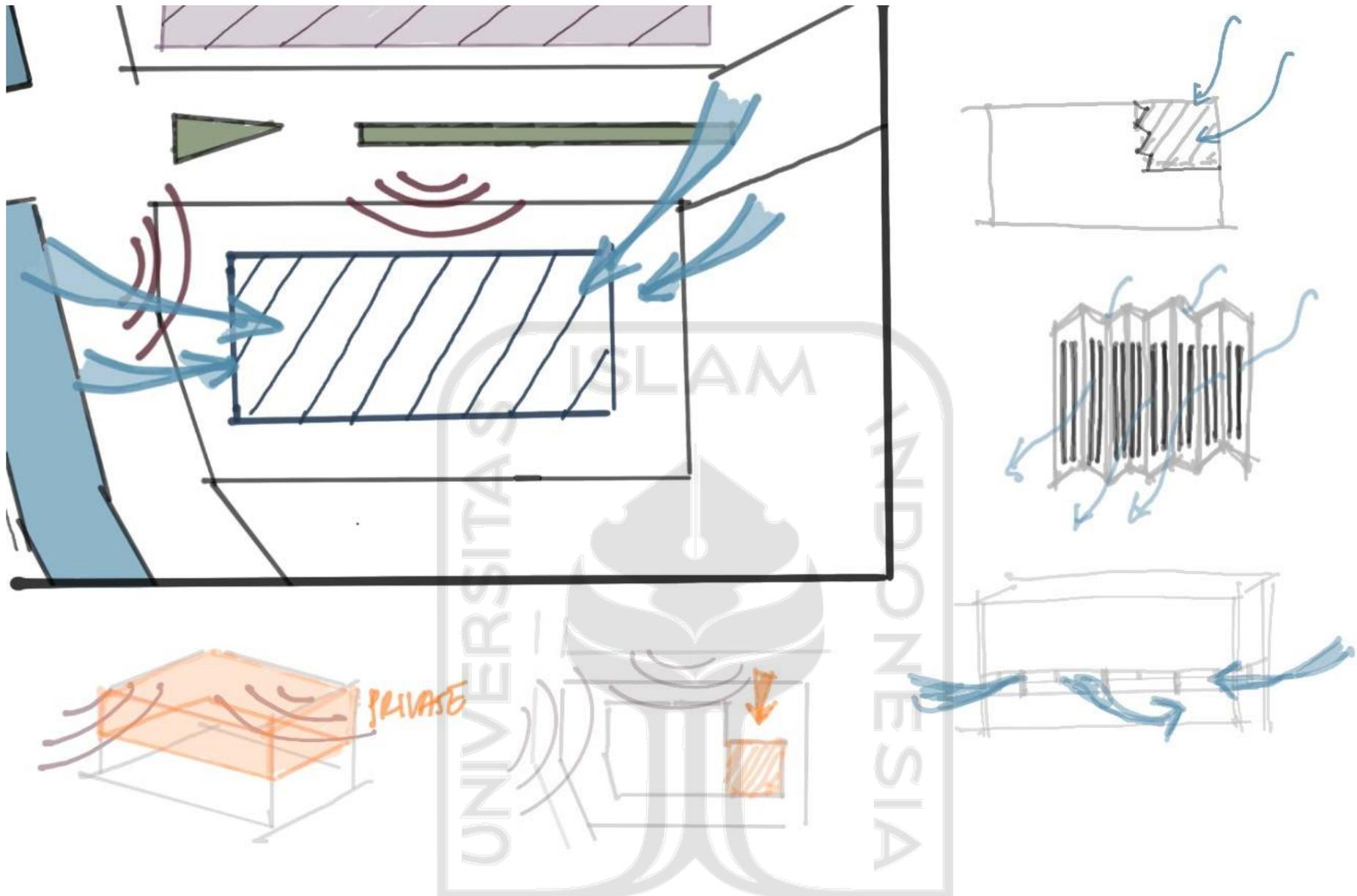
Gambar 3.5 Konsep Aksesibilitas
Sumber: Penulis, 2023

Dalam menanggapi konteks lokasi, dilakukan perencanaan sirkulasi pengunjung dari jalan utama menuju area drop off dan basement. Untuk mempermudah akses keluar, dibangun dua jalur keluar yang terhubung baik dari basement maupun drop off. Pada lokasi tersebut, khususnya di area drop off, disusun jalur terpisah untuk mobil dan motor guna memberikan kemudahan bagi pengendara kendaraan. Sebagai tambahan, disediakan area parkir khusus untuk bis, dan dilakukan pemisahan dengan vegetasi pada sirkulasi loading dock untuk menjaga privasi dari pandangan umum, serta jalur pemadam kebakaran yang memiliki lebar jalan sebesar 6 meter. Semua pertimbangan ini diarahkan untuk menciptakan kenyamanan dan terorganisir, mengutamakan keamanan dan fungsionalitas berbagai jenis kendaraan.



Gambar 3.6 Konsep Pencahayaan Alami
Sumber: Penulis, 2023

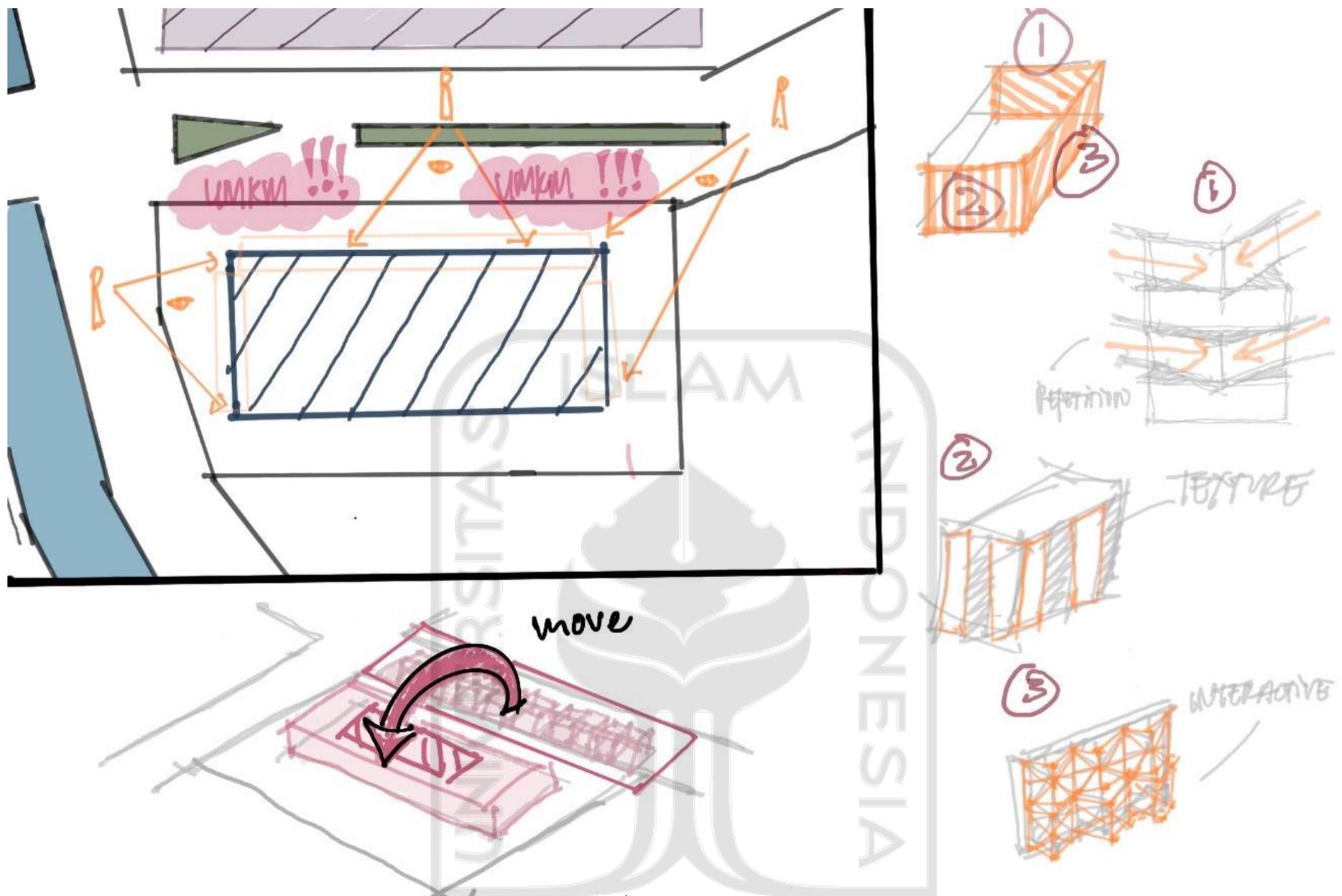
Dalam merespons sinar matahari, orientasi massa bangunan pada site dirancang menghadap ke arah utara sejajar dari timur ke barat, dengan mengoptimalkan bukaan di sisi utara dan selatan guna memaksimalkan pencahayaan alami. Sementara itu, pada sisi timur dan barat, diterapkan shading atau secondary skin, dan fungsi ruang ditempatkan dengan mempertimbangkan kebutuhan akan pencahayaan alami. Pada beberapa jam dan bulan tertentu, adanya bangunan tinggi yang menciptakan bayangan dapat menghalangi pencahayaan alami. Oleh karena itu, strategi yang diadopsi adalah dengan menciptakan void di tengah bangunan untuk memastikan penyebaran cahaya yang merata ke seluruh interior bangunan. Pendekatan ini bertujuan untuk mengoptimalkan pemanfaatan cahaya matahari sepanjang waktu dan meningkatkan kualitas pencahayaan alami di dalam bangunan.



Gambar 3.7 Konsep Kebisingan dan Penghawaan Alami
Sumber: Penulis, 2023

Dalam merespon arah datang angin terbesar dari timur laut dan barat, perlu bukaan pada sisi bangunan dengan membentuk massa bangunan yang dapat menangkap arah angin, sehingga potensi angin dapat dimaksimalkan. Selain itu, menciptakan perbandingan antara massa bangunan yang solid dan void membantu menciptakan kesan ruang yang lebih luas dan mendukung pertukaran udara yang lebih baik.

Untuk mengatasi tingkat kebisingan tertinggi yang berasal dari lalu lintas jalan, perlu dilakukan pembagian zona berdasarkan fungsi ruang dengan mempertimbangkan kebutuhan ketenangan ruang. Strategi yang diterapkan adalah dengan menempatkan area atau ruang yang membutuhkan ketenangan tinggi pada elevasi yang lebih tinggi, seperti lantai paling atas, menjauh dari sumber kebisingan tertinggi dengan mengurangi massa bangunan yang menonjol ke dalam area yang lebih tenang. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan kenyamanan bangunan meskipun terdapat tingkat kebisingan tinggi di sekitarnya.



Gambar 3.8 Konsep Vista
Sumber: Penulis, 2023

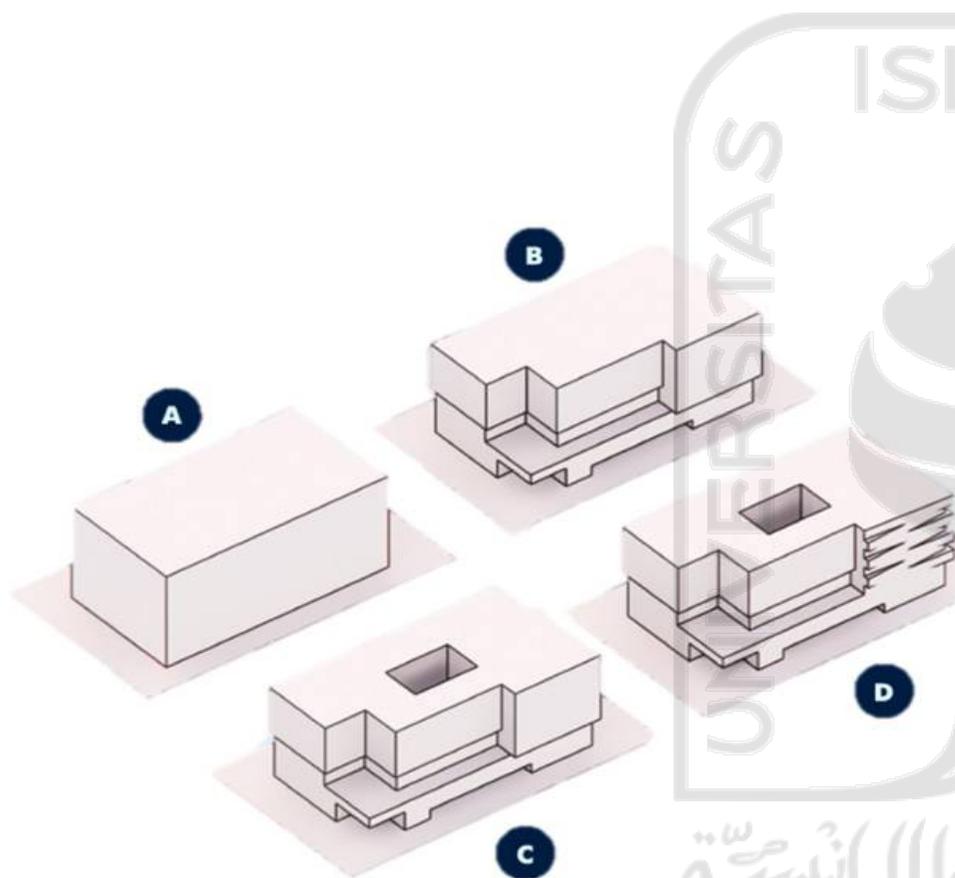
Dalam merespon vista menarik dari sisi utara dan barat yang secara langsung berhadapan dengan jalan utama, menjadikannya citra pertama bagi pengunjung, diperlukan strategi dalam membentuk massa dan fasad yang menarik melalui permainan komposisi bentuk. Komposisi bentuk ini harus merespons kondisi iklim konteks site, sekaligus memberikan keindahan estetika. Permainan sudut geometri digunakan untuk menciptakan kesan ekspresif dan atraktif, tetapi tetap menyelaraskan dengan bangunan sekitarnya.

Selain dari aspek komposisi, penambahan tekstur dekoratif dengan penataan yang dipertimbangkan memberikan karakter yang beragam dan menghindari kesan monoton dan massif. Strategi lain yang dapat diterapkan adalah menempatkan fungsi-fungsi yang mengundang keramaian pada titik fokus tertentu, bertujuan untuk menarik perhatian pengunjung.

Di sekitar site juga, terdapat banyak pedagang UMKM kuliner yang akan dipindahkan ke dalam bangunan untuk menjaga kenyamanan. Hal ini perlu diperhatikan agar tetap mendukung fungsionalitas bangunan.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN TATA MASSA

Transformasi Bentuk Massa



Gambar 3.9 Transformasi Bentuk Massa Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

A : Massa diletakkan berdasarkan regulasi dan standar kenyamanan serta keselamatan menyesuaikan potensi dan bentuk site. Kemudian gubahan massa ditingkatkan memaksimalkan ruang lahan dan ketinggian bangunan yang diizinkan yakni 10 lantai sehingga bentukan tapak menjadi acuan proporsi dasar dengan bentuk dasar persegi

B : Berdasarkan acuan proporsi site dihasilkan acuan bentuk baru yang mengalami penambahan dan pengurangan massa, menyesuaikan dengan aspek kontekstual dan fungsional ruang yang ada didalamnya. Bagian bawah gubahan massa memberikan area yang lebih besar untuk drop off dan juga pejalan kaki dari luar site. Sedangkan bagian depan gubahan massa diperbesar dengan ruang-ruang area terbuka untuk bertemu secara informal dan dari kejauhan terlihat adanya interaksi keramaian antar pengguna untuk mengundang pengunjung.

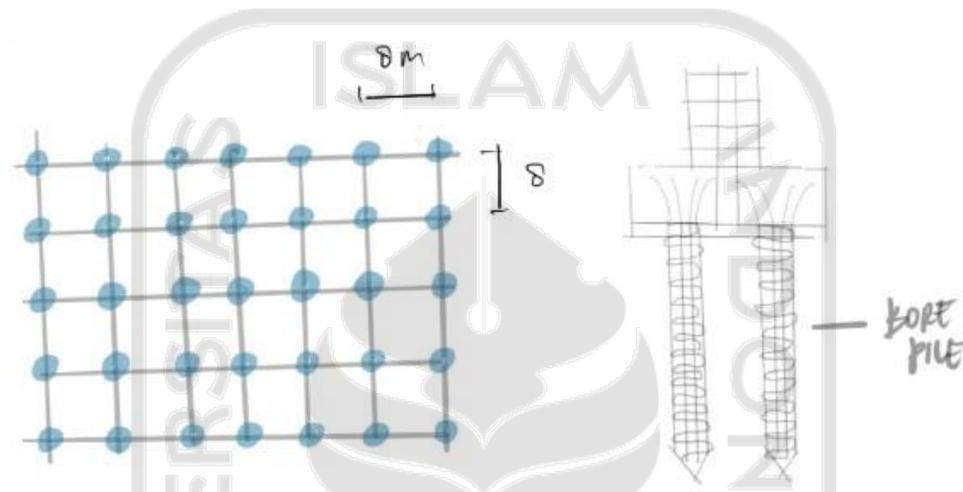
C : Membuat courtyard sebagai orientasi dalam bangunan yang juga untuk memasukan pencahayaan dan penghawaan alami. Selain itu, fungsi courtyard juga menjadi visual connectivity yang dapat merangsang pemikiran kreatif dan inspirasional serta ruang terbuka yang kolaboratif

D : Pada salah satu sisi gubahan massa dibentuk penonjolan fasad yang direpitisi selain untuk mengibaratkan jiwa penuh energi dan semangat yang berkarakteristik kreatif untuk memberikan kesan bangunan yang ekspresif juga sebagai sun shading

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN STRUKTUR

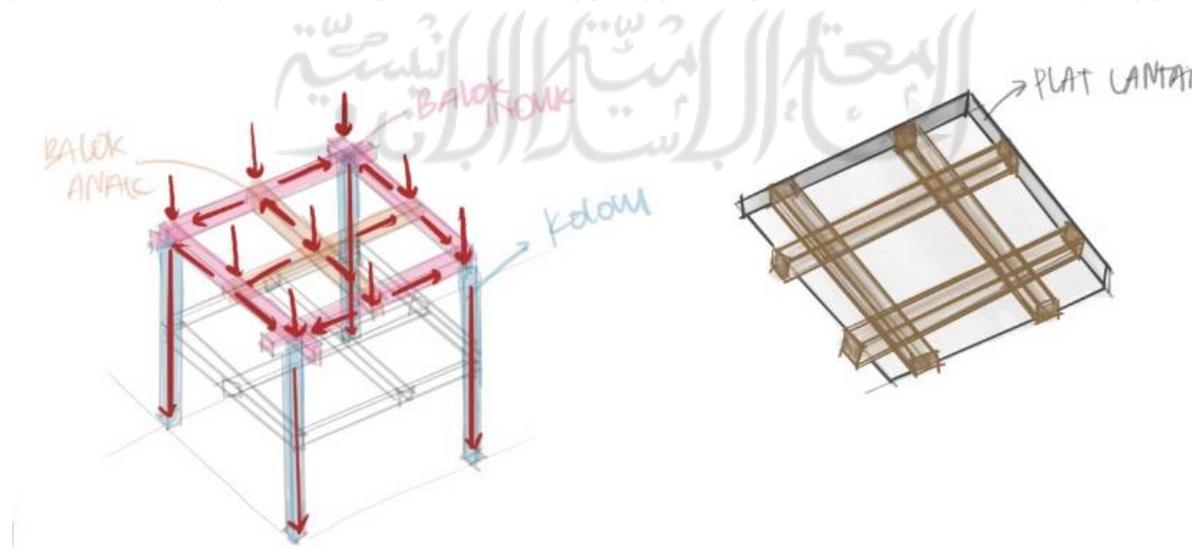
Sistem Struktur

Prinsip pada arsitektur kontemporer yaitu bangunan kokoh. Dalam hal ini, bangunan menampilkan bentuk massa yang ekspresif dan menunjukkan kekokohan melalui penggunaan sistem struktur dan material bangunan. Perancangan Digital Creative Hub untuk struktur bawah (sub structure) dengan pondasi boredpile. Pondasi boredpile digunakan karena bangunan terdiri dari 10 lantai dan 3 basement.



Gambar 3.10 Substruktur Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

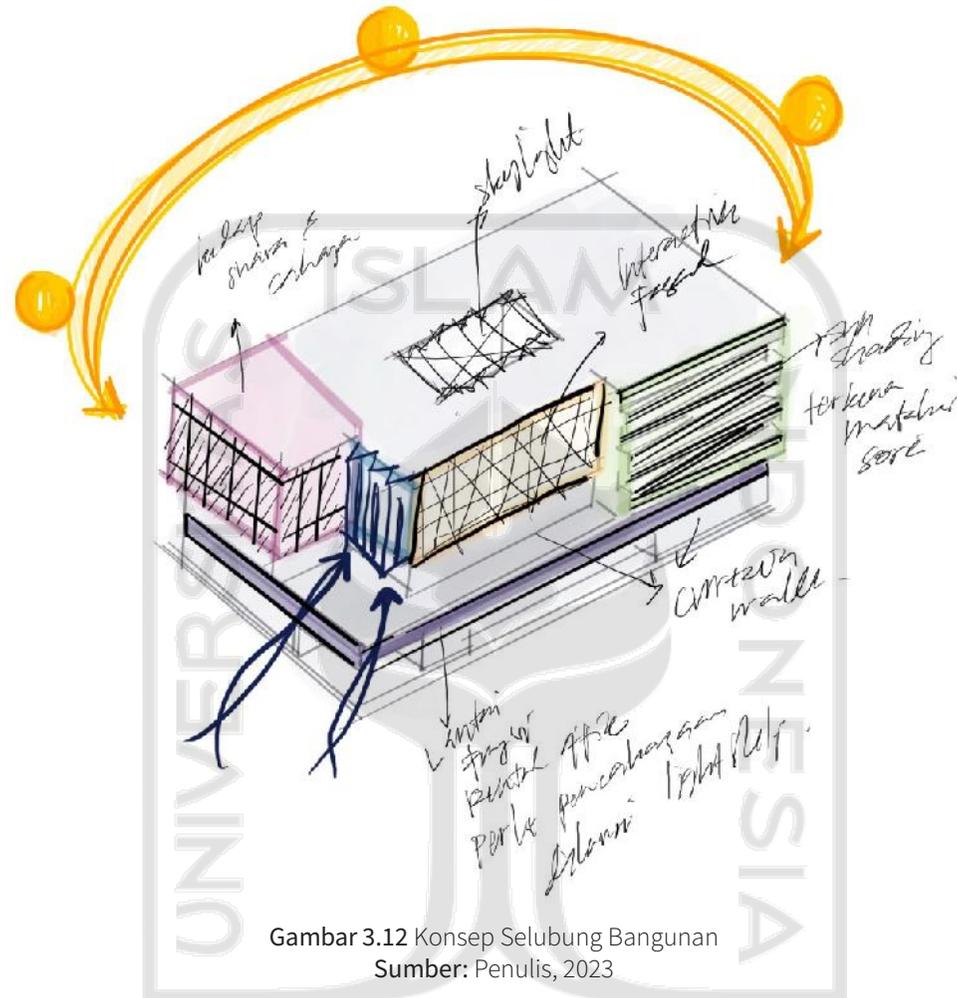
Struktur atas (upper structure) pada lantai menggunakan plat lantai decking karena struktur lebih kuat sedangkan untuk struktur badan bangunan menggunakan sistem rigid frame yang terdiri dari kolom dan balok material beton. Penerapan kolom dan balok dengan pembagian grid yang mempertimbangkan jarak antar kolom untuk fungsi ruang studio dan ruang pertemuan tanpa kolom agar tidak mengganggu kenyamanan dan aktivitas pengguna di dalamnya.



Gambar 3.11 Upperstruktur Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN FASAD

Fasad Bangunan



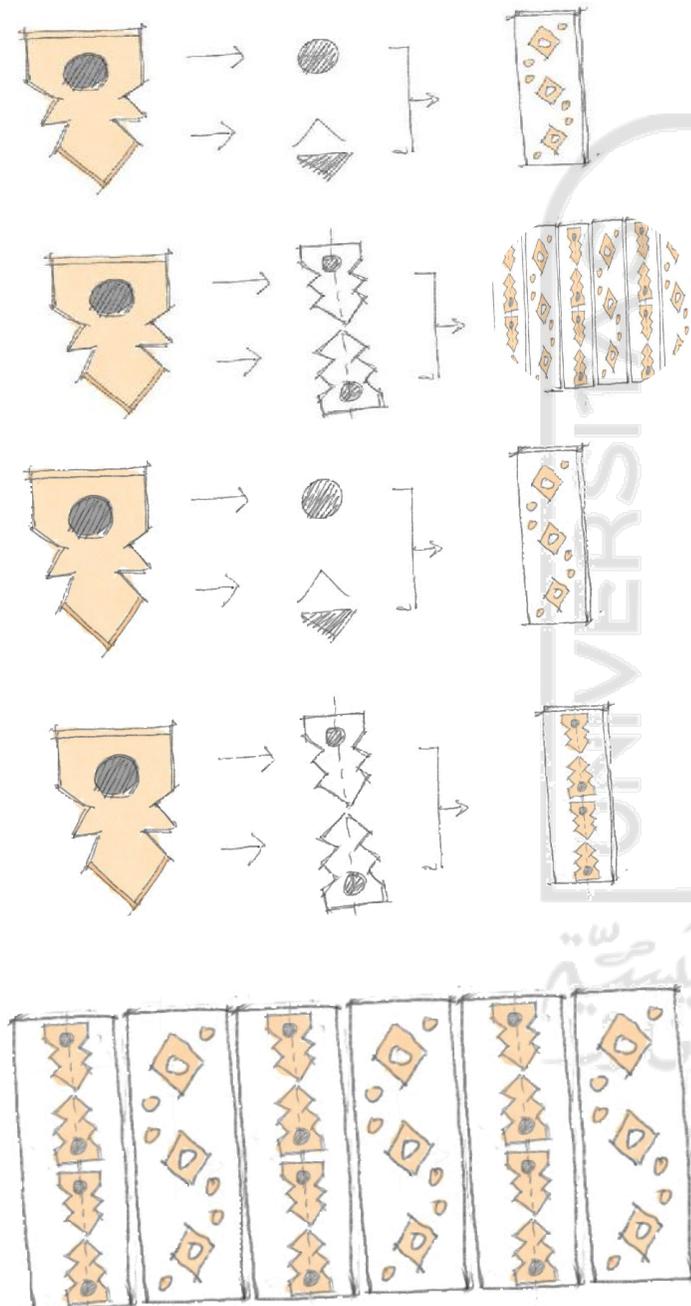
Gambar 3.12 Konsep Selubung Bangunan
Sumber: Penulis, 2023

Fasad pada bagian bangunan yang berwarna ungu direncanakan sebagai ruang produksi yang kedap suara dan cahaya. Dengan demikian, bagian ini didesain dengan karakteristik massif sambil tetap memberikan tekstur pada material penutup fasad, yang berfungsi sebagai pengurang kebisingan. Bagian bangunan yang berwarna biru menggunakan bukaan yang merespon terhadap arah angin, bertujuan untuk meningkatkan sirkulasi udara di dalam bangunan. Untuk fasad di sisi berwarna kuning mengoptimalkan pencahayaan alami dengan menerapkan fasad interaktif yang secara otomatis mengatur intensitas cahaya.

Di sisi lainnya, fasad pada bagian berwarna hijau menggunakan sun shading horizontal sebagai pelindung dari silau matahari di sisi barat. Bagian fasad yang berwarna ungu memanfaatkan light shelf, yang memantulkan cahaya matahari untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan pada saat yang sama mengurangi radiasi matahari. Hal ini terutama penting karena lantai tersebut berfungsi sebagai rental office yang membutuhkan pencahayaan alami untuk mendukung aktivitas kerja di dalamnya. Untuk meningkatkan pencahayaan alami, juga diterapkan skylight pada rancangan bangunan.

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN FASAD

Fasad Gigi Balang



Gambar 3.13 Konsep Fasad Betawi
Sumber: Penulis, 2023

Eksplorasi fasad ini mengadopsi geometri dasar ornamen tradisional Betawi, salah satunya adalah motif gigi balang yang biasanya ditemukan pada tepian atap rumah adat Betawi. Inspirasi dari motif gigi balang diintegrasikan sebagai bentuk penghormatan terhadap warisan budaya lokal.

Pada panel pertama, pola dasar gigi balang yang terdiri dari segitiga dan lingkaran dipadukan, kemudian diulang secara simetris di seluruh permukaan bangunan, menciptakan harmoni antara komposisi bagian atas dan bawah.

Panel kedua menampilkan susunan bentuk gigi balang yang saling berhadapan, kemudian digabungkan dan diulang sejajar tegak lurus di seluruh permukaan bangunan.

Fasad gigi balang menggunakan material GRC dengan kombinasi warna putih dan abu-abu, bertujuan untuk memberikan tampilan yang estetik tanpa terlalu mencolok di area dinding yang luas. Penggunaan warna netral ini tidak hanya menyajikan pengalaman visual yang memikat, tetapi juga memberikan kesan kontemporer dengan sentuhan modern yang tetap terjaga.

Dalam konsep fasad gigi balang ini, arsitektur kontemporer diperlihatkan mampu menggabungkan elemen-elemen tradisional dengan pendekatan inovatif, menciptakan harmoni yang seimbang antara warisan budaya lokal dan keunikan desain modern

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN FASAD

Fasad Musik

Kicir-Kicir

DYNAMIC

RHYTHM

TEXTURE

Kicir-Kicir

Eksplorasi fasad yang mencerminkan peran bangunan sebagai tempat untuk industri kreatif digital, khususnya subsektor musik, mendapat inspirasi dari notasi balok lagu daerah khas Betawi yang dikenal sebagai kicir-kicir. Pengembangan bentuk fasad ini mengadopsi unsur-unsur dari lagu kicir-kicir, yang tidak hanya menyampaikan nasihat dan semangat, tetapi juga mengingatkan akan pentingnya kebahagiaan dalam menghadapi kehidupan yang tidak selalu mudah.

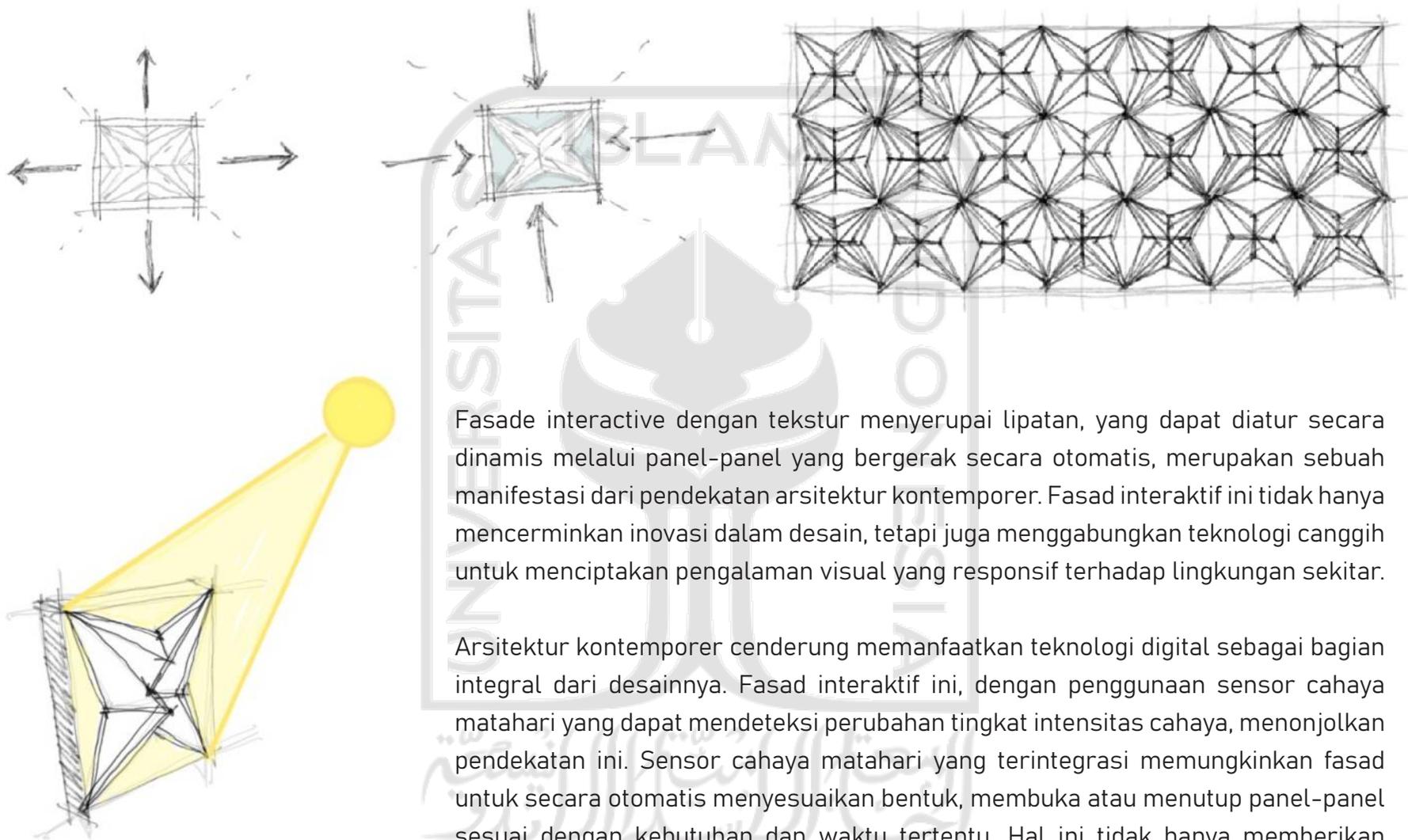
Implementasi fasad musik dengan representasi diagram dinamika, ritme, dan tekstur yang disatukan menciptakan karya seni fasad yang unik. Untuk meningkatkan fungsionalitas fasad musik, diagram dinamika musik juga berfungsi sebagai light shelf untuk mengoptimalkan pencahayaan alami di dalam bangunan. Diagram ritme musik diwujudkan sebagai bukaan kaca dengan ukuran bentuk yang mengacu pada ketukan dalam musik kicir-kicir, di mana semakin banyak ketukan menghasilkan bukaan yang lebih lebar. Sementara itu, diagram tekstur musik menjadi elemen aksen pada fasad yang juga berfungsi sebagai elemen furnitur untuk bagian dalam bangunan.

Konsep fasad musik menunjukkan arsitektur kontemporer dapat menjadi medium ekspresi kreatif, penyatuan nilai budaya, dan penerapan desain yang fungsional serta inovatif

Gambar 3.14 Konsep Fasad Musik
Sumber: Penulis, 2023

PENYELESAIAN PERSOALAN DESAIN FASAD

Fasad Interactive



Gambar 3.15 Konsep Fasad Interaktif
Sumber: Penulis, 2023

Fasade interactive dengan tekstur menyerupai lipatan, yang dapat diatur secara dinamis melalui panel-panel yang bergerak secara otomatis, merupakan sebuah manifestasi dari pendekatan arsitektur kontemporer. Fasad interaktif ini tidak hanya mencerminkan inovasi dalam desain, tetapi juga menggabungkan teknologi canggih untuk menciptakan pengalaman visual yang responsif terhadap lingkungan sekitar.

Arsitektur kontemporer cenderung memanfaatkan teknologi digital sebagai bagian integral dari desainnya. Fasad interaktif ini, dengan penggunaan sensor cahaya matahari yang dapat mendeteksi perubahan tingkat intensitas cahaya, menonjolkan pendekatan ini. Sensor cahaya matahari yang terintegrasi memungkinkan fasad untuk secara otomatis menyesuaikan bentuk, membuka atau menutup panel-panel sesuai dengan kebutuhan dan waktu tertentu. Hal ini tidak hanya memberikan sentuhan estetis yang unik, tetapi juga berkontribusi pada efisiensi energi dan kenyamanan dalam ruang.

Dengan demikian, fasad interactive dengan kemampuan beradaptasi secara dinamis mengacu pada pendekatan arsitektur kontemporer tidak hanya menggabungkan unsur-unsur estetika yang inovatif, tetapi juga memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan fungsionalitas dan kenyamanan dalam lingkungan bangunan.

ANALISIS BISNIS DALAM PENGEMBANGAN DESAIN

Bisnis Model Canvas

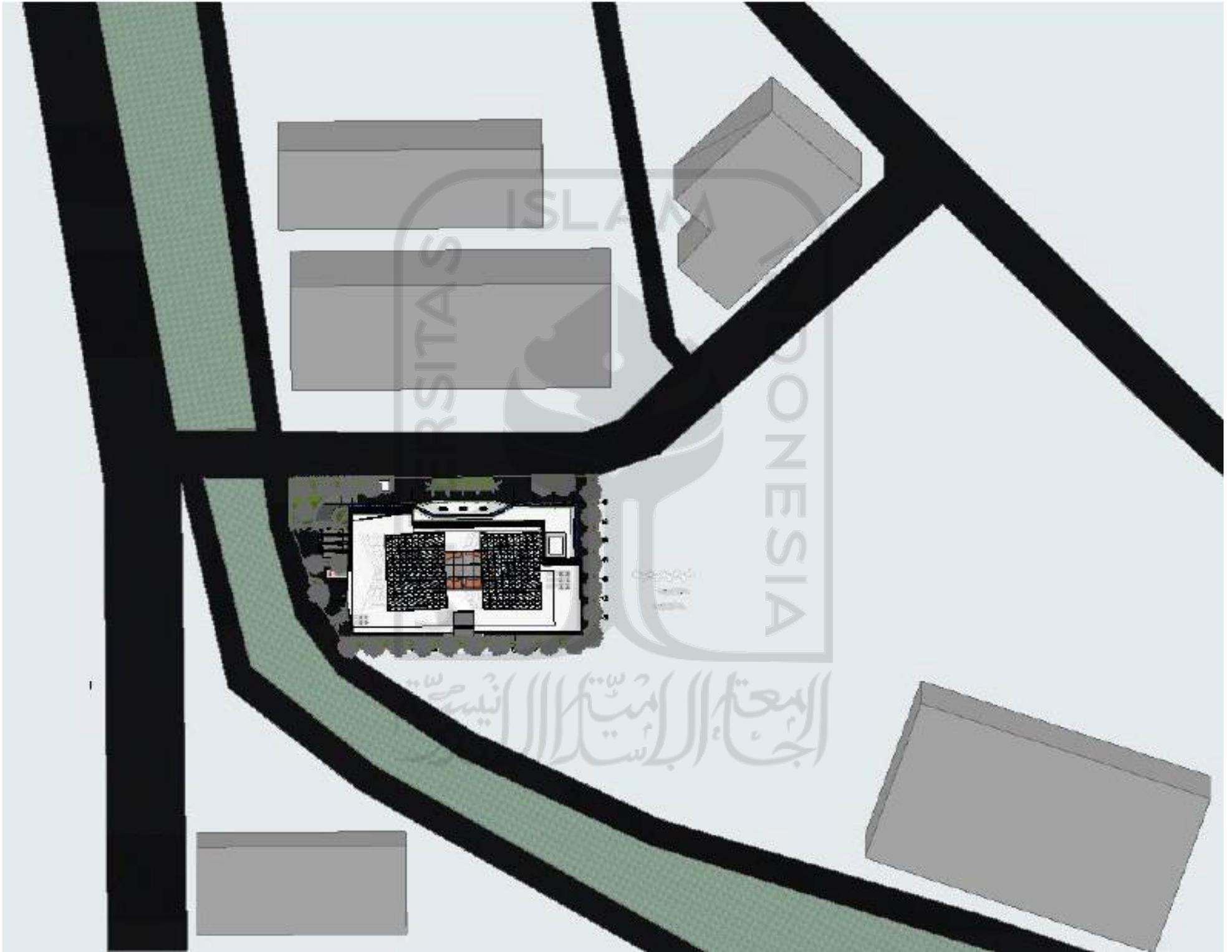


Gambar 3.16 Bisnis Model Canvas

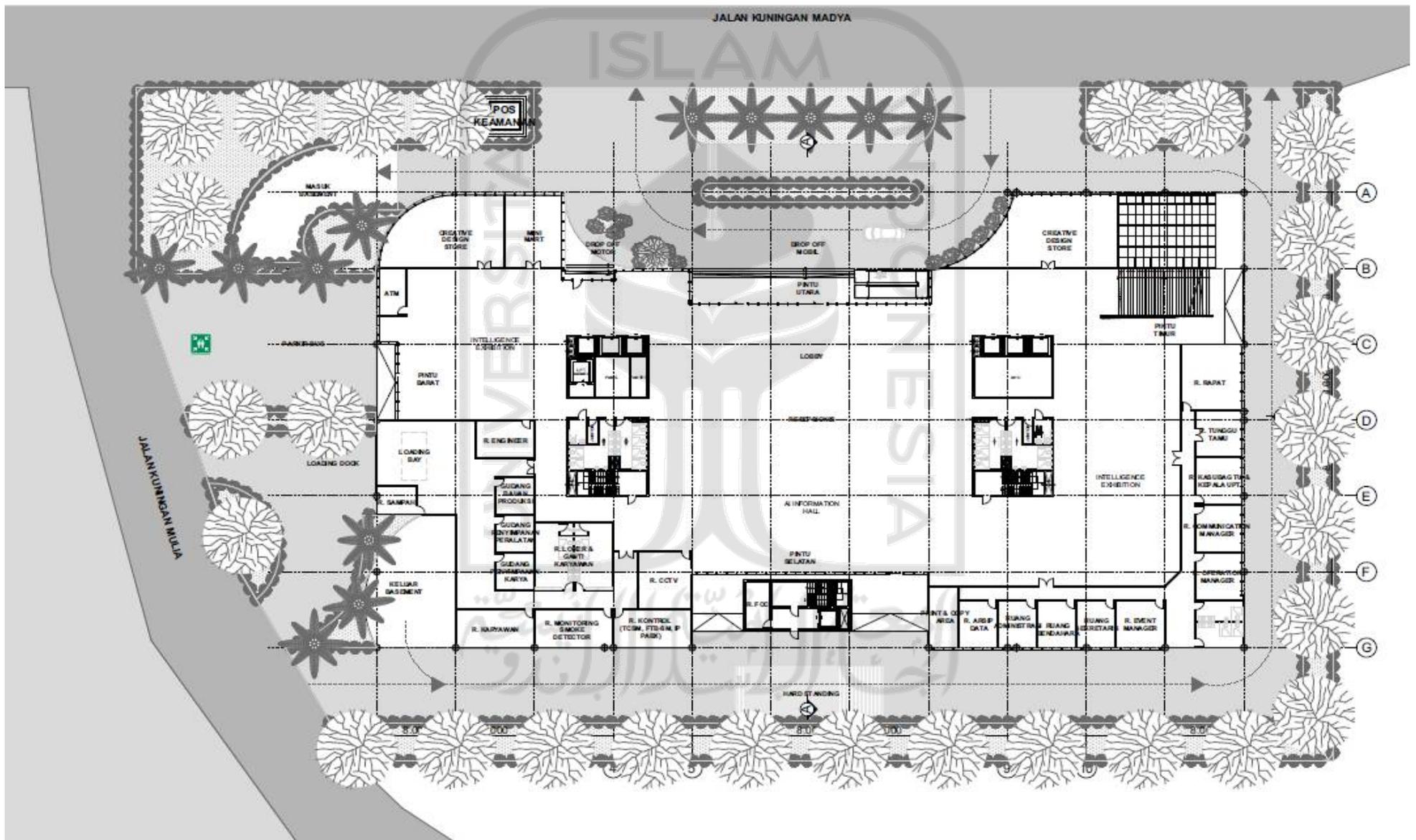
Sumber: Penulis, 2023



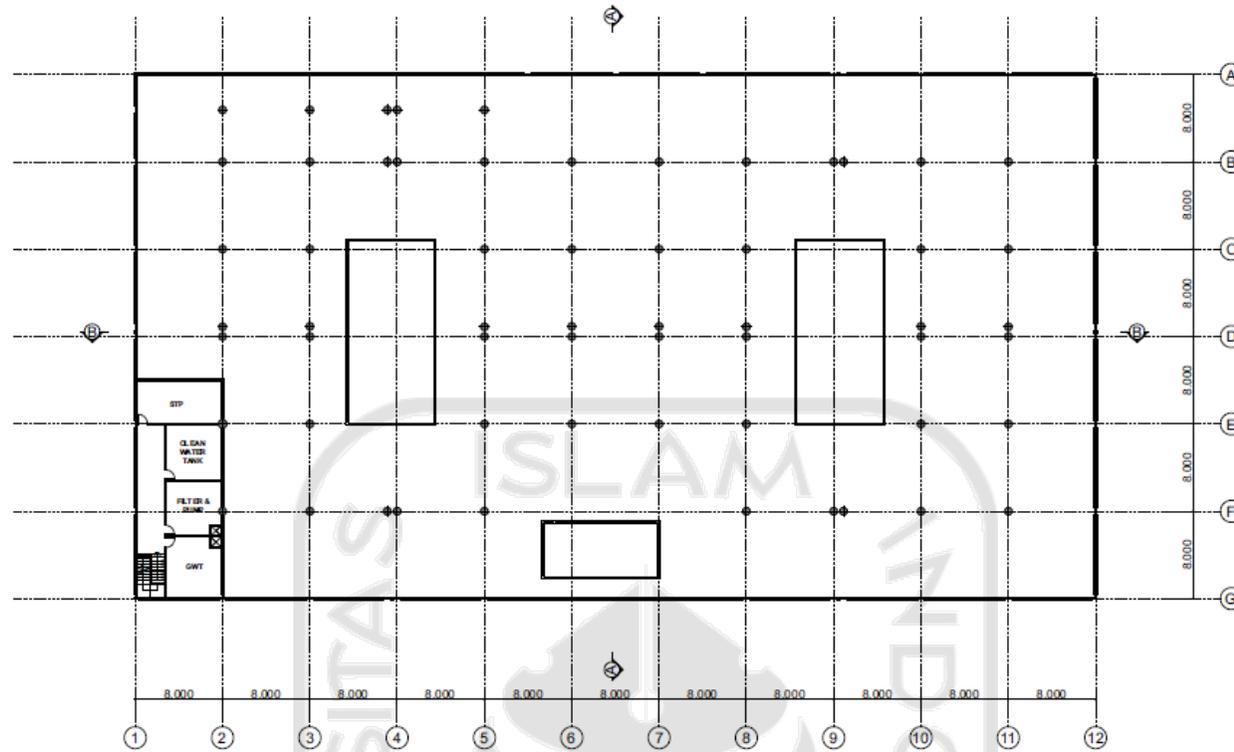
4 HASIL
RANCANGAN



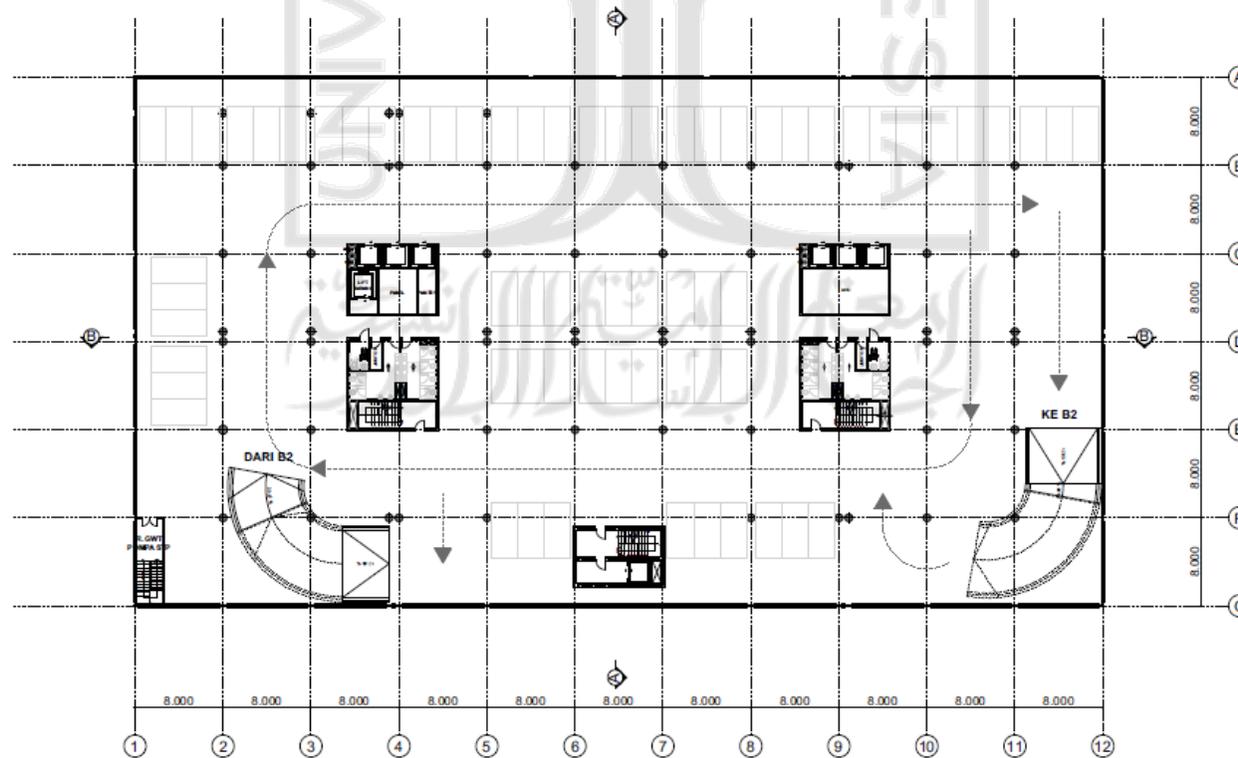
Gambar 4.1 Situasi
Sumber: Penulis, 2023



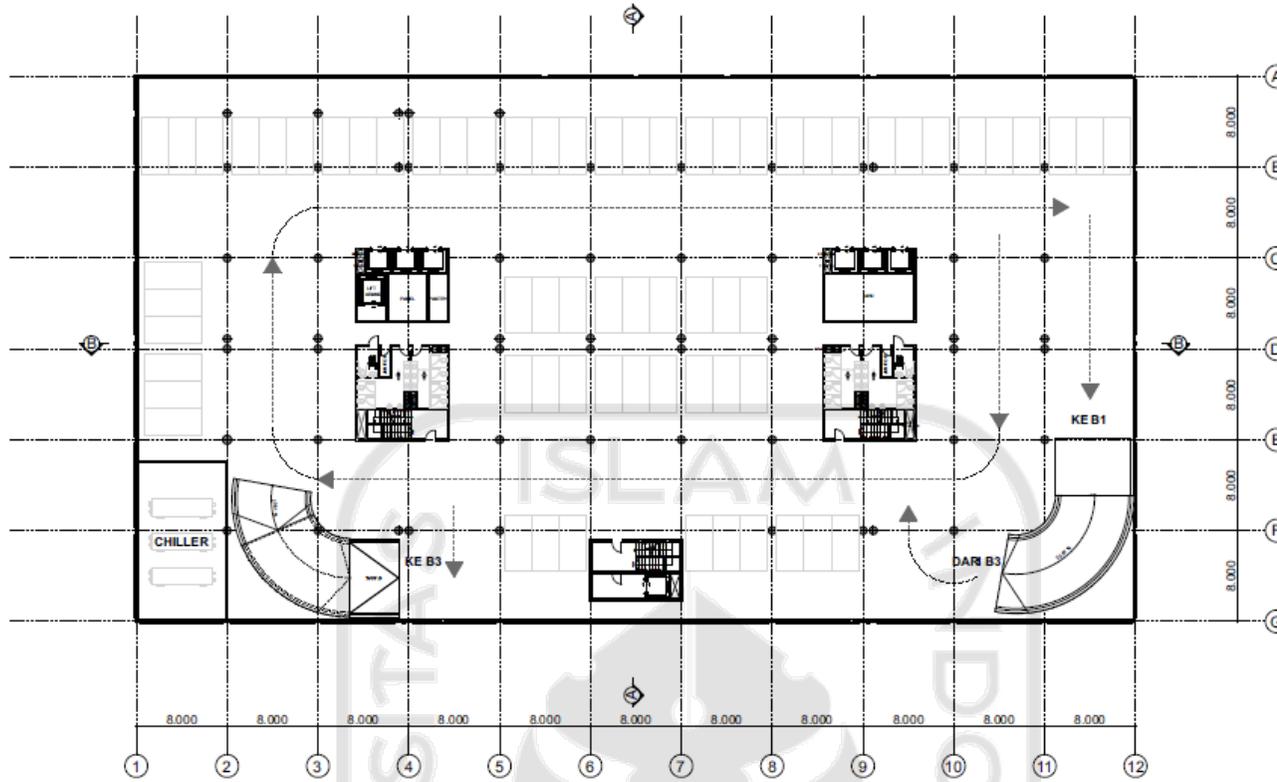
Gambar 4.2 Siteplan
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.3 Basement GWT STP Pompa
Sumber: Penulis, 2023

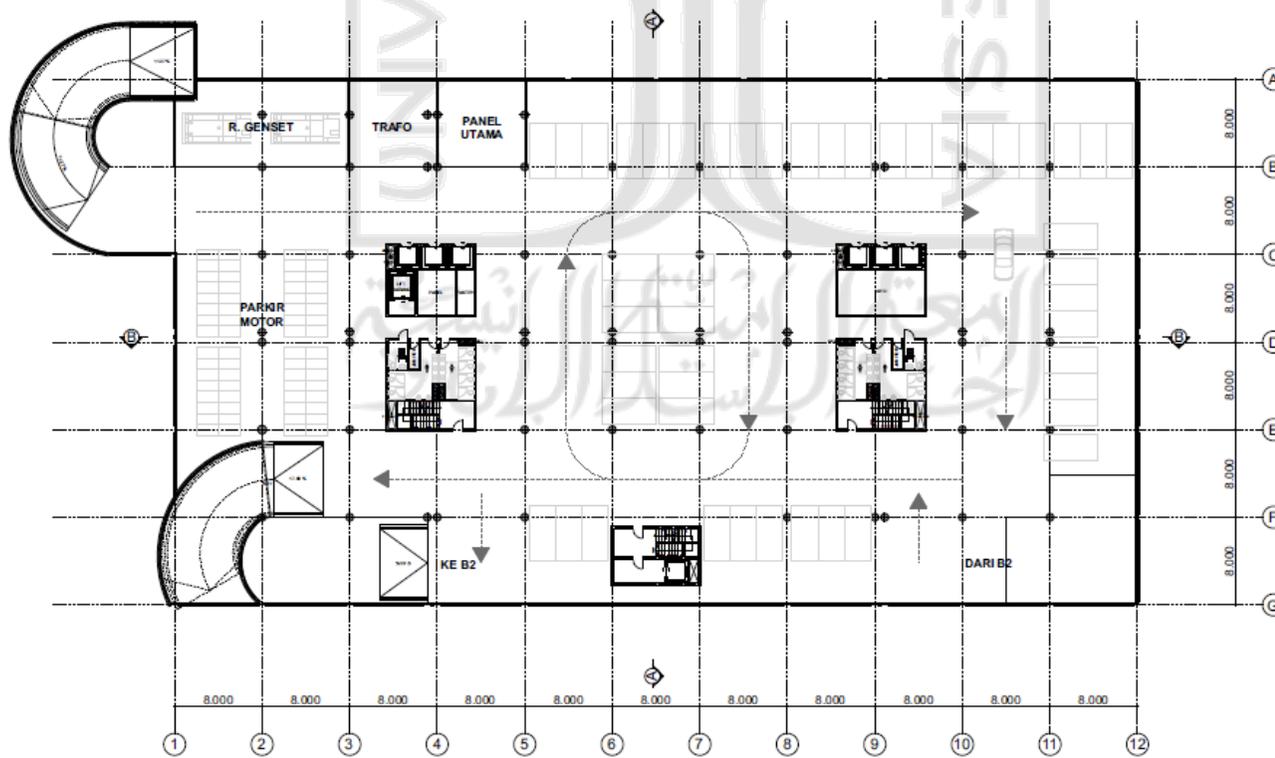


Gambar 4.4 Basement 3
Sumber: Penulis, 2023



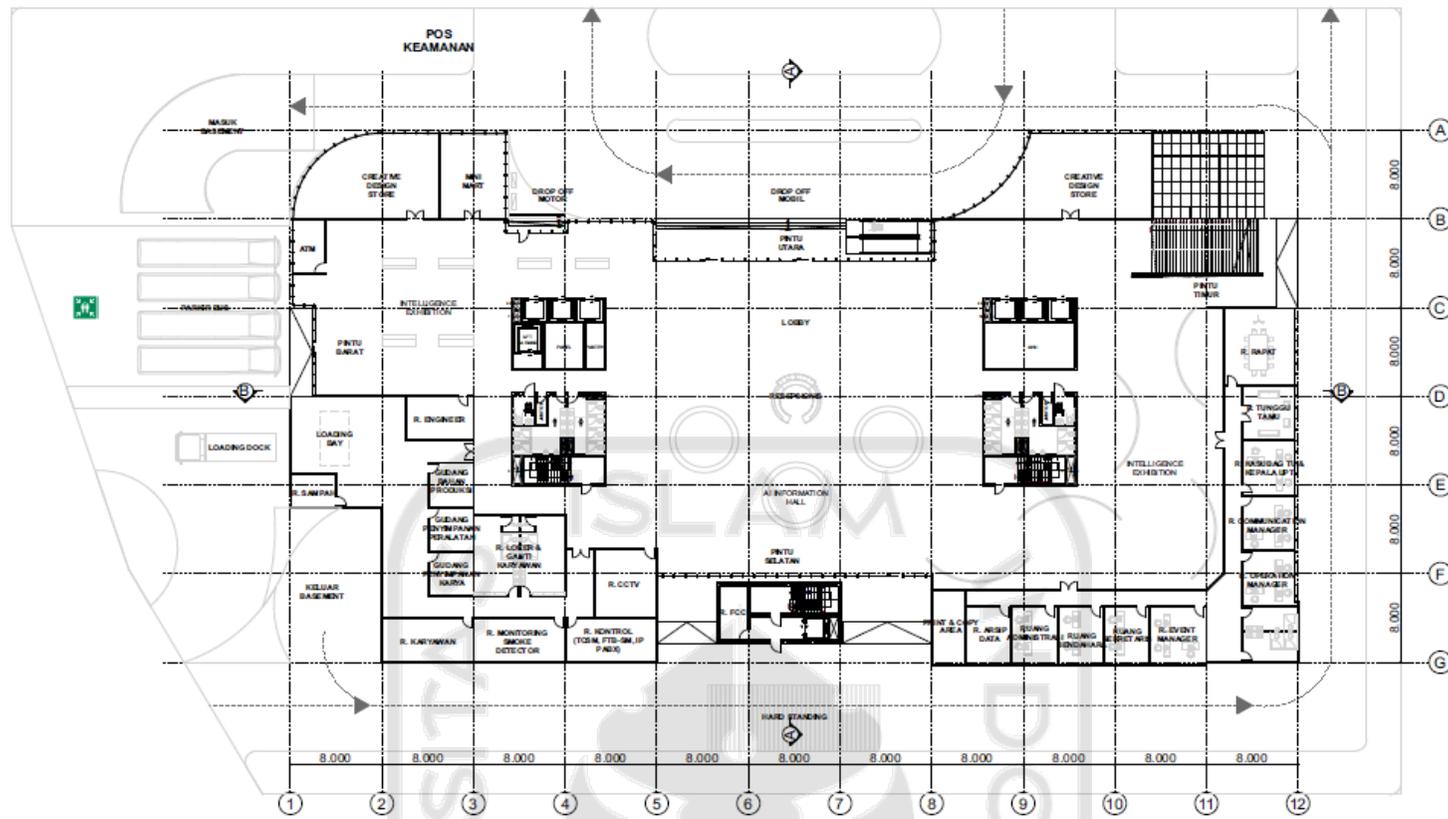
Gambar 4.5 Basement 2

Sumber: Penulis, 2023

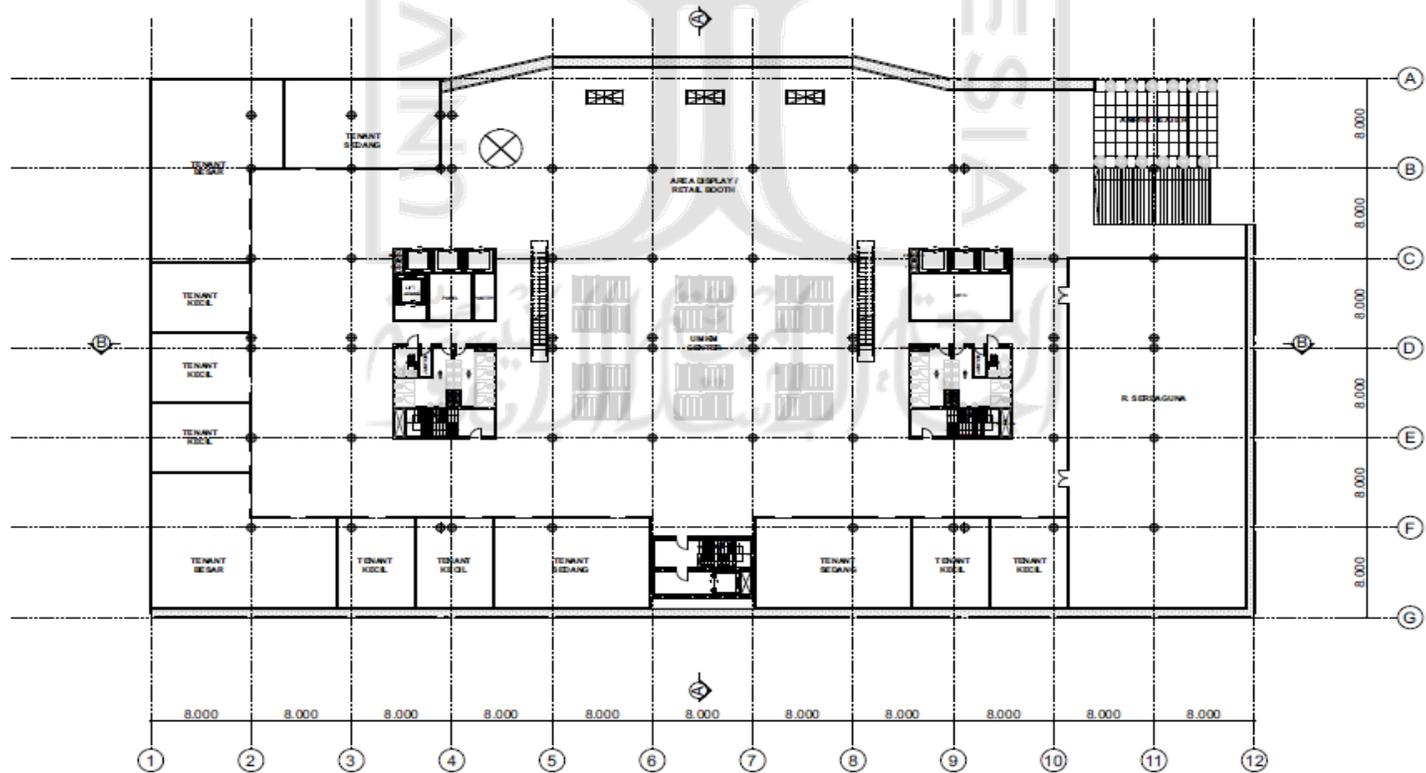


Gambar 4.6 Basement 1

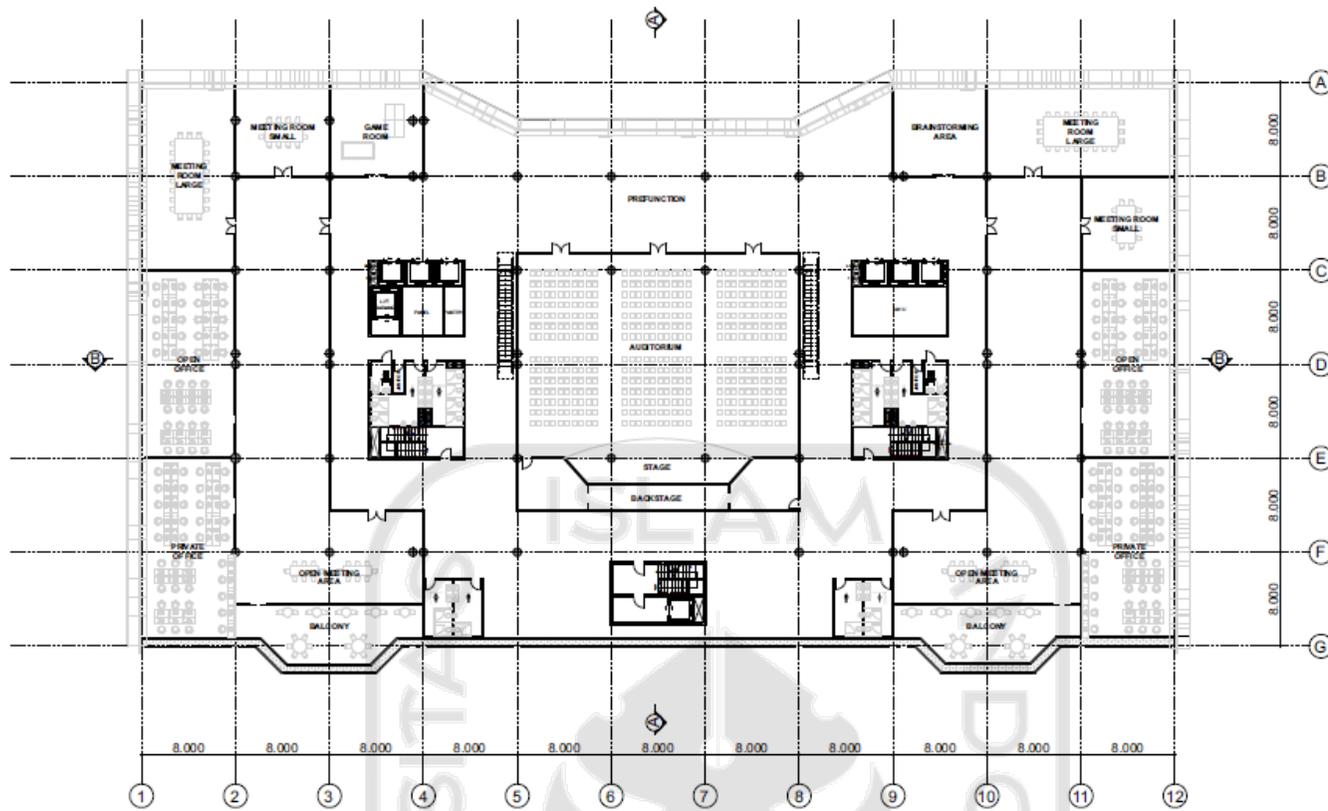
Sumber: Penulis, 2023



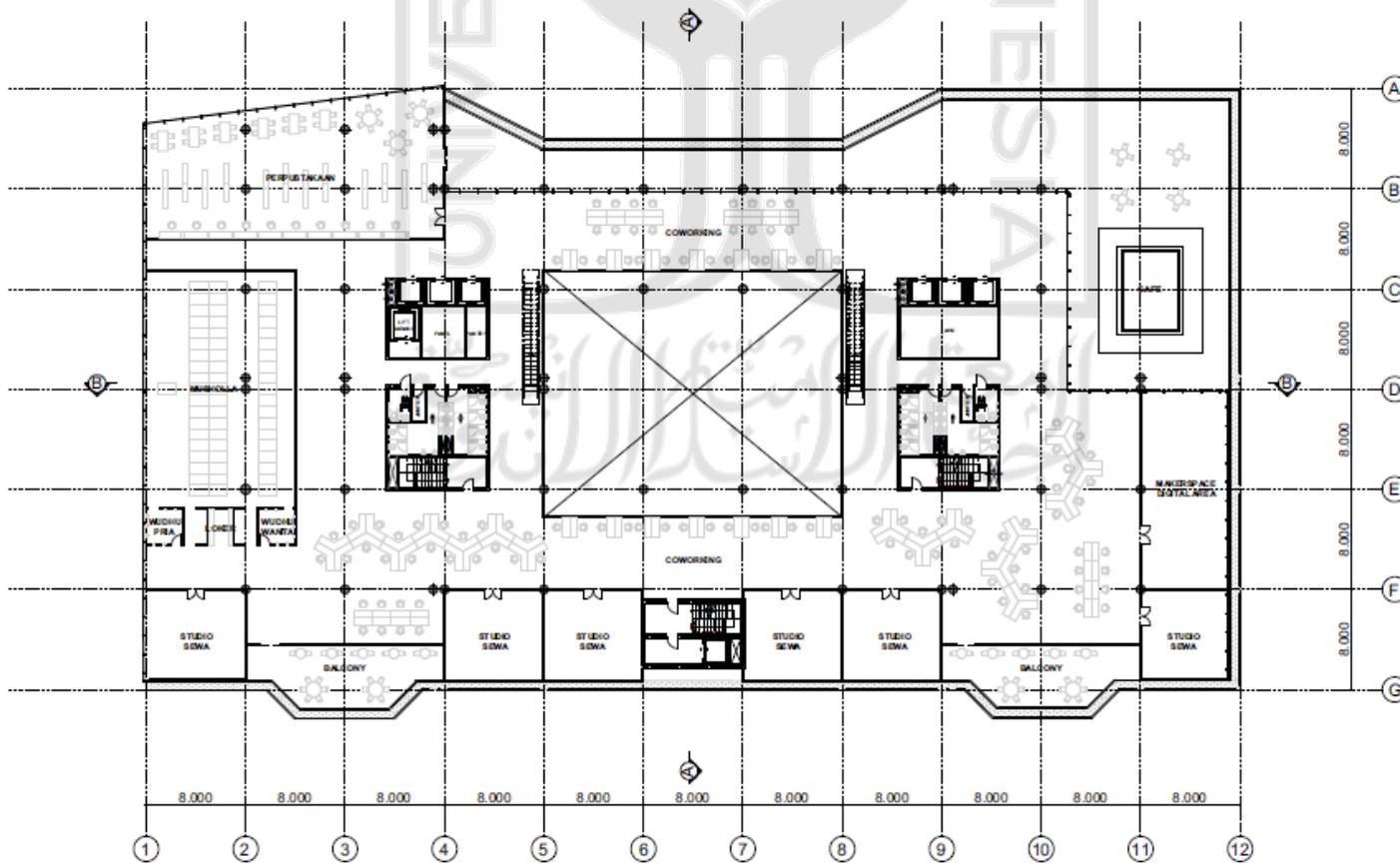
Gambar 4.7 Ground Floor
Sumber: Penulis, 2023



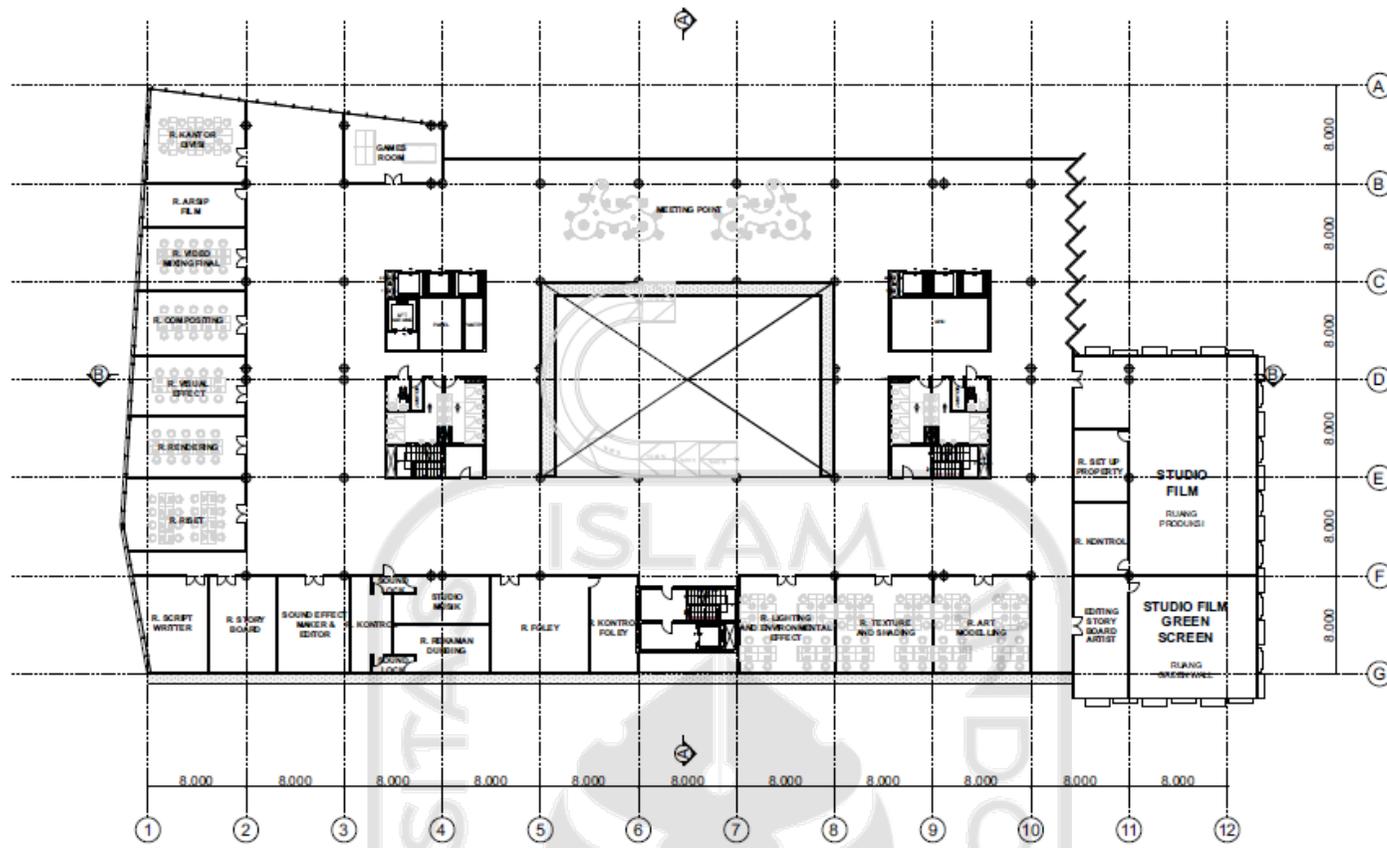
Gambar 4.8 Lantai 1
Sumber: Penulis, 2023



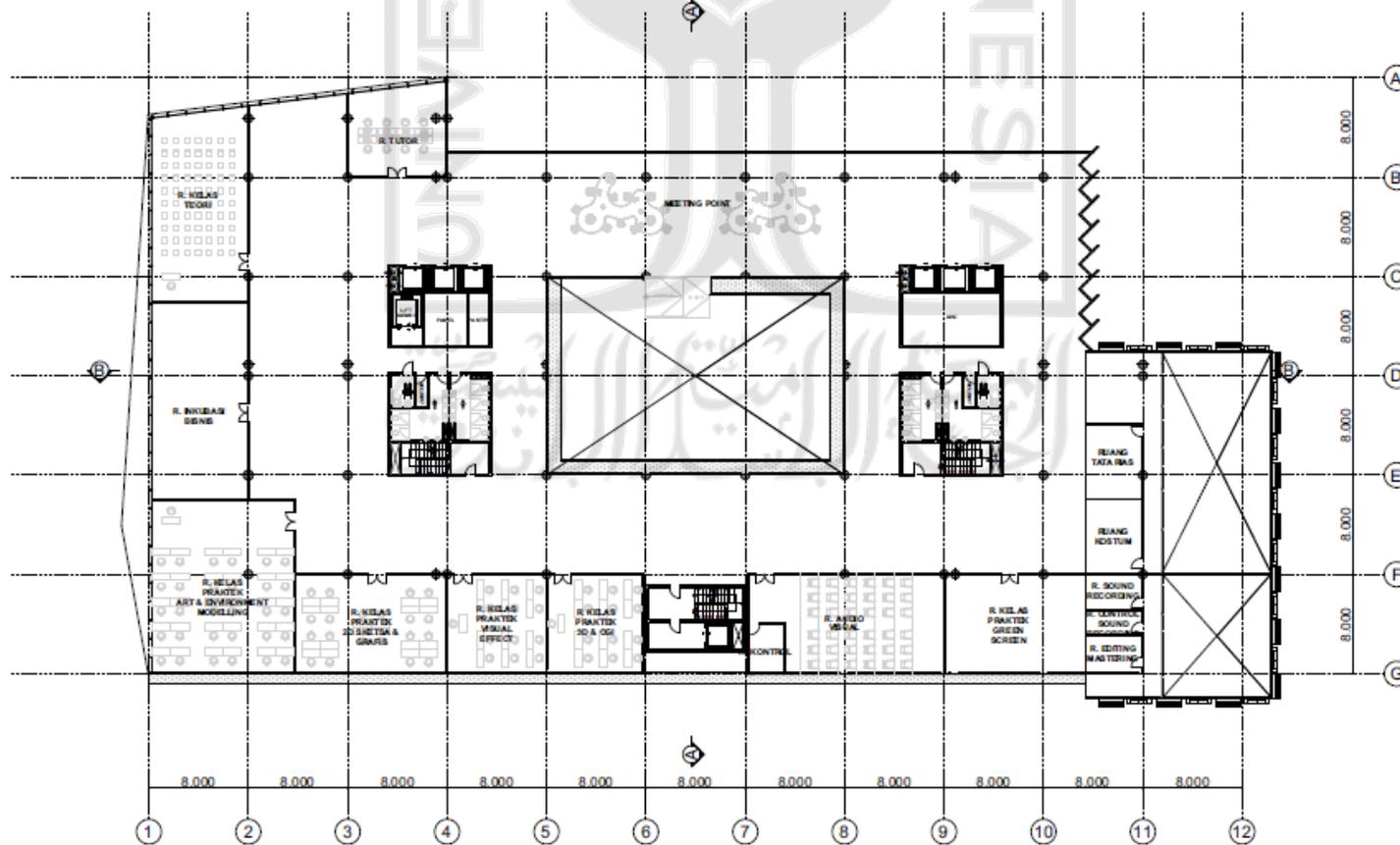
Gambar 4.9 Lantai 2
Sumber: Penulis, 2023



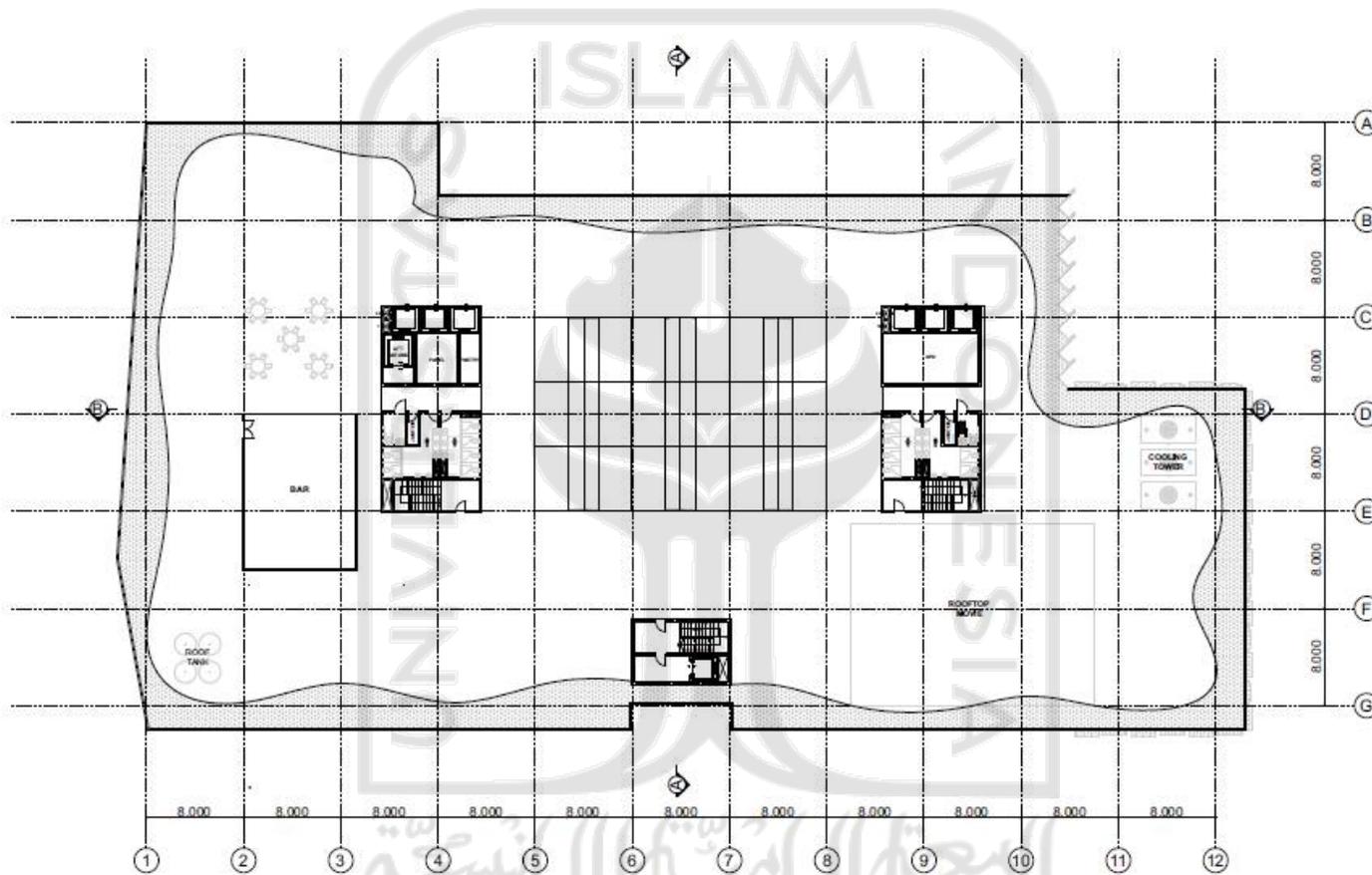
Gambar 4.10 Lantai 3
Sumber: Penulis, 2023



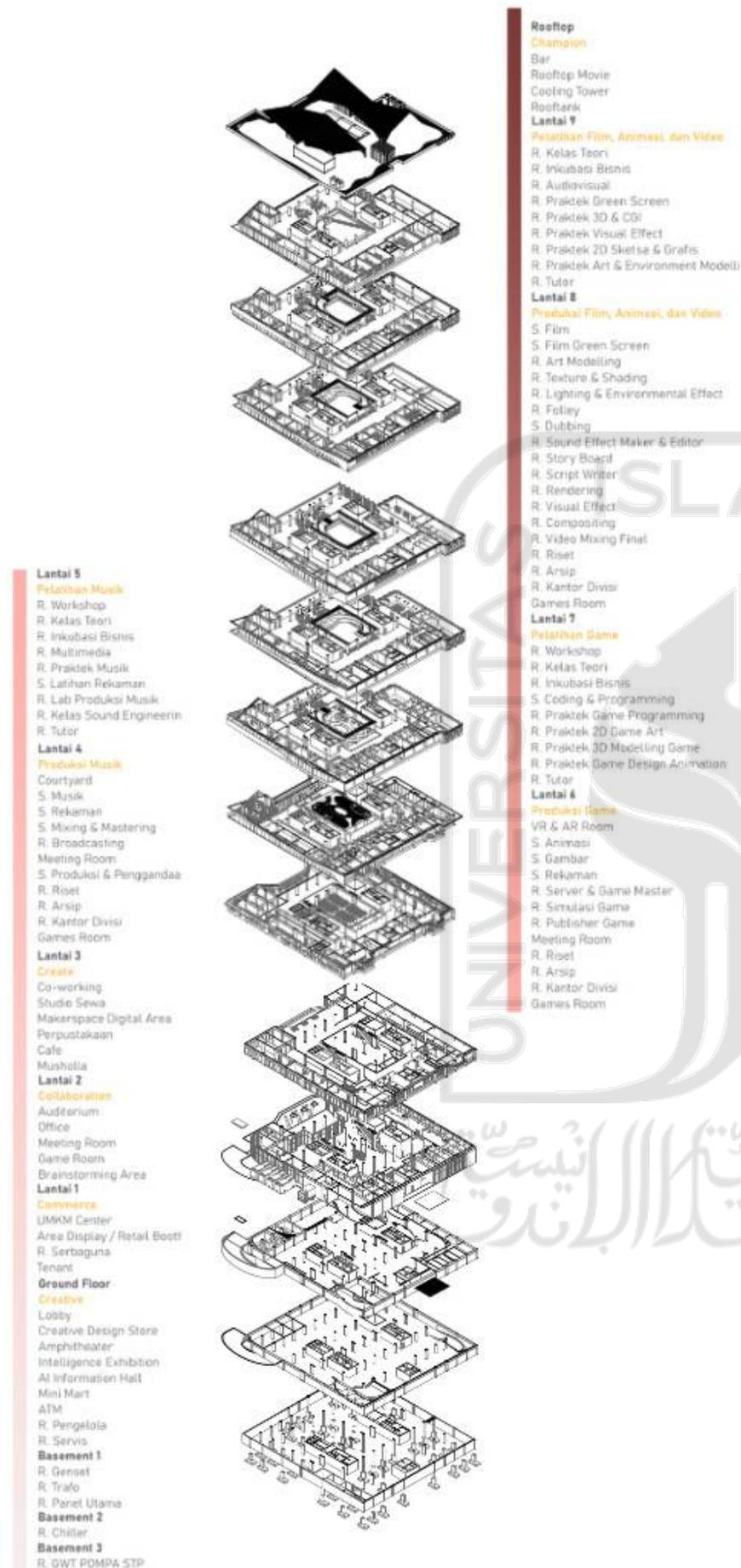
Gambar 4.15 Lantai 8
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.16 Lantai 9
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.17 Rooftop
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.18 Axonometri Denah
 Sumber: Penulis, 2023

Ruang pada rancangan terdiri dari 10 lantai dengan 3 basement setiap lantainya memiliki fungsi yang berbeda - beda dengan mempertimbangkan kenyamanan ruang. Ground floor sebagai area lantai creative atau area penerimaan serta area informasi yang memiliki area display dan galeri yang tersebar untuk menampilkan hasil karya industri kreatif dan informasi mengenai Digital Creative Hub.

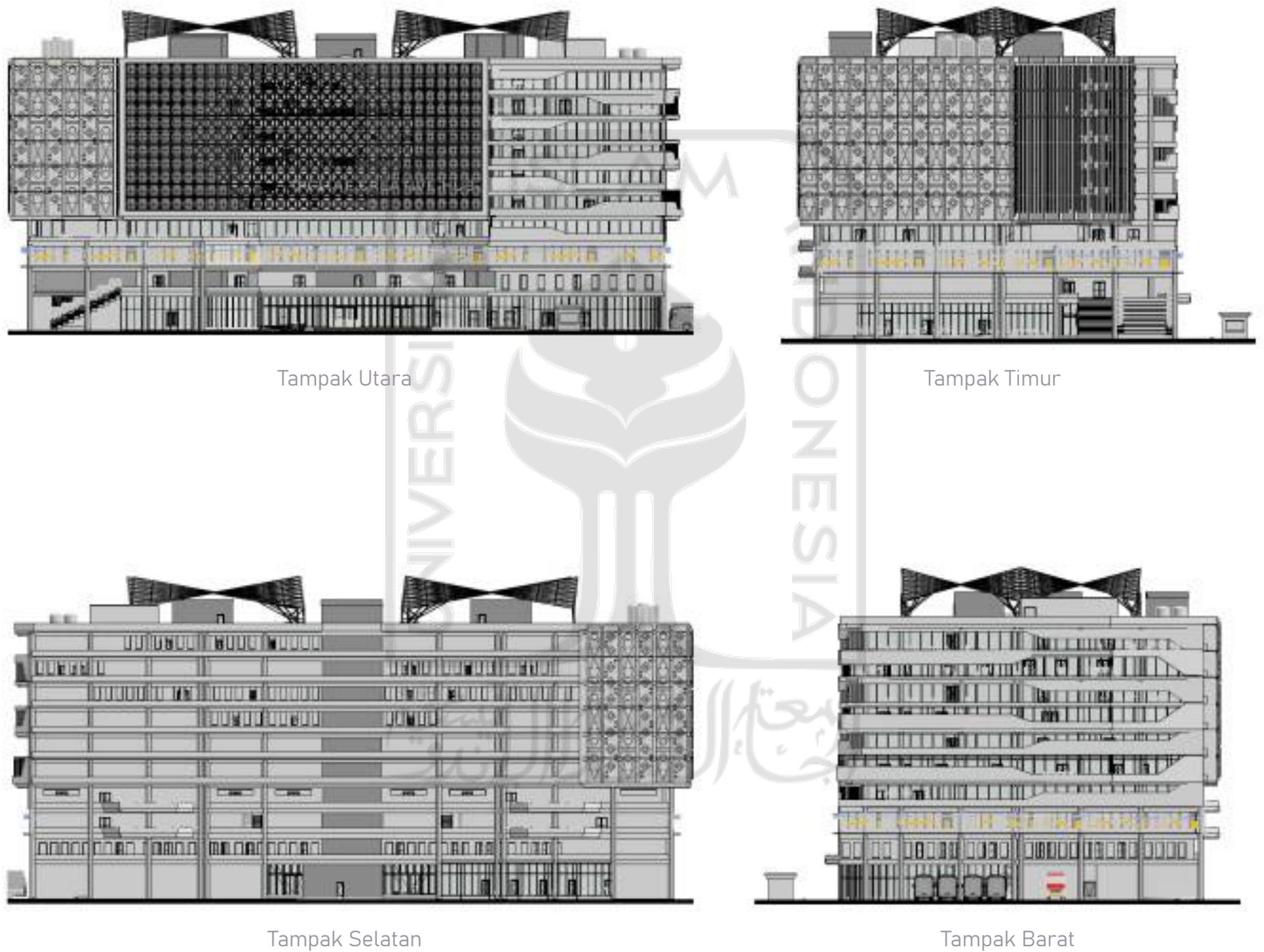
Lantai 1 sebagai area lantai commerce dengan retail, umkm, dan tenant. Lantai ini lebih terbuka agar menarik pengunjung serta ruang serbaguna untuk multievent yang dapat memancing keramaian dan meningkatkan nilai jual.

Lantai 2 sebagai area lantai collaboration terdapat office dan auditorium. Lantai ini semi terbuka, dimana office diberi sekat untuk area privat.

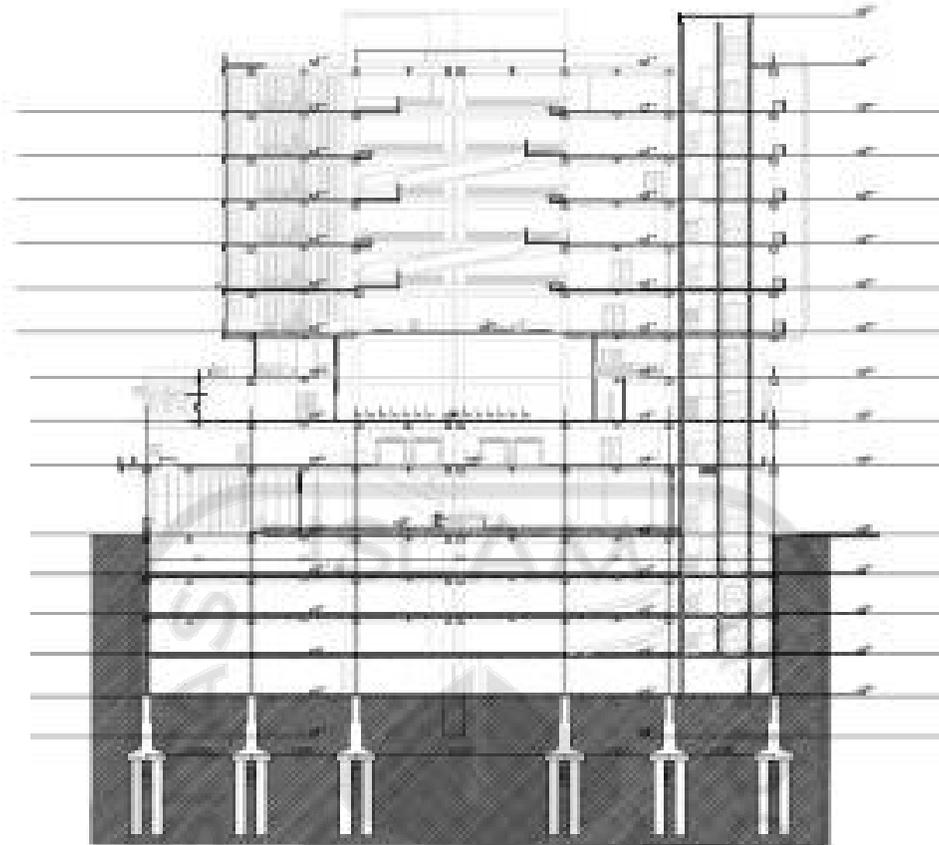
Lantai 3 sebagai area lantai create dimana terdapat ruang-ruang yang menyediakan alat serta ruang penunjang pelaku kreatif menghasilkan karyanya.

Lantai 4,6,8 sebagai area lantai produksi yang dikhususkan pada subsektor musik, game dan aplikasi, serta film, animasi, dan video. Sedangkan lantai 5,7,9 sebagai area lantai pelatihan untuk 3 subsektor tersebut.

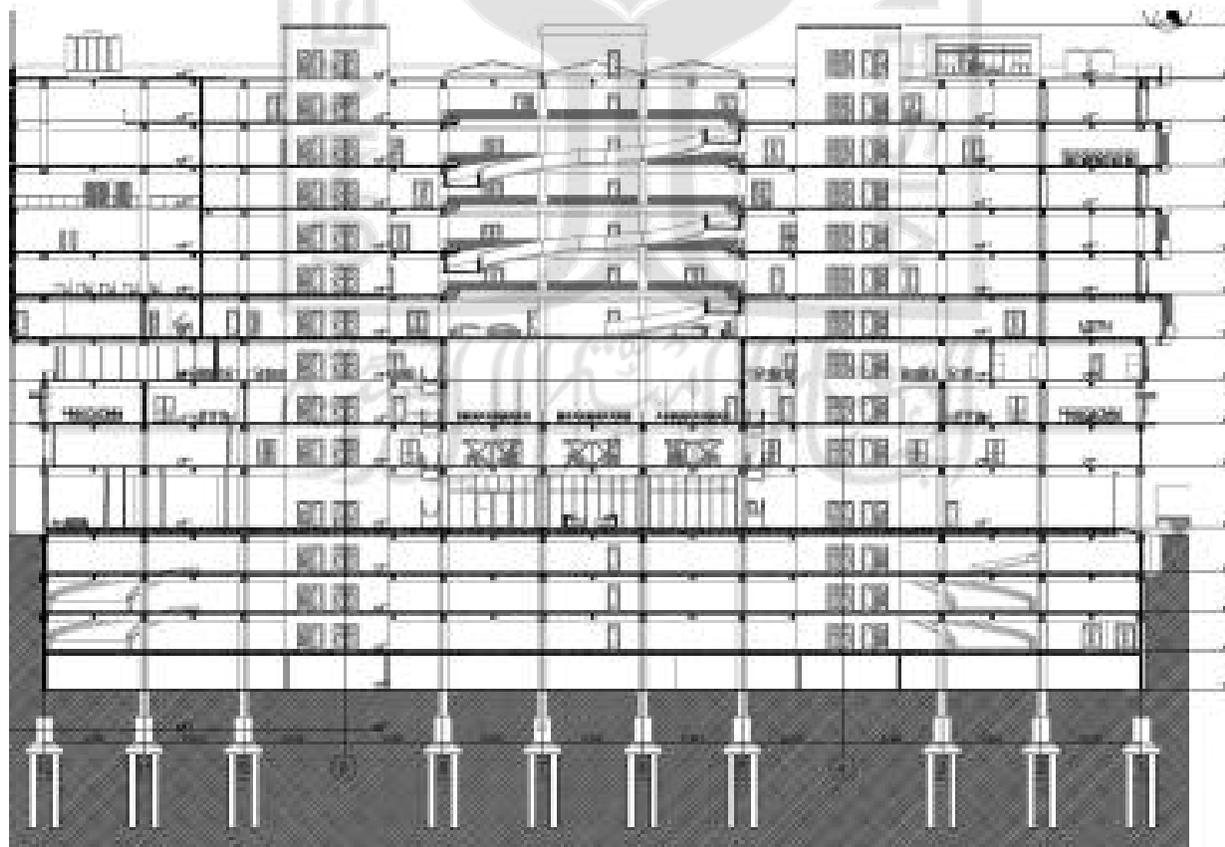
Pelatakan lantai secara pengelompokan ganjil - genap ini bertujuan agar sebelum ke lantai pelatihan melewati lantai produksi agar terciptanya pertukaran ide serta menginspirasi pengguna pelatihan, selain itu hal ini juga menjadi strategi memunculkan interaksi bagi pengguna pelatihan dan produksi



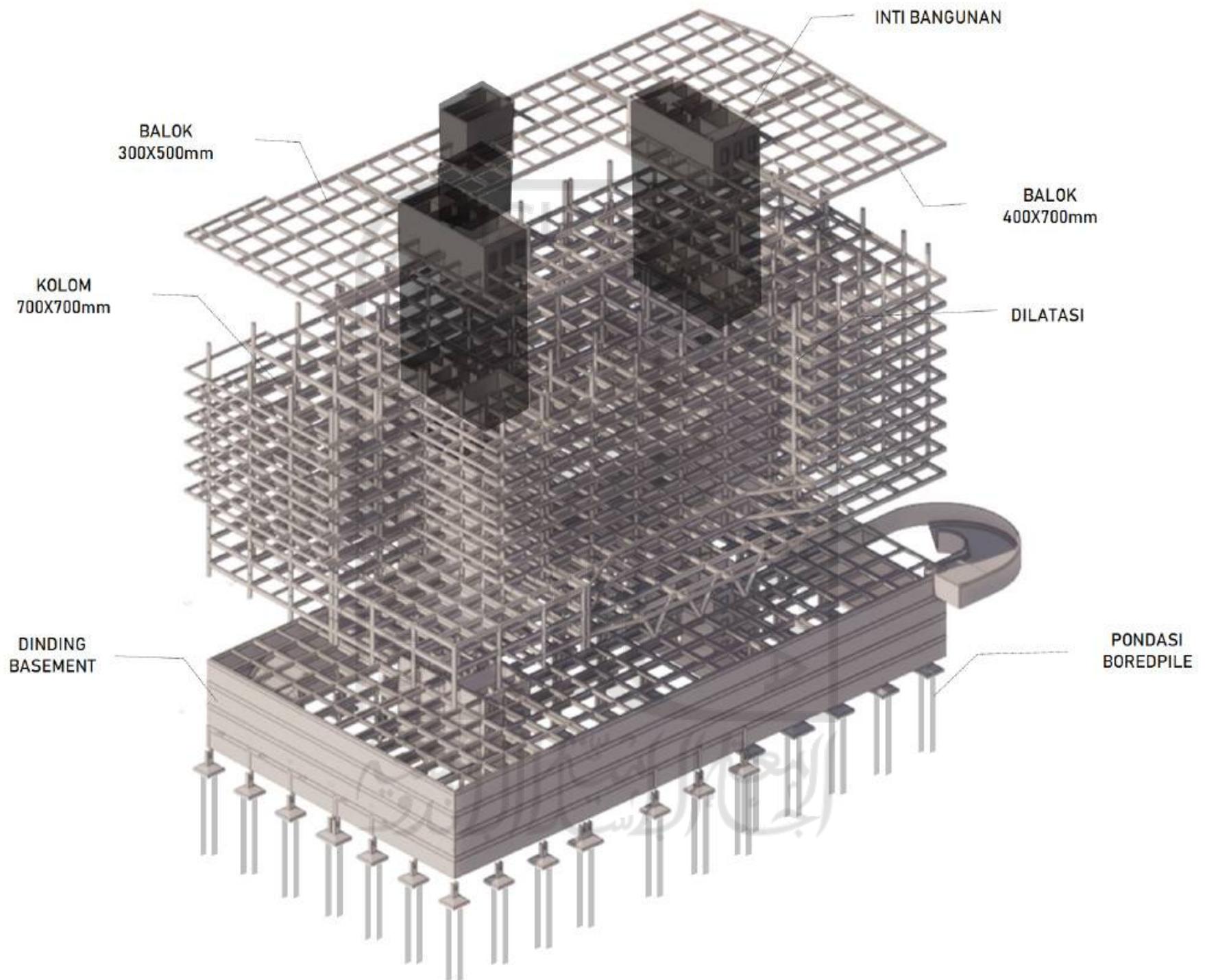
Gambar 4.19 Tampak Bangunan
Sumber: Penulis, 2023



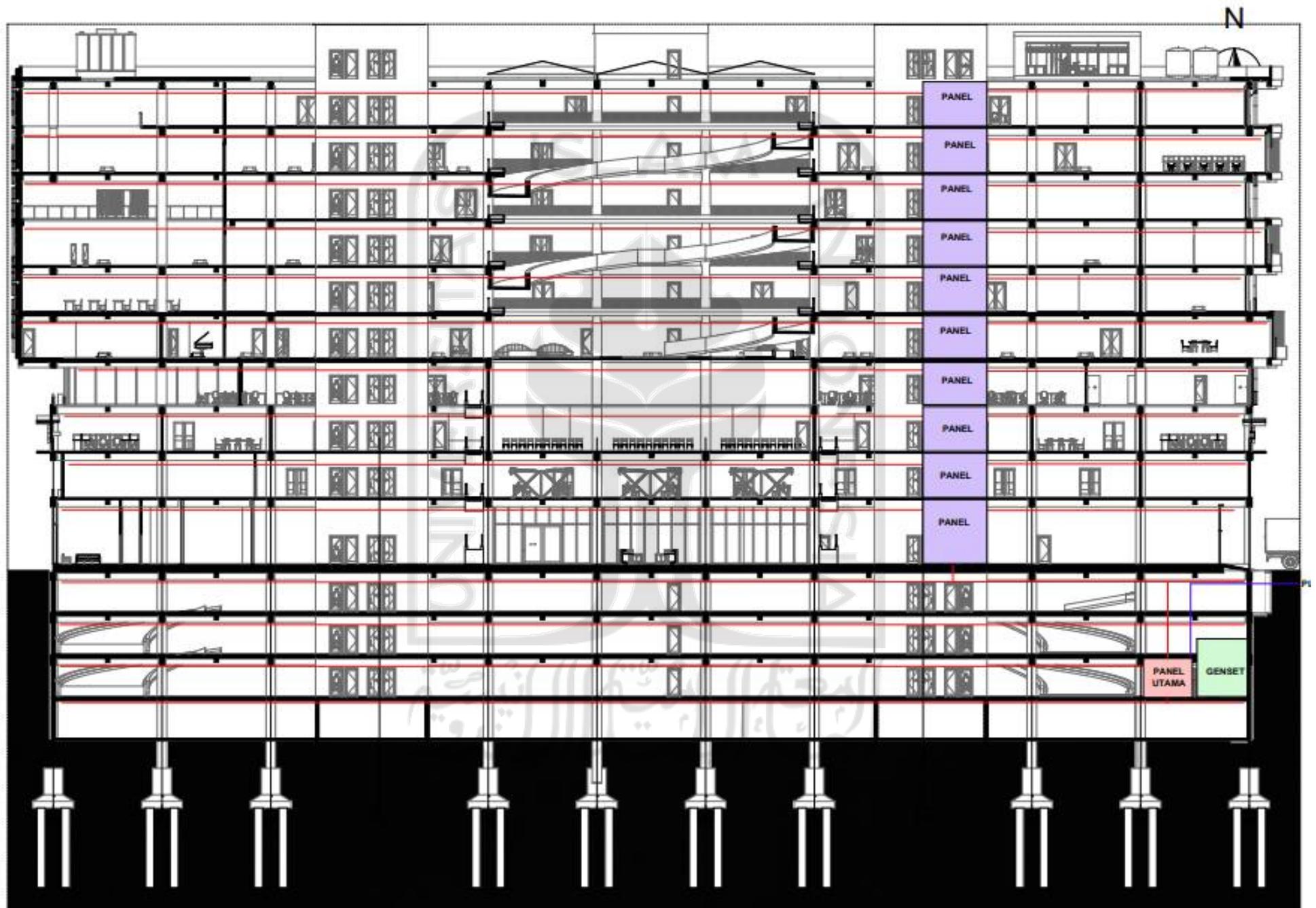
Gambar 4.20 Potongan A-A'
Sumber: Penulis, 2023



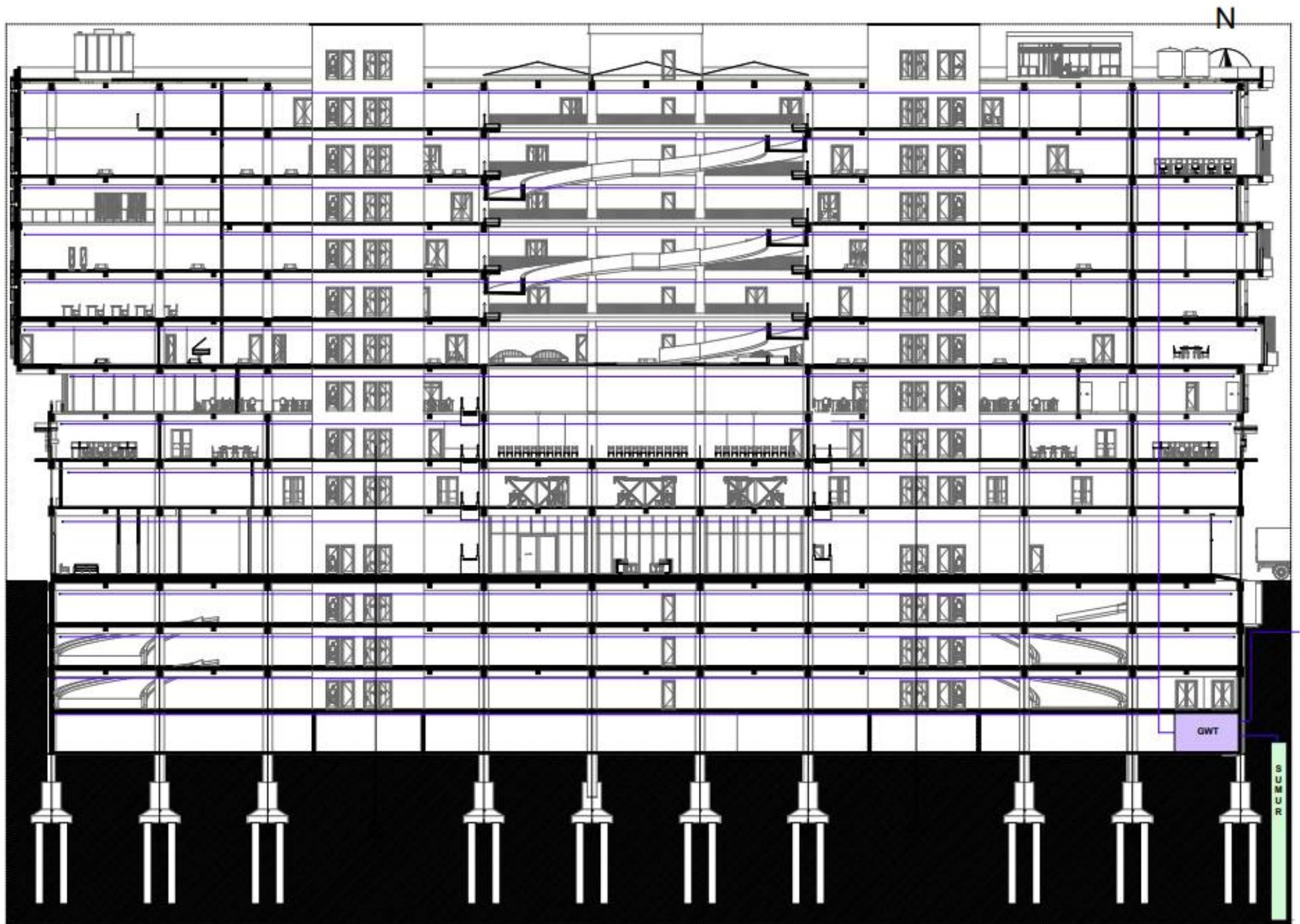
Gambar 4.21 Potongan B-B'
Sumber: Penulis, 2023



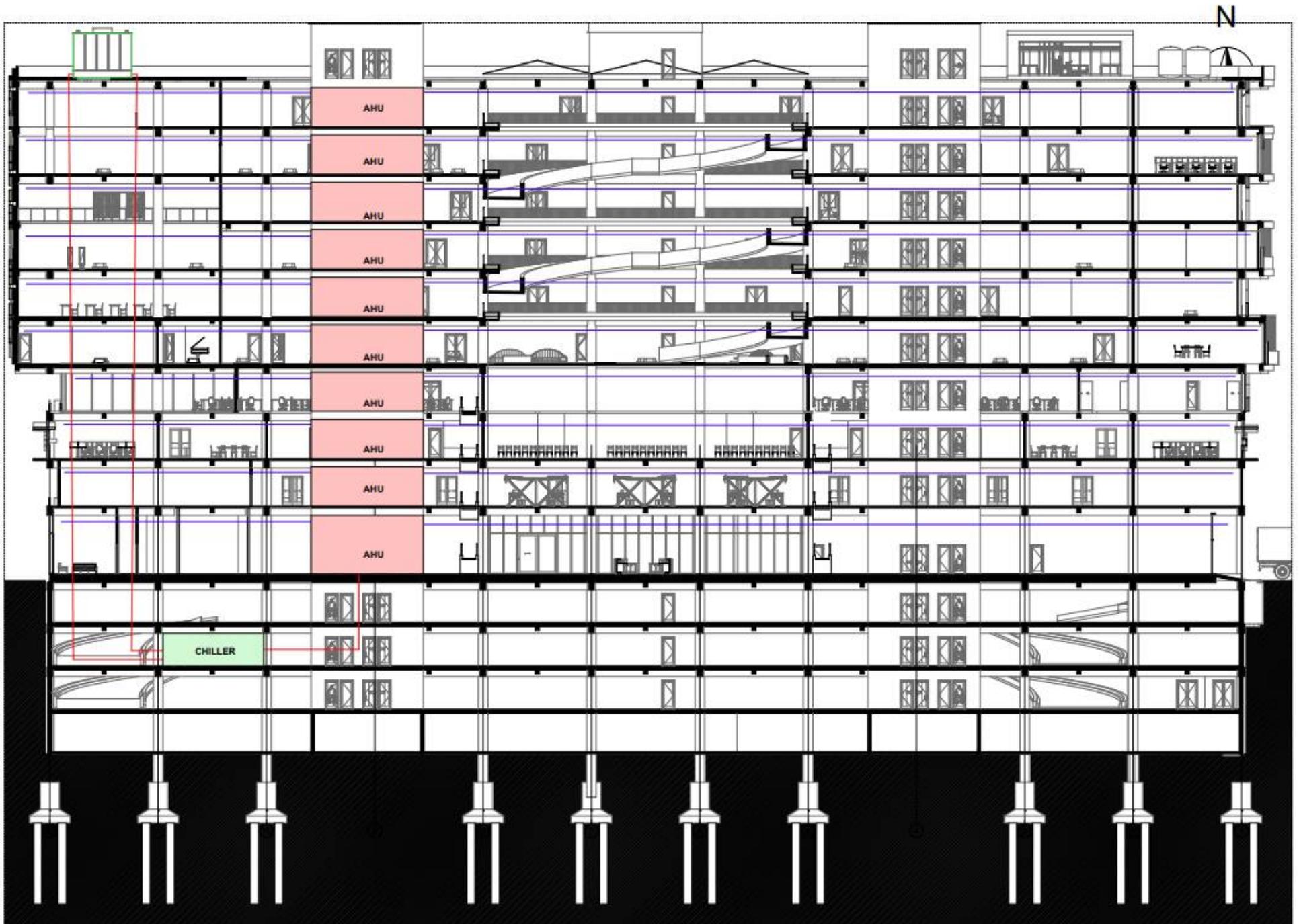
Gambar 4.22 Aksonometri Struktur
Sumber: Penulis, 2023



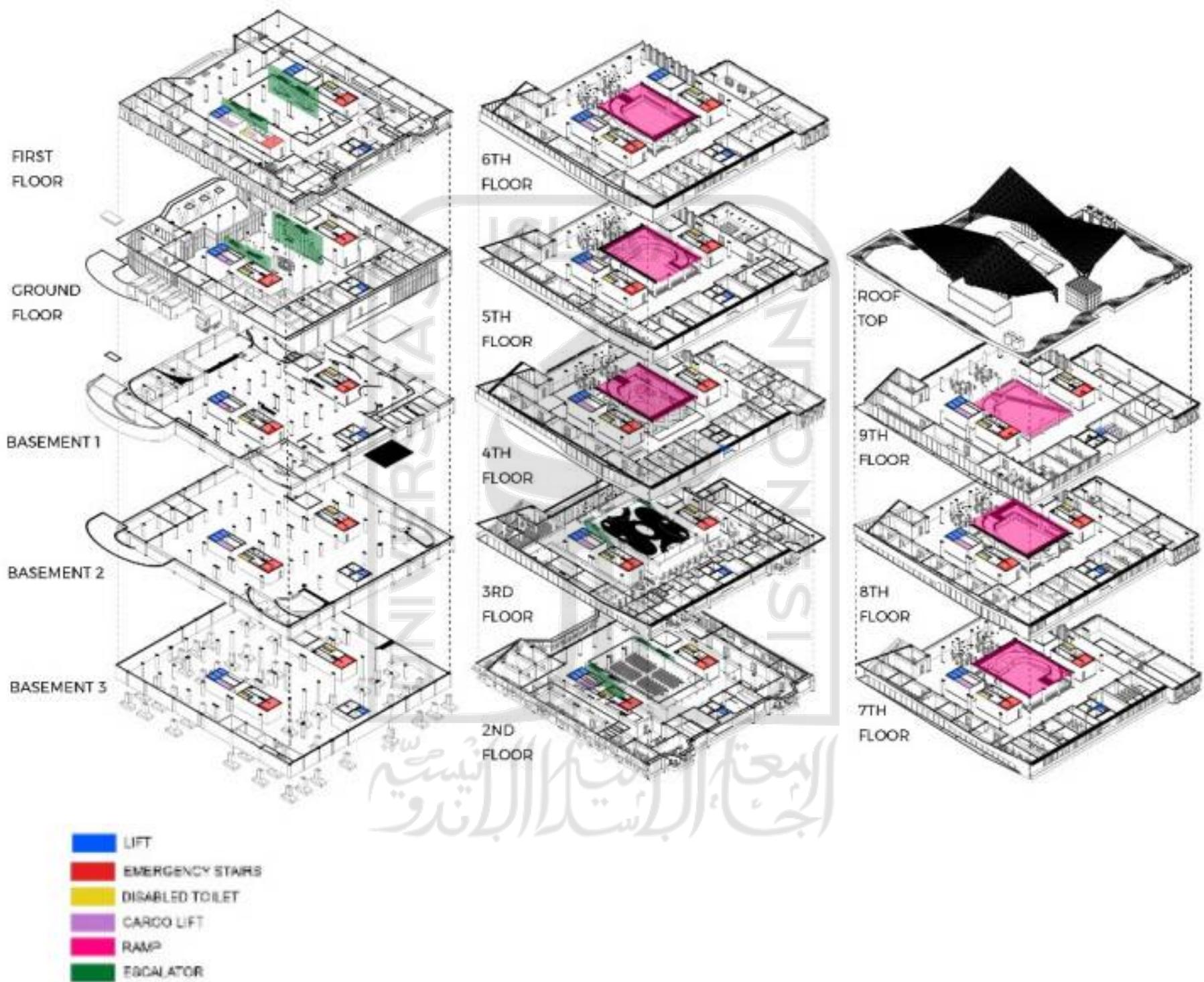
Gambar 4.23 Sistem MEE
Sumber: Penulis, 2023



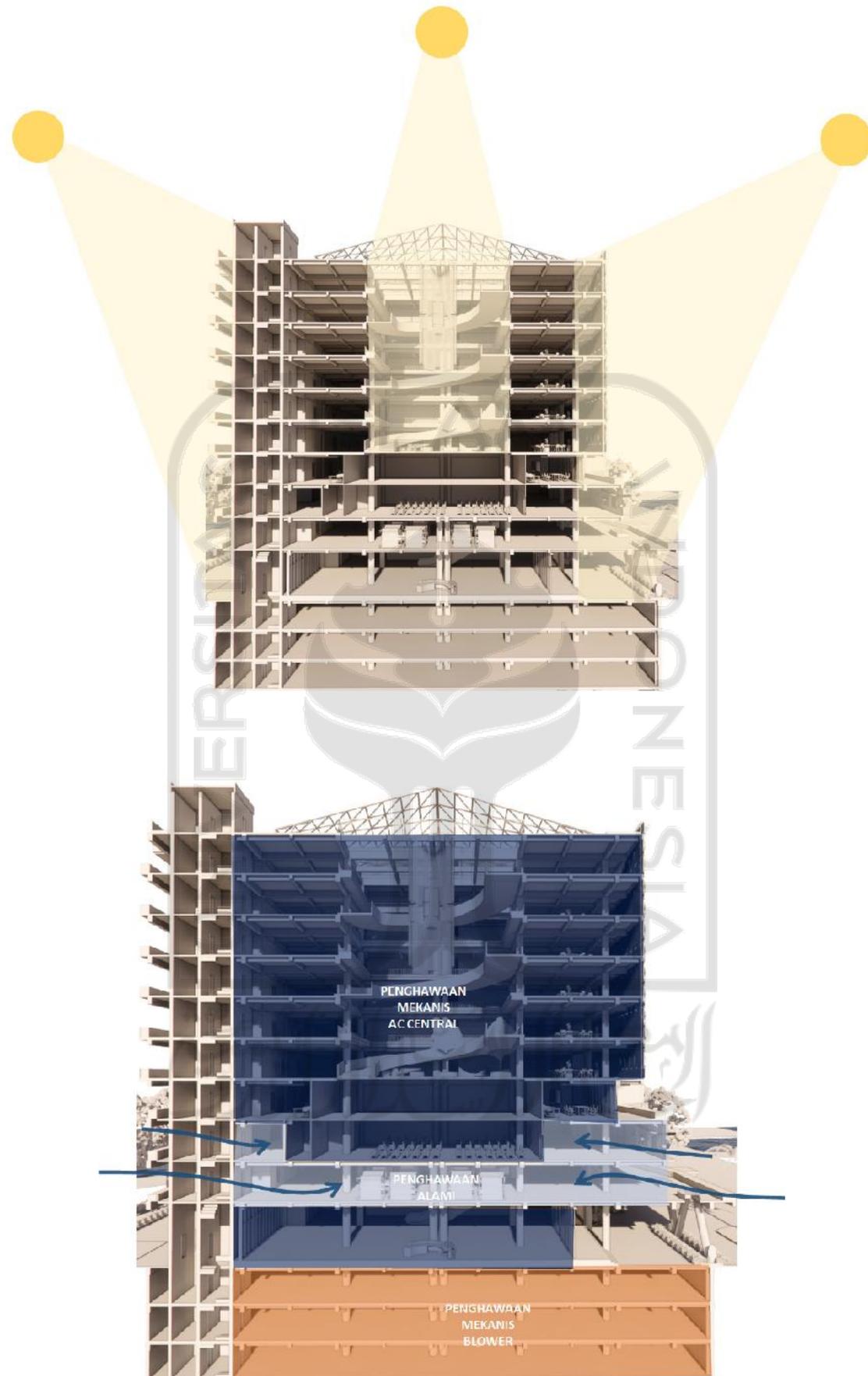
Gambar 4.24 Sistem Air Bersih
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.25 Sistem HVAC
 Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.26 Barrier Free dan Transportasi Vertikal
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.27 Sistem Pencahayaan dan Penghawaan
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.28 Eksterior
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4.29 Interior
Sumber: Penulis, 2023

PENERAPAN TEMA PERANCANGAN

Ruang Kreatif dan Arsitektur Kontemporer

Creative Process-Typology : Primining (P7 Visual Clues)

Pattern :

No.2 The Label

Merancang fasad bangunan dengan strategi pemanfaatan warna dan ornamen pada elemen eksterior dan interior bertujuan untuk membangkitkan kreativitas pelaku kreatif. Konsep ini diimplementasikan dengan tujuan menciptakan kesan visual yang menginspirasi, sehingga merangsang ekspresi kreatif dan memberikan identitas yang unik baik pada eksterior maupun interior bangunan.

Space type : Making, Collaboration

Spatial Quality : Process Enabler, Culture

Pendekatan arsitektur kontemporer dengan pemanfaatan warna dan ornamen pada elemen eksterior dan interior mencerminkan nilai-nilai arsitektur kontemporer yang berorientasi pada inovasi, ekspresi kreatif, dan penciptaan identitas unik ekspresif



Gambar 4.30 Penerapan Pendekatan pada Fasad
Sumber: Penulis, 2023

Creative Process-Typology : Preparation (P1 Sources), Incubation (P2 Void), Illumination (P2 Void)

Pattern :

No.34 Empty Space

Dalam strategi desain konsep arsitektur, ruang diciptakan dengan tujuan mengurangi stimulasi, menciptakan sifat “kosong” pada elemen ruang. Pendekatan ini diwujudkan melalui penggunaan warna netral dan penyediaan dinding khusus yang dapat menjadi medium untuk berkreasi. Dinding ini didesain untuk menggugah kekosongan tersebut, membangkitkan imajinasi, dan merangsang kreativitas para pelaku kreatif dalam menciptakan suasana yang tenang dan inspiratif.

Space type : Making

Spatial Quality : Process Enabler, Stimulation

Pendekatan arsitektur kontemporer diterapkan dengan desain ruang menciptakan ruang kosong terkesan terbuka dan melalui penggunaan warna netral



Gambar 4.31 Penerapan Pendekatan pada Desain Ruang
Sumber: Penulis, 2023

No.45 Outerspaces

Merancang konsep arsitektur dengan fokus pada menciptakan transparansi antara eksterior dan interior, dengan tujuan memberikan pengalaman langsung bagi pengguna agar dapat merasakan dan terhubung dengan lingkungan sekitar. Ruang ini khusus difungsikan untuk pertunjukan (performing), memungkinkan pelaku kreatif untuk tampil dan menampilkan karyanya kepada pengunjung. Strategi desain ini bertujuan untuk menghadirkan keterbukaan visual antara dunia luar dan ruang interior, menciptakan atmosfer yang dinamis, dan memberikan pengalaman yang unik bagi para pengunjung saat menyaksikan kreativitas pelaku di dalam ruang tersebut.

Space type : Intermission, making

Spatial quality : Process enabler, Stimulation

Strategi menekankan pada konsep transparansi yang memungkinkan cahaya, keterbukaan pandangan melintasi batas antara eksterior dan interior, dan pengalaman unik mempertimbangkan fungsionalitas sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer

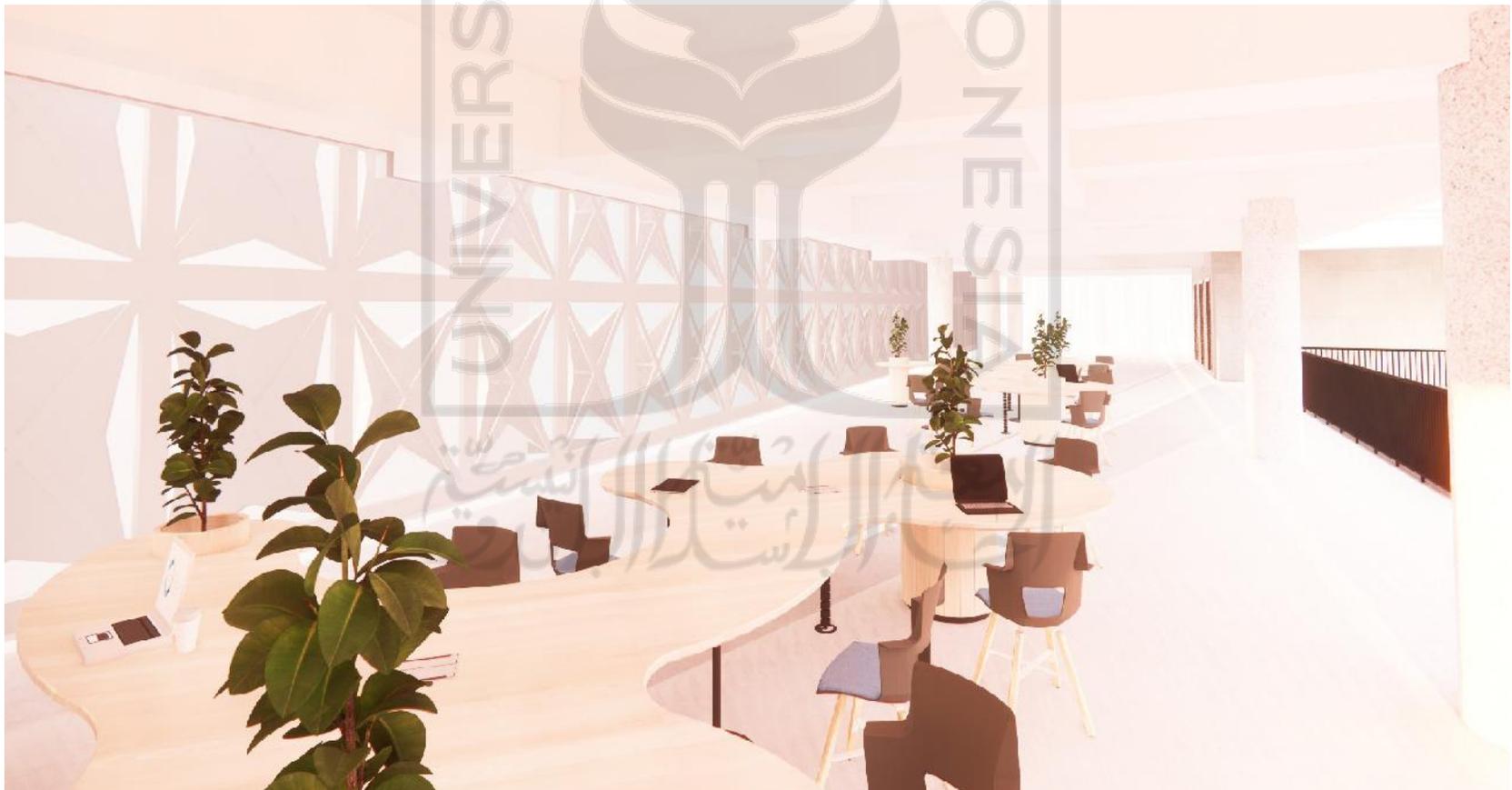


Gambar 4.32 Penerapan Pendekatan pada Hubungan Eksterior Interior
Sumber: Penulis, 2023

No.33 Leftover Space

Merancang konsep arsitektur dengan memanfaatkan ruang negatif, seperti koridor, dengan tujuan untuk mengaktifkan dan mengoptimalkan penggunaan ruang tersebut. Pendekatan ini melibatkan penyesuaian desain untuk memasukkan fungsi tambahan ke dalam koridor, menjadikannya lebih dari sekadar jalur lalu lintas. Strategi desain ini bertujuan untuk menciptakan ruang yang lebih fungsional dan bermanfaat, sehingga memberikan nilai tambah kepada pengguna dan memaksimalkan pemanfaatan setiap bagian dari bangunan.

Desain yang memanfaatkan ruang negatif, seperti koridor, menjadi tempat meeting point atau tempat berkumpul yang dapat beradaptasi dengan berbagai kebutuhan pengguna dan memberikan kenyamanan melalui fleksibilitas ruang optimalisasi pemanfaatan ruang sejalan dengan pendekatan dan prinsip arsitektur kontemporer



Gambar 4.33 Penerapan Pendekatan pada Pemanfaatan Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Creative Process-Typology : Serendipity (P1 Sources), Synthesis (P2 Void), Elaboration (P4 Seclusion)

Pattern :

No.13 Showcase

Merancang suatu area yang memfasilitasi interaksi antara pengguna dan pelaku kreatif, di mana pengguna dapat mengamati dan mengapresiasi hasil karya kreatif, sementara pelaku kreatif memiliki kesempatan untuk memamerkan karya mereka sendiri. Pendekatan desain konsep arsitektur ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pertukaran inspirasi dan ekspresi kreatif, memungkinkan para pelaku kreatif untuk berbagi dan memamerkan karya mereka secara terbuka, sambil memberikan pengalaman yang dinamis dan inspiratif bagi pengguna.

Arsitektur kontemporer sering kali menekankan pada dinamika ruang untuk menciptakan pengalaman yang lebih menarik diterapkan pada ruang memberikan pengalaman dinamis dan inspiratif melalui keterlibatan langsung dengan karya seni.



Gambar 4.34 Penerapan Pendekatan pada Pengalaman Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Creative Process-Typology : Preparation (P1 Sources), Serendipity (P3 Encounters), Synthesis (P2 Void), Illumination (P9 Platform for Ideas), Flexibility (P10 Variation), Elaboration (P4 Seclusion)

Pattern :

No.39 Vertical Distance

Merancang konsep arsitektur dengan strategi menciptakan ruang-ruang ketinggian ganda, yang dirancang untuk membuka pikiran dan merangsang kreativitas. Pendekatan desain ini mengacu pada penggunaan ketinggian ganda sebagai elemen desain utama yang bertujuan menciptakan atmosfer yang luas, terbuka, dan mendalam. Dengan memanfaatkan dimensi vertikal secara maksimal, ruang-ruang ini diharapkan mampu memberikan pengalaman visual yang membebaskan dan menginspirasi, menciptakan kondisi lingkungan yang optimal untuk berpikir kreatif, dan meningkatkan persepsi pengguna terhadap ruang tersebut.

Ketinggian ganda dapat menciptakan kesan ruang yang lebih besar, memberikan pengguna pengalaman visual yang membebaskan dan terbuka sejalan dengan prinsip arsitektur kontemporer yang sering menekankan pada pembukaan ruang dan penghapusan hambatan visual.



Gambar 4.35 Penerapan Pendekatan pada Dimensi Ruang
Sumber: Penulis, 2023

Creative Process-Typology : Verification (P3 Encounters)

Pattern :

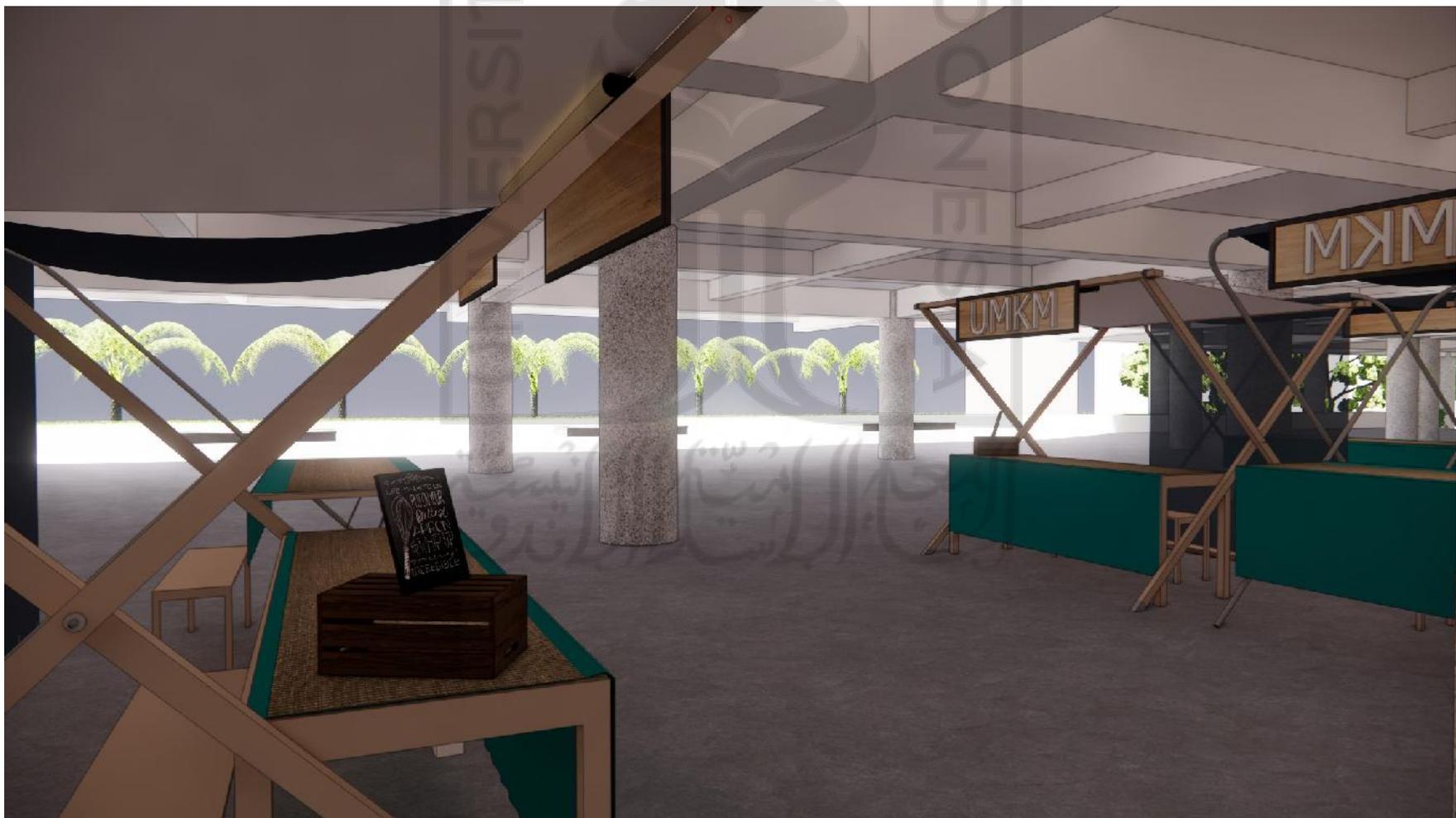
No.24 The Anchor

Merancang konsep arsitektur dengan strategi menciptakan “core space” seperti kafetaria di dalam bangunan, yang difungsikan sebagai titik temu bagi pelaku kreatif dan pengguna di berbagai lantai atau tingkatan. Pendekatan desain ini bertujuan untuk memberikan ruang yang nyaman dan mengundang, di mana pertukaran ide dan interaksi antarindividu dapat terjadi secara alami. Fungsionalitas ruang ini diarahkan untuk mendukung kolaborasi, mempromosikan sinergi, dan menciptakan atmosfer yang memfasilitasi terjalinnya hubungan yang dinamis di antara pengguna bangunan.

Space type : Intermission

Spatial quality : Dimension

Strategi menciptakan core space sebagai umkm center terhubung erat dengan prinsip-prinsip arsitektur kontemporer yang menonjolkan keterbukaan, fleksibilitas, dan kenyamanan pengguna.



Gambar 4.36 Penerapan Pendekatan pada Core Space
Sumber: Penulis, 2023

Creative Process-Typology : Verification (P7 Visual Cues)

Pattern :

No.23 Playground

Merancang konsep arsitektur dengan strategi mengintegrasikan ruang untuk bermain dan beristirahat, yang dirancang untuk mendorong inovasi, eksperimen, dan meningkatkan kebahagiaan seseorang, dengan tujuan meningkatkan tingkat kreativitas. Pendekatan desain ini berfokus pada penciptaan lingkungan yang mendukung relaksasi dan pemulihan, menciptakan kesempatan bagi pengguna untuk melepaskan tekanan, dan membangkitkan suasana yang memacu ide-ide kreatif. Tujuannya adalah menciptakan ruang yang memotivasi individu untuk berinteraksi, bereksplorasi, dan memperkaya pengalaman kreatif mereka melalui permainan dan istirahat yang positif.

Penciptaan lingkungan yang mendukung relaksasi dan pemulihan mencerminkan kecenderungan arsitektur kontemporer yang mengakui pentingnya kesejahteraan kenyamanan emosional pengguna.



Gambar 4.37 Penerapan Pendekatan pada Penciptaan Suasana
Sumber: Penulis, 2023

DOKUMEN KELAYAKAN BISNIS

Property Size

PROPERTY SIZE																		
No	Ruang	Lantai														Luas Per Kelompok Ruang		
		-	B3	B2	B1	GF	L1	L2	L3	L4	L5	L6	L7	L8	L9	RT	Rinci	Total
PUBLIC																		
1	Lobby					278											278	5494
2	Resepsionis					33											33	
3	Amphitheater					78											78	
4	Perpustakaan									260							260	
5	Toilet Umum	66	66	66	90	66	116	66	66	66	66	66	66	66	66	66	998	
6	Toilet Difabel	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	12	168	
7	Exhibition Space					1028											1028	
8	ATM					14											14	
9	Print & Copy Area					20											20	
10	Game Room						64			45			45		45		199	
11	Brainstorming Area						64										64	
12	Meeting Point									240	240	240	240	240	240		1440	
13	Balcony						134	134									268	
14	Musholla							264									264	
15	Courtyard									384							384	
KOMERSIAL																		
1	Creative Design Store					186											186	12474
2	Mini Mart					44											44	
3	Tenant Besar						300										300	
4	Tenant Sedang						300										300	
5	Tenant Kecil						350										350	
6	R. Serbaguna						440										440	
7	Meeting Room Large							256									256	
8	Meeting Room Small							128		128		128					384	
9	Auditorium (500 org)							528									528	
10	Coworking								818								818	
11	Studio Sewa								348								348	
12	Makerspace Digital Area								115								115	
13	Private Office							256									256	
14	Open Office							256									256	
15	Open Meeting Area							252									252	
16	Retail UMKM area						384										384	
17	Area Display Booth						288										288	
18	Cafe								295								295	
19	Bar														217		217	
MUSIC																		
1	Studio Rekaman									210	240						450	2063
2	Inkubasi Bisnis										124						124	
3	Ruang Multimedia										108						108	
4	Studio Musik Klasik									128							128	
5	Studio Musik Non Klasik									128							128	
6	Ruang Mixing Master									128							128	
7	Ruang Broadcasting									135							135	
8	Studio Produksi dang Peggandaan									82							82	
9	Ruang Workshop										180						180	
10	Lab Produksi Musik										80						80	
11	Ruang Kelas Sound Engineering										52						52	
12	Kelas Praktek Musik Klasik										128						128	
13	Kelas Praktek Musik Non Klasik										128						128	
14	Ruang Kelas Teori										118						118	
16	Ruang Arsip										32						32	
15	Ruang Riset										62						62	

GAME														
1	Studio Animasi											234	234	
2	Studio Gambar											135	135	
3	Studio Rekaman											128	128	
4	Server Game Master											107	107	
5	Ruang Komputasi											78	78	
6	Ruang Simulasi Game											100	100	
7	Ruang Publisher Game											47	47	
8	Ruang VR dan AR											185	185	
9	Studio Coding dan Programming											235	235	
10	Ruang Workshop											155	155	
11	Ruang Analisis											62	62	
12	Ruang Kelas Praktek Programing											84	84	
13	Ruang Praktek 2D game art											84	84	
14	Ruang Praktek Modelling Game											84	84	
15	Ruang Praktek Game desain animation											108	108	
16	Inkubasi Bisnis											124	124	
17	Ruang Arsip											32	32	
18	Kelas Teori											118	118	
19	Ruang Riset											62	62	
2162														
FILM, ANIMATION DAN VIDEO														
1	Studio Film											270	111	381
2	Studio GreenScreen											150	62	212
3	Ruang Art Modelling											64		64
4	Ruang Tekstur dan Shading											64		64
5	Ruang Lighting dan enviromental effect											64		64
6	Ruang foley											95		95
7	Ruang Dubbing											91		91
8	Sound Maker Effect dan Editor											47		47
9	Ruang Story Board											44		44
10	Ruang Script Writer											44		44
11	Ruang Rendering											48		48
12	Ruang Compositing											46		46
13	Ruang Video Mixing Final											46		46
14	Ruang Visual Effect											46		46
15	Ruang Kelas Praktek Green Screen												92	92
16	Ruang Audio Visual												128	128
17	Ruang Kelas Praktek 3D dan CGI												62	62
18	Ruang Kelas Praktek Visual Effect												64	64
19	Ruang Kelas 2D Sketsa dan Grafis												98	98
20	Ruang kelas Praktek Art dan Environment Modelling												160	160
21	Inkubasi Bisnis												124	124
22	Ruang Arsip											32		32
23	Kelas Teori												118	118
24	Ruang Riset											62		62
2232														
PENGELOLA														
1	R. Kasubag TU & Kepala UPT											23		23
2	R. Communication Manager											23		23
3	R. Operation Manager											23		23
4	R. Event Manager											23		23
5	R. Sekretaris											20		20
6	R. Bendahara											20		20
7	R. Administrasi											20		20
8	R. Arsip											20		20
9	Kantor Tutor												65	195
10	Kantor Divisi												65	195
11	R. Tunggu Tamu											23		23
12	R. Rapat											43		43
628														

SERVICE																			
1	R. Staf/ Karyawan															32	32		
2	R. Engineer															23	23		
3	Ruang Loker dan Ganti Karyawan															58	58		
4	Gudang									28	28					16	72		
5	Gudang Produksi															16	16		
6	Gudang Alat															16	16		
7	Gudang Karya															16	16		
8	Pantry	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	112		
9	Janitor	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	112		
10	Ruang Sampah															12	12		
11	Loading Bay															60	60		
SIRKULASI SERVICE & PARKIR																			
1	Parkir Indoor Motor				128												128		
2	Parkir Indoor	792	792	600													2184		
3	Corridors																0		
4	Lift Service	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	11	154		
5	Lift Kebakaran	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	294		
6	Lift Penumpang	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34	476		
7	Eskalator				37	29	29	29									124		
8	Tangga Darurat	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	63	882		
MEP																			
1	R Transformator				64												64		
3	Panel Utama				64												64		
2	Panel (MDP, SDP)	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	224		
3	Ruang Genset				125												125		
4	R. AC Central - Chiller				112												112		
5	AHU	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	35	490		
6	Monitoring Smoke Detector				32												32		
7	Ruang Tanki Air Bersih (GWT, Pompa	128															128		
8	Central Commucation System (TC				32												32		
9	CCTV				34												34		
11	Shaft	1.71	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	10.86	153.75		
12	STP	32															32		
ROOFTOP																			
1	Peralatan AC Central																64		
2	Green Roof																706		
4	Movie Rooftop																300		
5	Roof tank																64		
OUTDOOR																			
1	Security				9												9		
2	Outdoor Circulation				1967												1967		
3	Drop Off Area				257												257		
4	Area Dasar Hijau				1594												1594		
5	Loading Dock				102												102		
6	Parkir Bus				334												334		
LAIN-LAIN																			
Luas Bangunan Per Lantai		4224	4224	4224	3737	4126	4151	4126	3837	3745	3837	3745	3837	3745	3947	-	55505		
Void										473		384	384	589	384	628	384	-	3206
Total Luas Bangunan Per Lantai + Void										3653		3381	3453	3178	3453	3117	3563	-	23776
Total Luasan Ruang Per Lantai		1076.86	1076.86	1377.86	2609.86	2375.86	2301.86	2547.86	2079.86	1775.86	1451.86	2062.86	1847.86	1608.86	1635.86	-	25830.04		
Sirkulasi		3147.14	3147.14	2846.14	1127.14	1750.14	1849.14	1578.14	1757.14	1969.14	2385.14	1682.14	1989.14	2136.14	2311.14	-	29674.96		
Total Luas Bangunan + Basement											55505								
Total Luas Bangunan (Tanpa Basement)											42833								

Tabel 4.1 Property Size
Sumber: Penulis, 2023

DOKUMEN KELAYAKAN BISNIS

Rencana Anggaran Biaya

IDENTIFIKASI BIAYA						
RENCANA ANGGARAN BIAYA						
Biaya Konstruksi						
Pekerjaan		Digital Creative Hub				
Lokasi		Setiabudi, Jakarta Selatan				
No	Uraian Pekerjaan	Volume	Satuan	Harga	Biaya Total	
1	PEKERJAAN PERSIAPAN					
	Pekerjaan Pembersihan Lokasi Pekerjaan	8000	m2	Rp	18,000.00	144,000,000.00
	Pekerjaan Pengukuran dan Pasangan Bouwplank	4242	m2	Rp	150,000.00	636,300,000.00
	Pekerjaan Lanskap	1594	m2	Rp	350,000.00	557,900,000.00
	Kantor Sementara	100	m2	Rp	50,000.00	5,000,000.00
	<i>Tenaga Kerja</i>					
	Mandor	5	org	Rp	5,000,000.00	25,000,000.00
	Tukang	300	org	Rp	2,740,000.00	822,000,000.00
	Air Pekerja + Listrik Pekerja	100	m2	Rp	115,000.00	11,500,000.00
Total Pekerjaan Persiapan						2,201,700,000.00
2	PEKERJAAN STRUKTUR					
Pekerjaan Struktur Bawah						
<i>Tanah</i>						
	Galian Tanah	40550.4	m3	Rp	195,000.00	7,907,328,000.00
	Pekerjaan Lapisan Urug diratakan dan dipadatkan	4224	m2	Rp	20,000.00	84,480,000.00
	Pekerjaan Pondasi Boredpile	368	bh	Rp	260,000.00	95,680,000.00
<i>Basement 3-1</i>						
<i>Dinding</i>						
	Beton K300	1956	m2	Rp	870,000.00	1,701,720,000.00
	Baja Tulangan	189,000	kg	Rp	8,500.00	1,606,500,000.00
	Plat Lantai	11556	m2	Rp	400,000.00	4,622,400,000.00
Pekerjaan Struktur Atas						
<i>Lantai Dasar-Rooftop</i>						
<i>Plat</i>						
	Plat Lantai Ground Floor	3737	m2	Rp	300,000.00	1,121,100,000.00
	Plat Lantai 1	4126	m2	Rp	300,000.00	1,237,800,000.00
	Plat Lantai 2	4151	m2	Rp	300,000.00	1,245,300,000.00
	Plat Lantai 3	3653	m2	Rp	300,000.00	1,095,900,000.00
	Plat Lantai 4	3837	m2	Rp	300,000.00	1,151,100,000.00
	Plat Lantai 5	3361	m2	Rp	300,000.00	1,008,300,000.00
	Plat Lantai 6	3453	m2	Rp	300,000.00	952,800,000.00
	Plat Lantai 7	3176	m2	Rp	300,000.00	1,035,900,000.00
	Plat Lantai 8	3453	m2	Rp	300,000.00	935,100,000.00
	Plat Lantai 9	3117	m2	Rp	300,000.00	1,068,900,000.00
	Plat Rooftop	3563	m3	Rp	300,000.00	1,068,900,000.00
<i>Kolom</i>						
	Kolom 70x70	6,026.21	m3	Rp	1,500,000.00	9,039,318,679.34
<i>Balok</i>						
	Balok	5067.35	m3	Rp	300,000.00	1,520,205,000.00
<i>Dinding</i>						
	Dinding Bata Plaster	102.6	3x5 m	Rp	15,000.00	1,539,000.00
	Aci Plester	1539	m2	Rp	15,400.00	23,700,600.00
	Curtain Wall	4928	m2	Rp	800,000.00	3,942,400,000.00
	Shear Wall	5312	m2	Rp	955,000.00	5,072,960,000.00
Total Pekerjaan Struktur						47,539,331,279.34

3 PEKERJAAN ARSITEKTUR						
Pekerjaan Lantai						
Lantai Granit Putih Glossy 60x60	89797.22222	bh	Rp	41,250.00		3,704,135,416.67
Semen Portland	316804.6	kg	Rp	1,400.00		443,526,440.00
Semen Warna	42025.1	kg	Rp	6,500.00		273,163,150.00
Pasir Pasang	1454.715	m2	Rp	199,100.00		289,633,756.50
Pekerjaan Dinding						
Cat Putih	1539	m2	Rp	25,000.00		38,475,000.00
Pekerjaan Dinding Akustik						
Dinding Akustik	1424.5	m2	Rp	410,000.00		584,045,000.00
Pekerjaan Plafond						
Plafond Gypsum	18073	m2	Rp	75,000.00		1,355,475,000.00
Plafond Akustik	2324	m2	Rp	225,000.00		522,900,000.00
Pekerjaan Facade						
Ornamen Gypsum	1269	m2	Rp	50,000.00		63,450,000.00
Interactive Facade						
Rangka Fasad Besi Hollow	909	m2	Rp	572,000.00		519,948,000.00
Penutup Bidang Aluminium composite	183	m2	Rp	458,989.00		83,994,987.00
Sensor	341	bh	Rp	215,000.00		73,315,000.00
Music Facade ACP	320	m2	Rp	153,000.00		48,960,000.00
Shading Facade	669	m2	Rp	75,000.00		50,175,000.00
Fasad Zigzag	354	m2	Rp	75,000.00		26,550,000.00
Total Pekerjaan Arsitektur						8,077,746,750.17
4 PEKERJAAN INFRASTRUKTUR						
Plumbing						
Ground Water Tank	1	bh	Rp	28,800,000.00		28,800,000.00
Filter	1	bh	Rp	100,000,000.00		100,000,000.00
Clean Water Tank	1	bh	Rp	100,800,000.00		100,800,000.00
Roof Water Tank	1	bh	Rp	28,800,000.00		28,800,000.00
Sawage Treatment Plant	1	bh	Rp	100,000,000.00		100,000,000.00
Grease trap	50	bh	Rp	600,000.00		30,000,000.00
Pompa	2	bh	Rp	3,000,000.00		6,000,000.00
Elektrikal						
Genset	2	bh	Rp	975,000,000.00		1,950,000,000.00
Panel	1000	bh	Rp	800,000.00		800,000,000.00
HVAC						
Chiller	3	bh	Rp	100,000,000.00		300,000,000.00
AHU	10	bh	Rp	50,000,000.00		500,000,000.00
Pompa	2	bh	Rp	3,000,000.00		6,000,000.00
Colling Tower	3	bh	Rp	46,272,900.00		138,818,700.00
Split Duct	200	bh	Rp	10,000,000.00		2,000,000,000.00
Ac Central	500	bh	Rp	45,950,000.00		22,975,000,000.00
Sistem Kebakaran						
Fire Alarm	60	bh	Rp	3,500,000.00		210,000,000.00
Fire Hydrant Box	60	bh	Rp	1,200,000.00		72,000,000.00
APAR	120	bh	Rp	2,300,000.00		276,000,000.00
Sprinkler	660	bh	Rp	630,000.00		415,800,000.00
Fire Detector	500	bh	Rp	200,000.00		100,000,000.00
Transportasi Vertikal						
Lift	6	bh	Rp	600,000,000.00		3,600,000,000.00
Lift Service	1	bh	Rp			0.00
Lift Darurat	1	bh	Rp	630,000,000.00		630,000,000.00
Eskalator	8	bh	Rp	200,515,900.00		1,604,127,200.00
Total Pekerjaan Mekanikal dan Elektrikal						35,972,145,900.00
Harga Tanah	8000	m2	Rp	50,000,000.00		400,000,000,000.00
Biaya Perizinan	8000	m2	Rp	500		4,000,000.00
TOTAL BIAYA KESELURUHAN						493,794,923,929.51
Biaya Operasional						
Maintenance Gedung	1	bln	Rp	6,892,000,000.00		6,892,000,000.00
Biaya Listrik	12	bln	Rp	375,000,000.00		4,500,000,000.00
PDAM	12	bln	Rp	167,000,000.00		2,004,000,000.00
Internet	12	bln	Rp	10,000,000.00		120,000,000.00
Pemasaran	12	bln	Rp	80,000,000.00		960,000,000.00
Total Biaya Operasional						15,093,000,000.00

Tabel 4.2 Rencana Anggaran Biaya
Sumber: Penulis, 2023

DOKUMEN KELAYAKAN BISNIS

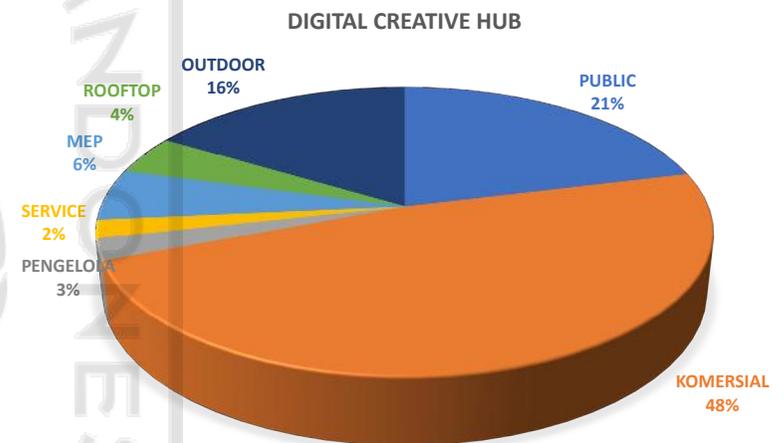
Break Even Point (BEP)

Biaya Investasi				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Lahan Perencanaan				
Harga Tanah	8000	m2	50,000,000.00	400,000,000,000.00
Pekerjaan Persiapan	4000	m2	550,425.00	2,201,700,000.00
Pekerjaan Struktur	40000	m2	1,188,483.28	47,539,331,279.34
Pekerjaan Arsitektur	31064.5	m2	260,031.44	8,077,746,750.17
Pekerjaan Infrastruktur	3193	bh	11,265,939.84	35,972,145,900.00
Biaya Perizinan	8000	m2	500.00	4,000,000.00
Total Investasi				493,794,923,929.51

Biaya Operasional / bulan				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Maintenance Gedung	1	bln	6,892,000,000.00	6,892,000,000.00
Internet	12	bln	10,000,000.00	120,000,000.00
Pemasaran	12	bln	80,000,000.00	960,000,000.00
Listrik	12	bln	375,000,000.00	4,500,000,000.00
Air	12	bln	167,000,000.00	2,004,000,000.00
Pengelola + Karyawan	58	org / bln	14,050,000.00	617,000,000.00
Total Biaya Operasional				15,093,000,000.00

Pendapatan / bulan				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Komersial	162	unit	461,688,888.89	74,793,600,000.00
Music	22	unit	536,727,272.73	11,808,000,000.00
Game	17	unit	799,411,764.71	13,590,000,000.00
Film, Animation, Videdo	22	unit	710,181,818.18	15,624,000,000.00
Lain Lain	246	unit	18,228,292.68	4,484,160,000.00
Total Pendapatan				120,299,760,000.00

Investment Analysis / tahun				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Biaya Investasi				493,794,923,929.51
Biaya Operasional		/bulan	1,257,750,000.00	15,093,000,000.00
Pendapatan		/bulan	10,024,980,000.00	120,299,760,000.00
Pajak	10%			12,029,976,000.00
Pendapatan Bersih	Pendapatan - Operasional		8,767,230,000.00	93,176,784,000.00
Payback Periode Opportunity	Biaya Investasi/ Pendapatan Bersih			5.30



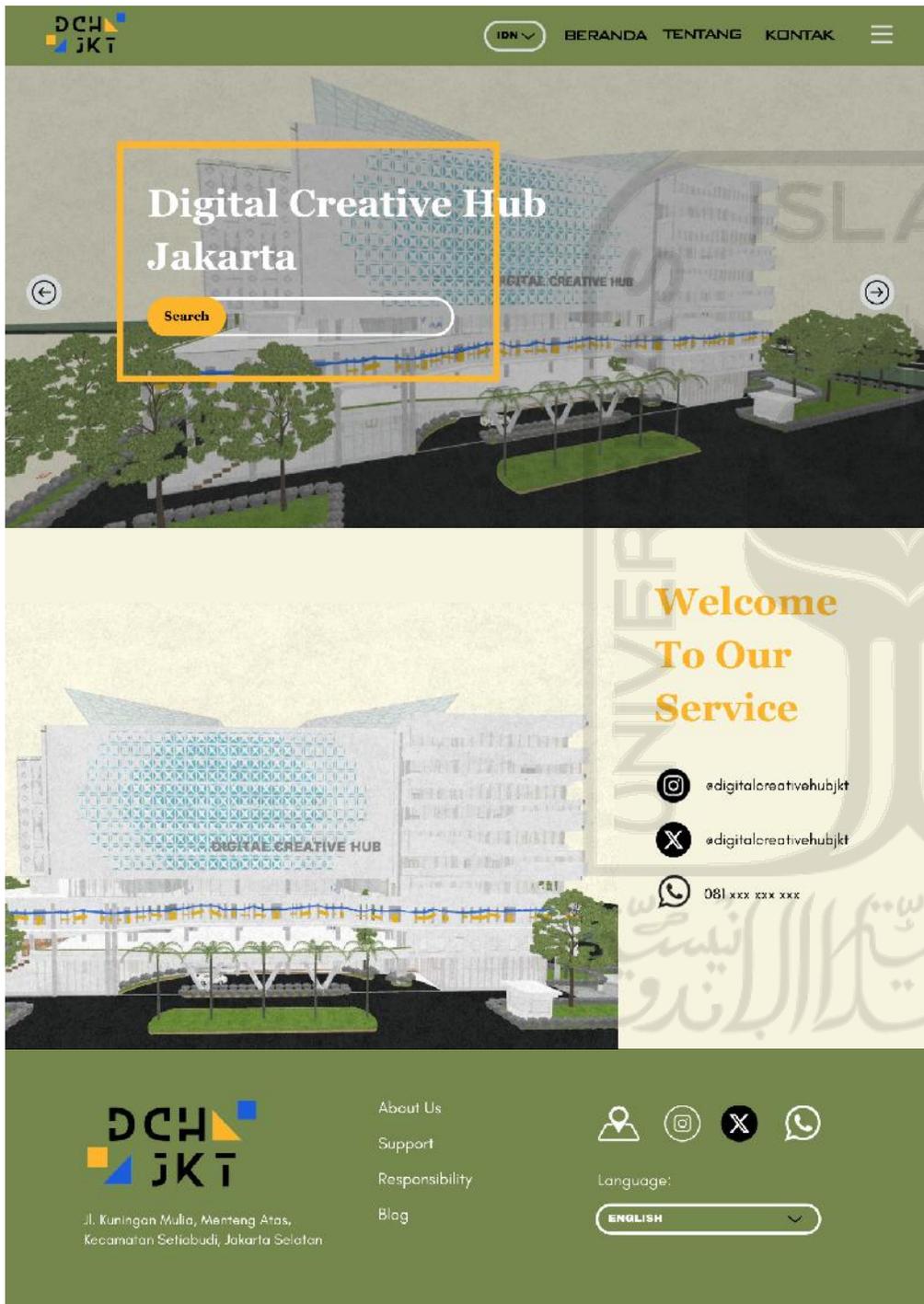
Berdasarkan analisis perhitungan Break Even Point (BEP) yang dilakukan, untuk dapat mengembalikan atau memulihkan biaya investasi dibutuhkan waktu selama 5 tahun 3 bulan apabila persenan pendapatan 100%

No	Persenan pendapatan	Arus Pendapatan	Waktu Kembali (Payback Period)
1	100%	93,176,784,000.00	5.30
2	90%	83,859,105,600.00	5.89
3	80%	74,541,427,200.00	6.62
4	70%	65,223,748,800.00	7.57
5	60%	55,906,070,400.00	8.83
6	50%	46,588,392,000.00	10.60

Tabel 4.3 Perhitungan BEP
Sumber: Penulis, 2023

KONTEN PEMASARAN PRODUK

Media Social



Pemasaran dilakukan dengan platform online media sosial yakni website dan instagram yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun, dan dimanapun. Hal ini memberikan informasi mengenai bangunan lebih lengkap & detail, informatif, dan menarik

Gambar 4.38 Konten Pemasaran Produk
Sumber: Penulis, 2023



EVALUASI
5 HASIL
RANCANGAN

EVALUASI HASIL RANCANGAN

Catatan Dosen Penguji 1 dan 2

Berdasarkan hasil evaluasi rancangan yang dilakukan oleh dosen penguji dan dosen pembimbing, terdapat beberapa catatan pada bagian rancangan yang perlu diperbaiki dan ditambahkan agar rancangan menjadi lebih baik. Berikut merupakan beberapa catatan yang perlu diperhatikan dan dicermati, yaitu :

1. Tenant UMKM

Perlu pertimbangan fungsi area UMKM pada lantai 1 terkait dengan biaya sewa yang lebih menguntungkan untuk perhitungan bisnis yang lebih baik

Tanggapan : Pada Digital Creative Hub lantai 1 merupakan area commerce yang bersifat publik. Lantai ini memiliki aksesibilitas serta visibilitas tinggi. sehingga dengan potensi letak yang strategis ramai orang sewa lantai menjadi lebih mahal atau lebih tinggi. Dalam membantu investasi dan pertumbuhan bisnis, pertimbangan fungsi area UMKM menjadi space atau area yang disewakan untuk ruang peluncuran launching game dan produk kreatif lainnya dengan biaya sewa yang lebih tinggi karena memiliki ukuran ruang yang cukup luas.



2. Fasad Tampak Selatan

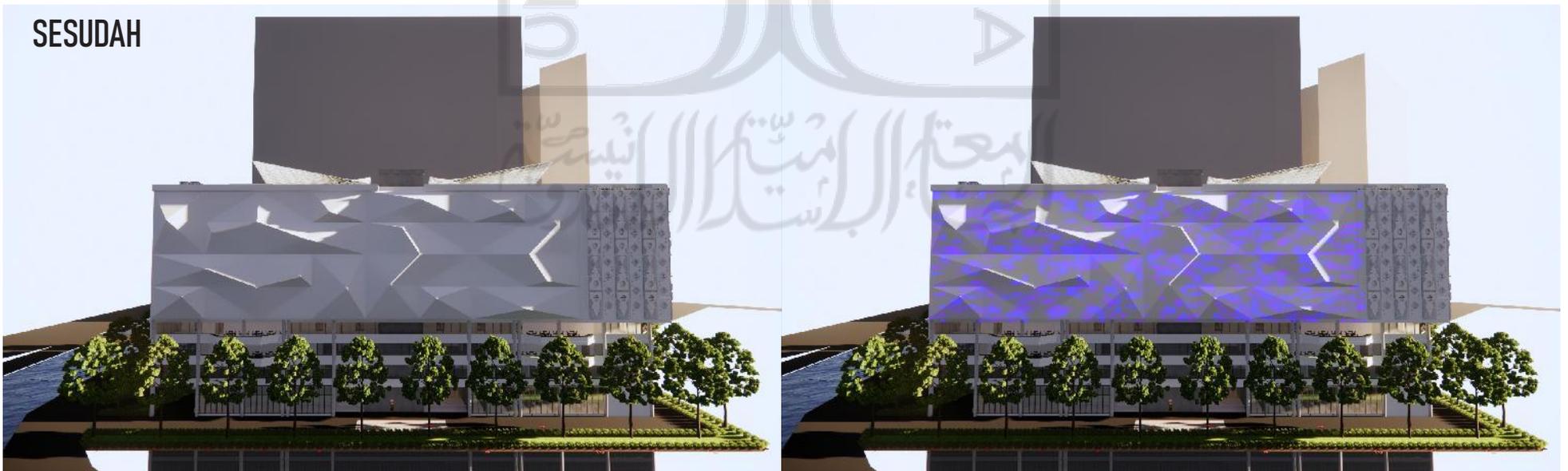
Fasad pada sisi selatan kurang dipertimbangkan karena termasuk bangunan tinggi sehingga berbagai sisi atau setiap sudut sisi dari bangunan dapat terlihat dari jalan

Tanggapan : Pada sisi bagian selatan Digital Creative Hub dapat terlihat dari jalan H.R. Rasuna Said, yang merupakan jalan utama Jakarta. Oleh karena itu, pada bagian selatan, diterapkan fasad dengan konsep interactive facade sebagai media promosi digital di ruang sosial luar bangunan berskala besar. Fasad ini menampilkan detail geometri berwarna putih dengan layar multimedia untuk menciptakan efek visual yang berubah-ubah pada waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk menarik perhatian pengunjung melalui kesan grafis dengan menampilkan konten menarik dan informatif secara real-time, seperti gambar branding, informasi acara, aktivitas media sosial, dan sebagainya.

SEBELUM



SESUDAH



3. Potensi Subsektor Musik, Game, Film, Animasi, dan Video

Potensi industri kreatif, khususnya untuk subsektor musik, game, film, animasi, dan video seberapa besar di DKI Jakarta sehingga investasi atas pembangunan gedung yang dirancang layak dengan jenis aktivitas yang dipilih

Biaya Investasi				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Lahan Perencanaan				
Harga Tanah	8000	m2	50,000,000.00	400,000,000.00
Pekerjaan Persiapan	4000	m2	550,425.00	2,201,700,000.00
Pekerjaan Struktur	40000	m2	1,188,483.28	47,539,331,279.34
Pekerjaan Arsitektur	31064.5	m2	260,031.44	8,077,746,750.17
Pekerjaan Infrastruktur	3193	bh	11,265,939.84	35,972,145,900.00
Biaya Perizinan	8000	m2	500.00	4,000,000.00
Total Investasi				493,794,923,929.51
Biaya Operasional / bulan				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Maintenance Gedung	1	bln	6,892,000,000.00	6,892,000,000.00
Internet	12	bln	10,000,000.00	120,000,000.00
Pemasaran	12	bln	80,000,000.00	960,000,000.00
Listrik	12	bln	375,000,000.00	4,500,000,000.00
Air	12	bln	167,000,000.00	2,004,000,000.00
Pengelola + Karyawan	58	org / bln	14,050,000.00	617,000,000.00
Total Biaya Operasional				15,093,000,000.00
Pendapatan / bulan				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Komersial	162	unit	461,688,888.89	74,793,600,000.00
Music	22	unit	536,727,272.73	11,808,000,000.00
Game	17	unit	799,411,764.71	13,590,000,000.00
Film, Animation, Videdo	22	unit	710,181,818.18	15,624,000,000.00
Lain Lain	246	unit	18,228,292.68	4,484,160,000.00
Total Pendapatan				120,299,760,000.00
Investment Analysis / tahun				
KEBUTUHAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Biaya Investasi				493,794,923,929.51
Biaya Operasional		/bulan	1,257,750,000.00	15,093,000,000.00
Pendapatan		/bulan	10,024,980,000.00	120,299,760,000.00
Pajak	10%			12,029,976,000.00
Pendapatan Bersih	Pendapatan - Operasional		8,767,230,000.00	93,176,784,000.00
Payback Periode Opportunity	Biaya Investasi/ Pendapatan Bersih			5.30
No	Persenan pendapatan	Arus Pendapatan	Waktu Kembali (Payback Period)	
1	100%	93,176,784,000.00	5.30	
2	90%	83,859,105,600.00	5.89	
3	80%	74,541,427,200.00	6.62	
4	70%	65,223,748,800.00	7.57	
5	60%	55,906,070,400.00	8.83	
6	50%	46,588,392,000.00	10.60	

Tanggapan : Berdasarkan data yang diperoleh dari Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, terlihat bahwa secara umum, pertumbuhan di setiap subsektor ekonomi kreatif cenderung meningkat. Dalam rentang waktu 2017-2018, 14 subsektor ekonomi kreatif mencatat pertumbuhan rata-rata yang lebih tinggi daripada rata-rata pertumbuhan ekonomi kreatif secara keseluruhan. Subsektor Musik (8,54%), Animasi (9,28%), dan Game (10,19%) menunjukkan pertumbuhan rata-rata tertinggi. Pada tahun 2020, tiga subsektor teratas yang berkontribusi terhadap Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) adalah Musik (20,98%), Film Animasi dan Video (15,29%), dan Seni Pertunjukan (14,04%). Jakarta Selatan (33,15%), Jakarta Timur (28,27%), dan Jakarta Barat (16,88%) menjadi pusat distribusi utama pelaku ekonomi kreatif di DKI Jakarta.

Mengingat pertimbangan dari ketiga subsektor industri kreatif di atas, diputuskan untuk merancang Digital Creative Hub yang berlokasi di kawasan Setiabudi, Jakarta Selatan. Digital Creative Hub ini diarahkan sebagai pusat pengembangan, pasar industri kreatif, dan pelatihan, di mana para pelaku kreatif dapat menghasilkan produk kreatif. Bangunan ini menawarkan area sewa, termasuk rental office, studio, tenant, ruang serbaguna, auditorium, cafe, dan bar. Bisnis ini diharapkan dapat membantu dalam mengatasi biaya operasional ketiga subsektor di atas. Berdasarkan perhitungan estimasi biaya bisnis atau Break Even Point (BEP), Digital Creative Hub diperkirakan dapat mengembalikan atau memulihkan biaya investasi dalam waktu 5,3 tahun atau 5 tahun 3 bulan. Sejalan dengan rentang waktu payback yang umumnya berkisar antara 5-15 tahun pada proyek-proyek properti, hal ini menunjukkan bahwa pendirian bangunan ini merupakan keputusan yang layak.

4. Konsep Bisnis

Bagaimana model bisnis bangunan Digital Creative Hub?
Pelaku-pelaku bisnis dan hubungannya, pemilik gedung,
bagaimana bisnis dijalankan?



Tanggapan : Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator bisnis dirancang untuk mendukung pertumbuhan dan ekosistem industri kreatif, dengan penekanan khusus pada subsektor musik, game, film, animasi, dan video. Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator bisnis menyediakan ruang untuk bekerja, menjalin koneksi, produksi, dan pelatihan pengembangan bisnis. Digital Creative Hub milik pemerintah provinsi DKI Jakarta bertanggung jawab terhadap pengelolaan Digital Creative Hub secara umum. Kolaborasi juga dilakukan dengan Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif untuk penguatan ekosistem digital dalam sektor ekonomi kreatif dan pengembangan talenta digital kreatif, serta Kementerian Koperasi dan UKM RI, Kementerian Perindustrian dan Perdagangan dalam membantu program bisnis.

Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator terdapat kegiatan pembinaan dan pelatihan, produksi karya kreatif, pemasaran dan promosi produk karya kreatif, serta pembuatan jaringan dan koneksi antar pelaku industri kreatif. Selain itu, juga menyediakan rental office, tenant, meeting room, ruang-ruang komersial lainnya dan juga studio - studio yang disewakan sebagai penunjang bisnis. Area komersial yang dimanfaatkan dan dikerjasamakan dengan pihak ketiga yang dilakukan dengan mekanisme yang diatur dalam perjanjian sewa. Sistem sewa studio dengan cara pihak ketiga menjadi vendor peralatan dan jasa (pelatihan) sebagai pihak yang lebih profesional, berkompeten, dan ternama dibidangnya tujuannya untuk menarik banyak partisipan pelatihan. Pelatihan tersebut dapat dilakukan pembayaran / membership bagi peserta yang hendak melakukan pelatihan.

5. Fasad Betawi dan Arsitektur Kontemporer

Interactive fasad pada bagian depan bangunan bergerak secara mekanik atau bagaimana? dan apa hubungannya antara penerapan fasad betawi dengan pendekatan arsitektur kontemporer?

Tanggapan : Interactive facade pada desain memiliki sifat mekanik dengan sistem terbuka dan tertutup. Mekanisme fasad ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman yang dinamis dan berubah-ubah, baik dari segi estetika maupun fungsionalitasnya. Kaitannya antara pendekatan arsitektur kontemporer dan fasad Betawi melibatkan upaya untuk menyelaraskan elemen-elemen desain modern dengan nilai-nilai budaya, tradisi, dan identitas khas Betawi. Arsitektur kontemporer dapat menjadi bentuk ekspresi yang modern sambil tetap menghargai dan merayakan keberagaman budaya yang ada. Arsitektur dengan gaya kontemporer memiliki karakteristik penggunaan material modern dan penekanan pada fungsi. Oleh karenanya penerapan ornamen Betawi yang menjadi kulit luar bangunan hanya akan ditempatkan disalah satu sisi bidang dan tidak menyelimuti seluruh massa bangunan. Hal ini selain karena yang tertutupi oleh fasad Betawi merupakan area privat dan kedap suara serta bukaan juga untuk memberikan kesan fasad bangunan yang unik dan kreatif

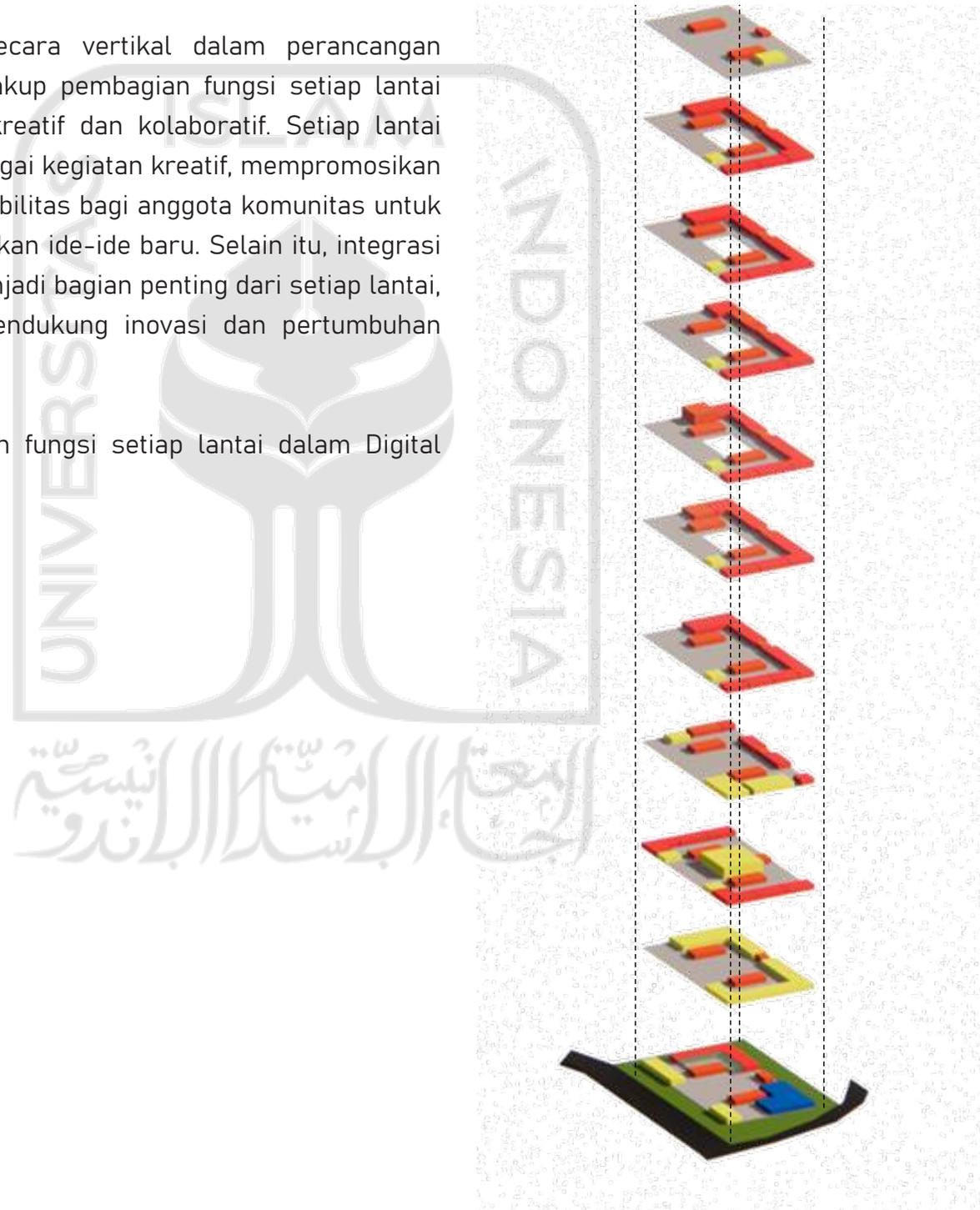


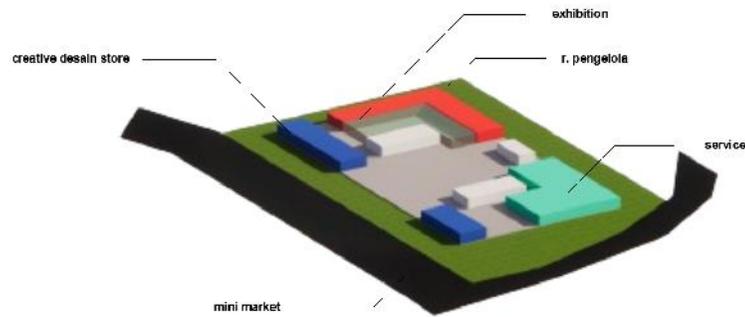
6. Programming dan Konsep Pembagian Fungsi Lantai Vertikal

Belum adanya programming dan penjelasan konsep capaian secara vertikal, yang menjadi dasar untuk melakukan pembagian fungsi setiap lantainya

Tanggapan : Konsep capaian secara vertikal dalam perancangan Digital Creative Hub dapat mencakup pembagian fungsi setiap lantai dengan penekanan pada fungsi kreatif dan kolaboratif. Setiap lantai dirancang untuk mendukung berbagai kegiatan kreatif, mempromosikan kolaborasi, dan memberikan fleksibilitas bagi anggota komunitas untuk mengeksplorasi dan mengembangkan ide-ide baru. Selain itu, integrasi teknologi dan fasilitas modern menjadi bagian penting dari setiap lantai, menciptakan lingkungan yang mendukung inovasi dan pertumbuhan industri kreatif.

Berikut adalah potensi pembagian fungsi setiap lantai dalam Digital Creative Hub :





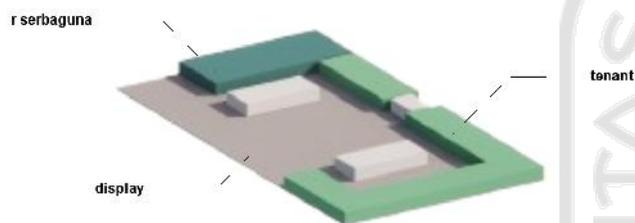
Lantai GF:

Exhibition: Diletakkan di lantai dasar untuk memberikan sambutan awal kepada pengunjung, menampilkan karya-karya dari subsektor game, musik, dan film animasi.

Ruang Pengelola: Terletak di lantai dasar untuk memudahkan pengawasan dan koordinasi aktivitas di seluruh creative hub, memberikan akses cepat bagi staf pengelola.

Mini Mart: Ditempatkan di lantai dasar agar mudah diakses oleh pengunjung dan pekerja yang membutuhkan kebutuhan sehari-hari.

Creative Design: Lokasinya di lantai dasar memberikan kemudahan akses bagi pengunjung yang tertarik dengan karya kreatif sejak awal.



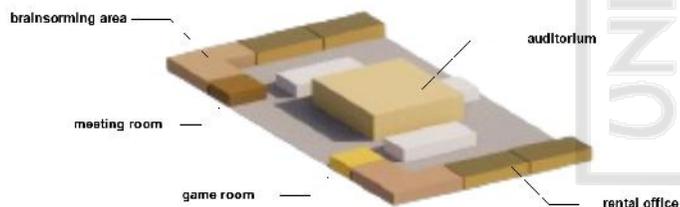
Lantai 1:

Amphitheater: Diletakkan di lantai dua untuk memastikan akses mudah dan cepat, menghindari kepadatan di lantai dasar. Ruang ini dapat digunakan untuk bersantai

Display: Tempatkan di lantai dua untuk memungkinkan pengunjung melihat pameran dengan mudah tanpa harus melalui lantai-lantai yang lebih tinggi. Memberikan ruang yang memadai dan menarik bagi pameran kreatif dan visual dari subsektor-sektor yang ada.

Ruang Serbaguna: Diletakkan di lantai dua agar dapat diakses dengan cepat dan digunakan untuk berbagai keperluan tanpa harus mengganggu aktivitas di lantai-lantai lain. Merupakan ruang fleksibel yang dapat menyesuaikan diri dengan berbagai jenis kegiatan.

Sewa Tenant: Lokasinya di lantai ini memberikan keterjangkauan dan visibilitas yang baik bagi tenant. Memberikan akses yang mudah bagi pengunjung yang ingin menjelajahi dan berinteraksi dengan berbagai layanan atau produk yang ditawarkan oleh penyewa di creative hub.



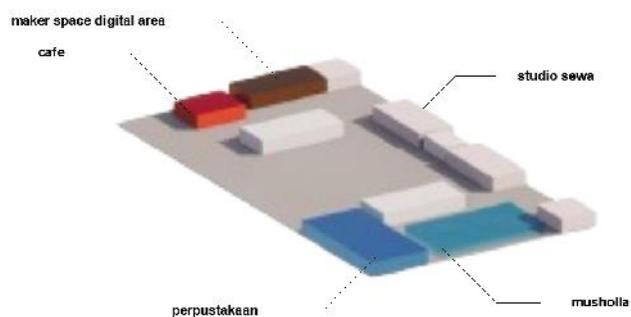
Lantai 2:

Auditorium: Terletak di lantai tiga untuk memberikan akses mudah dan cepat bagi pengunjung acara besar, serta memastikan ruang yang cukup untuk kapasitas yang diinginkan. Ruang ini dirancang untuk memberikan kenyamanan dan terisolasi, cocok untuk acara besar seperti konser musik, konferensi, dan pertunjukan animasi.

Brainstorming: Ditempatkan di lantai tiga agar dapat diakses dengan cepat oleh para kreatif yang ingin berkolaborasi. Ruang ini dirancang khusus untuk mendukung pertemuan kreatif dan sesi brainstorming yang melibatkan seluruh subsektor di creative hub.

Game Room: Lokasinya di lantai ini memberikan akses langsung bagi para pengembang game dan pengunjung yang tertarik. Ruang ini diciptakan untuk menciptakan suasana yang kondusif bagi pengembangan dan uji coba permainan.

Rental Office dan Meeting Room: Diletakkan di lantai ini agar mudah diakses oleh pengunjung dan tenant yang membutuhkan fasilitas pertemuan. Memberikan ketersediaan ruang untuk keperluan administratif dan pertemuan, mendukung aktivitas bisnis dan kolaboratif di lantai tiga.



Lantai 3:

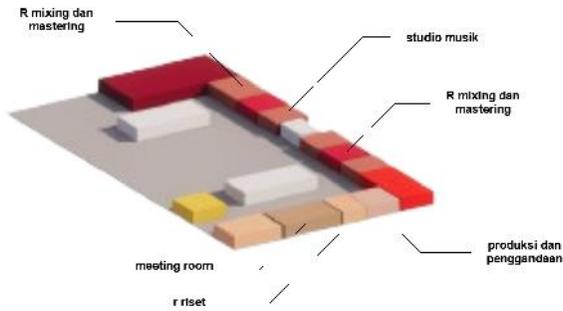
Perpustakaan: Tempatkan di lantai empat untuk memberikan ruang yang tenang dan terisolasi bagi mereka yang mencari bahan referensi atau ingin belajar tanpa gangguan. Fasilitas ini dirancang untuk memberikan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan riset.

Musholla: Diletakkan di lantai empat untuk memberikan aksesibilitas spiritual tanpa harus meninggalkan lantai tempat pengguna sedang berada. Memberikan kemudahan akses bagi pengunjung dan pekerja yang ingin melakukan kegiatan keagamaan.

Coworking: Lokasinya di lantai empat memberikan kemudahan akses untuk pekerja dan pengunjung yang membutuhkan ruang kerja bersama. Ruang ini juga memberikan konektivitas dengan berbagai fasilitas lainnya di lantai yang sama.

Cafe: Terletak di lantai empat untuk memberikan suasana santai dan akses mudah bagi pengunjung yang ingin bersantai atau berkumpul. Merupakan titik pertemuan sosial yang nyaman dan mudah dijangkau oleh semua pengunjung dan pekerja di creative hub.

Studio Sewa dan Maker Space Digital Area: Ditempatkan di lantai ini untuk memberikan akses kepada pengunjung untuk menciptakan dan mengembangkan karya mereka. Ruang ini menyediakan fasilitas untuk eksperimen kreatif dan produksi digital.



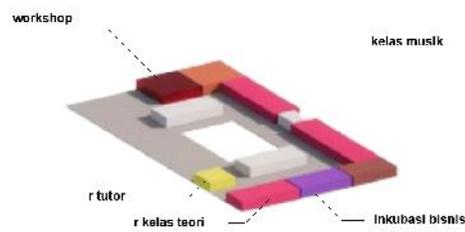
Lantai 4:

Courtyard Studio Rekaman: Ditempatkan di lantai lima agar studio rekaman dapat memanfaatkan pemandangan yang baik dan memberikan akses yang nyaman bagi musisi dan produser. Ruang ini didesain untuk menciptakan suasana kreatif yang optimal.

Studio Musik: Lokasinya di lantai ini untuk memberikan akses langsung ke studio musik utama, memudahkan penggunaan fasilitas rekaman. Ruang ini dirancang dengan peralatan dan akustik yang sesuai untuk mendukung kegiatan produksi musik.

Ruang Mixing dan Mastering: Terletak di lantai ini untuk memberikan akses yang cepat dan efisien bagi mereka yang terlibat dalam pengaturan suara. Ruang ini juga dirancang untuk memberikan ruang yang terisolasi, memastikan kualitas pengaturan suara yang presisi.

Ruang Broadcasting (Produksi Musik): Diletakkan di lantai ini agar dapat dengan mudah terhubung dengan studio musik dan fasilitas produksi musik lainnya. Memberikan dukungan yang optimal untuk kegiatan produksi musik dan siaran langsung.



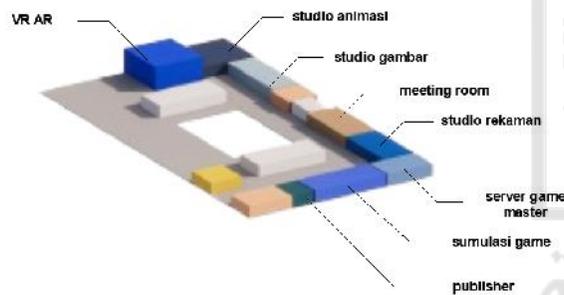
Lantai 5:

Ruang Workshop: Tempatkan di lantai enam agar dapat diakses dengan mudah oleh peserta workshop dan pelatihan yang ingin mengikuti kegiatan praktik. Ruang ini dirancang untuk memberikan ruang yang luas bagi kegiatan praktik dan pelatihan dalam semua subsektor di creative hub.

Ruang Rekaman dan Sound Engineering: Diletakkan di lantai ini untuk memberikan akses cepat bagi mereka yang terlibat dalam kegiatan rekaman dan produksi suara. Ruang ini dilengkapi dengan fasilitas yang memadai untuk pengembangan keterampilan dan proyek kreatif dalam aspek rekaman dan teknik suara.

Lab Musik: Terletak di lantai ini agar dapat memberikan fasilitas eksperimental dan pelatihan dalam lingkungan yang sesuai. Lab ini dapat diakses oleh semua subsektor, memungkinkan eksperimen dan penelitian inovatif dalam bidang musik.

Pelatihan Musik dan Ruang Multimedia: Lokasinya di lantai ini untuk memudahkan akses peserta pelatihan ke ruang yang diperlukan. Ruang ini menyediakan fasilitas yang mendukung berbagai jenis pelatihan musik dan multimedia, menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan kolaborasi.



Lantai 6:

Ruang VR: Diletakkan di lantai tujuh agar dapat diakses dengan mudah oleh pengembang dan pengunjung yang ingin merasakan realitas virtual. Ruang ini dirancang untuk memberikan ruang yang luas bagi pengembangan dan pengalaman realitas virtual.

Studio Animasi dan Gambar: Tempatkan di lantai ini agar dapat diakses dengan cepat dan memberikan ruang yang optimal bagi para animator dan seniman gambar. Studio ini menyediakan fasilitas produksi animasi yang lengkap, mendukung kreativitas dalam pengembangan konten visual.

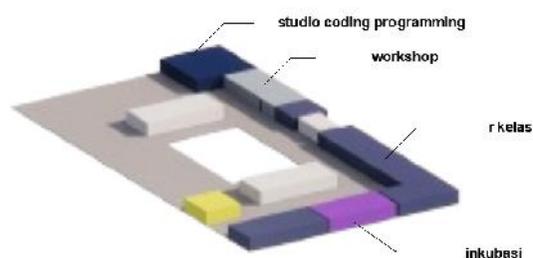
Ruang Simulasi dan Publisher Game (Produksi Game): Lokasinya di lantai ini untuk memudahkan akses dan kolaborasi antara pengembang dan penerbit game. Ruang ini memberikan fasilitas untuk pengembangan dan uji coba game, menciptakan lingkungan yang sesuai untuk produksi game yang efisien.

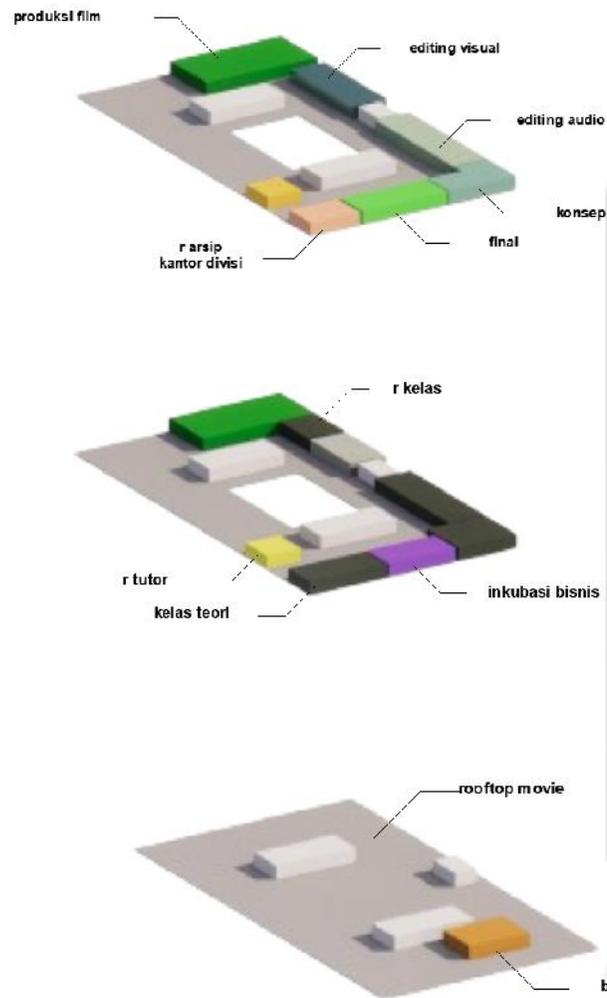
Lantai 7:

Coding dan Programming: Ditempatkan di lantai delapan agar dapat diakses dengan mudah oleh pengembang dan mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan pemrograman. Ruang ini didesain khusus untuk mendukung kegiatan pengembangan permainan dan aplikasi.

Workshop Praktek Programming: Lokasinya di lantai ini untuk memudahkan peserta workshop dan pelatihan dalam melakukan praktik pemrograman. Ruang ini menyediakan lingkungan yang sesuai bagi pengembangan keterampilan pemrograman melalui sesi praktik yang interaktif.

Ruang Kelas Game Art, Modelling Game, dan Desain Game (Pelatihan Game): Diletakkan di lantai ini agar mahasiswa dan pengembang game dapat dengan mudah mengakses fasilitas pelatihan yang diperlukan. Ruang ini memberikan fasilitas yang sesuai untuk pengajaran dan praktik dalam pengembangan game, menciptakan lingkungan yang mendukung kreativitas dan pembelajaran interaktif.





Lantai 8:

Studio Film dan Studio Green Screen: Terletak di lantai sembilan agar dapat memberikan akses yang nyaman bagi tim produksi film untuk berpindah antara studio dan fasilitas lainnya. Studio ini dilengkapi dengan ruang hijau yang luas, mendukung proses produksi film yang melibatkan teknologi green screen.

Ruang Art Modelling dan Textur, Ruang Dubbing, dan Ruang Folley (Produksi Film): Ditempatkan di lantai ini untuk memberikan kelancaran proses produksi film, memungkinkan penggunaan berbagai fasilitas dengan efisien. Ruang ini mendukung semua aspek produksi film, termasuk pemodelan seni, pengaturan tekstur, dubbing, dan sound effects (folley).

Lantai 9:

Praktek CGI, Praktek Green Screen, dan Praktek Visual Effect (Pelatihan Film): Tempatkan di lantai ini agar peserta pelatihan dapat memanfaatkan fasilitas produksi film terkini. Ruang ini didesain khusus untuk mendukung pelatihan dalam penggunaan teknologi CGI, green screen, dan efek visual dalam produksi film.

Rooftop Movie dan Bar: Terletak di atap untuk memberikan pengalaman yang unik dan menarik bagi pengunjung. Rooftop ini menyajikan fasilitas Rooftop Movie yang memberikan pengunjung kesempatan untuk menikmati film di bawah langit terbuka, serta area bar untuk menciptakan suasana santai dan sosial di puncak bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Peraturan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 35 Tahun 2022 Tentang Rencana Kerja Pemerintah Daerah Tahun 2023
- Peraturan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 25 Tahun 2022 Tentang Rencana Pembangunan Daerah Tahun 2023-2026
- Peraturan Daerah Provinsi Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 6 Tahun 2012 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Panjang Daerah Provinsi DKI Jakarta Tahun 2005-2025
- Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2020 Tentang Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional 2020-2024
- Peraturan Gubernur No 31 Tahun 2022 Tentang Rencana Detail Tata Ruang Wilayah Perencanaan Provinsi DKI Jakarta
- Rencana Strategis Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020-2024
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Industri Nasional 2015-2023
- Peraturan Daerah Provinsi DKI Jakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Jakarta 2030
- Peraturan Gubernur Daerah Khusus Ibukota Jakarta Nomor 84 Tahun 2021 Tentang Pengembangan Ekonomi Kreatif
- Statistik Ekonomi Kreatif 2020 Pusat Data dan Sistem Informasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif / Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Tentang Rencana Induk Pembangunan Industri Nasional Tahun 2015-2035
- Yunasz, Muhammad., & Angraini, Diah. 2022. Arsitektur Biofilik dalam Desain Kantor Industri Kreatif di Jakarta Selatan. Jakarta. Jurnal Stupa Vol.4 No.1: hlm. 531-544
- Deputi Riset dan Pengembangan Badan Ekonomi Kreatif. 2016. Hasil Penyusunan Grand Strategi Sub Sektor Animasi Bekraf-IKJ. Jakarta. Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta
- Ruslang. 2023. Perancangan Pusat Pengembangan Industri Kreatif dan UMKM di Kabupaten Gowa dengan Pendekatan Eco-Tech. Makassar. Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Makassar
- Thoring, Katja. 2019. Designing Creative Space a Systemic View on Workspace Design and its Impact on the Creative Process. Germany. Technische Universitat Munchen
- Resmadi, Idhar., & Bastari, Rendy P. 2020. Rangkuman Pemetaan Ekologi Sektor Musik Indonesia. British Council Indonesia
- Thoring, Katja., Goncalves, Milene., et.al. 2021. The Architecture of Creativity: Toward a Causal Theory of Creative Workspace Design. International Journal of Design Vol. 15, No.2
- Musaharbi. 2021. Perancangan Makassar Creative Hub Dengan Pendekatan Smart Building. Malang. Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Mubarak, Mochammad. 2020. Fasilitas Kantor Digital Hub di Bandung Teknopolis Gedebage. Bandung. Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan Institut Teknologi Bandung
- Abraham, Ario. 2021. Creative Digital Office Kantor Ekonomi Digital di Jakarta Selatan. Bandung. Sekolah Arsitektur, Perencanaan dan Pengembangan Kebijakan Institut Teknologi Bandung
- Kementerian Pariwisata Ekonomi Kreatif. 2014. Rencana Pengembangan Permainan Interaktif Nasional 2015-2019. Jakarta. PT. Republik Solusi

- Wahyudi, Naufal. 2019. Perancangan Creative Hub di Bandung. Bandung. Universitas Telkom
- Abimanyu, Randy. 2010. Jakarta Creative Centre. Jakarta. Bandung. Institut Teknologi Bandung
- Liviana, Sheryl. 2016. Exhibition and Creative Space (Learning and Working). Bandung. Institut Teknologi Bandung
- Fernandez, Luis. 2022. Perancangan Pusat Kreatif Dengan Pendekatan Arsitektur Metafora Untuk Meningkatkan Kreativitas Masyarakat di Jakarta. Jakarta. Podomoro University
- Priono, Bagus. 2018. Perancangan Studio Game di Surabaya Tema High Technology Architecture. Malang. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
- Nadi, Riki Fajar. 2020. Perancangan Creative Hub di Yogyakarta dengan Pendekatan Blending Spaces. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia
- Munazar. 2021. Perancangan Tamiang Creative Hub Pendekatan Tema Eco-Tech. Aceh. Universitas Islam Negeri Ar-Raniry
- Hakim, Rizki. 2010. Pusat Kegiatan Musik dengan Penerapan High Tech Architecture di Solo. Surakarta. Universitas Sebelas Maret
- Ernandi, Khoiril. 2002. Pusat Studi dan Produksi Film di Yogyakarta. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- Sanjaya, Rangga Adhi. 2004. Studio Musik di Jogjakarta. Jogjakarta. Universitas Islam Indonesia
- Riza, Muhammad Faisal. 2004. Pusat Komunitas Film Independen di Jogjakarta. Jogjakarta. Universitas Islam Indonesia
- Pangestu, Rian. 2017. Pusat Industri Kreatif di Kota Bekasi dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer. Semarang. Universitas Negeri Semarang
- Adviyandi, Muchammad Dicky. 2018. Pusat Kreatif Yogyakarta. Semarang. Universitas Katolik Soegijapranata Semarang
- Hilberseimer, L. 1964. Contemporary architecture: its roots and trends. Chicago: Chicago, P. Theobald.
- Ernst, Peter Neufert. (200). Neufert Architects Data, Edisi Ke Tiga. Blackwell Publishing.
- Ching, Francis D.K. (1996). Arsitektur : Bentuk, Ruang dan Susunanya. Edisi Ke Tujuh. Jakarta: Gramedia.



LAMPIRAN



Direktorat Perpustakaan Universitas Islam Indonesia
 Gedung Moh. Hatta
 Jl. Kaliurang Km 14,5 Yogyakarta 55584
 T. (0274) 898444 ext.2301
 F. (0274) 898444 psw.2091
 E. perpustakaan@uii.ac.id
 W. library.uui.ac.id

SURAT KETERANGAN HASIL CEK PLAGIASI

Nomor: 2220258573/Perpus./10/Dir.Perpus/IX/2023

Bismillahirrahmaanirrahiim

Assalamualaikum Wr. Wb.

Dengan ini, menerangkan Bahwa:

Nama : Brillianty Aptareka
 Nomor Mahasiswa : 19512193
 Pembimbing : Barito Adi Buldan Raya GR., MA., IAI., GP.
 Fakultas / Prodi : Teknik Sipil dan Perencanaan/ ARSITEKTUR
 Judul Karya Ilmiah : PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS
 INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR
 KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses cek plagiasi menggunakan **Turnitin** dengan hasil kemiripan (*similarity*) sebesar **17 (Tujuh Belas) %**.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, 11/7/2023

Direktur



Muhammad Jamil, SIP.



DIGITAL CREATIVE HUB

Perancangan Digital Creative Hub dan Fasilitas Inkubator Bisnis Dengan Pendekatan Arsitektur Kontemporer di Setiabudi, Jakarta Selatan

DKI Jakarta merupakan kota dengan tingkat kepadatan penduduk yang tinggi dengan aktivitas serta kesibukan yang padat menyebabkan DKI Jakarta menjadi salah satu kota dengan tingkat stress tertinggi di dunia. Kreativitas menjadi salah satu alat yang efektif dalam mengatasi permasalahan tingkat stress dan juga memberikan dampak besar dengan konsep SDGs yang berfokus mendorong masyarakat maupun komunitas dalam pengembangan di bidang ekonomi kreatif. Hal ini juga didukung dengan program pemerintah dalam mengantisipasi dampak pemindahan status ibu kota negara melalui strategi memperkuat sektor perekonomian dalam pengembangan ekonomi kreatif dan UMKM. Era revolusi Industri 4.0 industri kreatif nasional fokus pengembangan subsektor ekonomi kreatif dengan produk berbasis digital diantaranya adalah film, animasi, dan video, aplikasi dan pengembangan permainan serta musik. Jakarta Selatan berpotensi dalam pengembangan ekonomi kreatif berbasis digital terutama di Kawasan Segitiga Emas Setiabudi memiliki modal dasar yang kuat seperti infrastruktur fisik dan non fisik serta human capital untuk mengembangkan industri kreatif berbasis digital, dengan adanya perencanaan Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator bisnis di Setiabudi diharapkan dapat meningkatkan jumlah inovator dan kreator sehingga dapat membangun perekonomian masyarakat dan lingkungan kreatif di Setiabudi, Jakarta Selatan. Perancangan Digital Creative Hub dan fasilitas inkubator bisnis menggunakan pendekatan arsitektur kontemporer. Prinsip arsitektur kontemporer diterapkan guna memecahkan permasalahan dalam perancangan ruang kreatif dengan memungkinkan terciptanya sebuah desain yang variatif, fleksibel, inovatif, serta menampilkan citra gaya kreatif yang lebih baru sehingga dapat merangsang kreativitas pengguna. Penerapan tujuh prinsip arsitektur kontemporer diwujudkan pada perencanaan Ruang Kreatif melalui pengolahan tapak, kualitas ruang, bentuk dan tata masa bangunan, tampilan bangunan, serta struktur dan konstruksi bangunan.



Brillianty Aptareka
19512193

Dosen Pembimbing:
Herfandi Budhin Suge, M.A., M.P.

Dosen Pengajar:
Tary Kanto Wibisono, M. Sc., SP
Fata Aya Pranamawati A, D.Eng., ST, MA

STUDI ARSITECTUR



LATAR BELAKANG

Tingkat kepadatan penduduk yang tinggi menjadikan DKI Jakarta sebagai salah satu kota dengan tingkat stress yang cukup tinggi. Kata 'stress' memberikan stigma negatif yang dapat diredakan dengan melakukan hal yang positif dan produktif salah satunya adalah kegiatan yang meningkatkan kreativitas. Kreativitas tidak hanya mengatasi permasalahan stress tetapi juga memberikan dampak positif dalam pengembangan ekonomi seperti industri kreatif. Dengan adanya rencana pemindahan status ibu kota yang akan berdampak terhadap perekonomian DKI Jakarta, pemerintah berencana memperkuat sektor perekonomian dan pariwisata, salah satunya melalui industri kreatif. Fokus utamanya yakni pengembangan industri kreatif berbasis digital diantaranya adalah subsektor musik, game dan aplikasi, serta film, animasi, dan video. Hal ini juga didukung dengan potensi DKI Jakarta yang memiliki modal besar yang kuat seperti infrastruktur fisik dan non fisik serta human capital untuk mengembangkan industri kreatif berbasis digital. Akan tetapi, pengembangan industri kreatif berbasis digital di DKI Jakarta masih memiliki hambatan yakni kuantitas dan kualitas SDM terbatas, kualitas infrastruktur masih belum merata, strategi promosi belum fokus dan terarah, serta tidak seluruh pelaku industri memiliki akses terhadap digital. Dengan begitu, perkembangan industri kreatif di DKI Jakarta tentunya memerlukan fasilitas untuk mawadahi kegiatan-kegiatan serta program-program peningkatan industri kreatif agar dapat membangun suasana kreatif, khususnya berbasis digital di DKI Jakarta untuk mengakomodasi perkembangan digital di masa mendatang.

KEPADATAN PENYUDUK

EKONOMI KREATIF

PERKUATAN PARIWISATA DAN PEREKONOMIAN JAKARTA

TINGKAT STRESS TINGGI

PERPINDAHAN STATUS IBUKOTA



LOKASI

Jl. Kuningan Mulia, Menteng Atas, Kecamatan Setiabudi, Jakarta Selatan
Zona: K-1 Perdagangan dan Jasa Skala Kota



LUAS LAHAN 8.000 m²

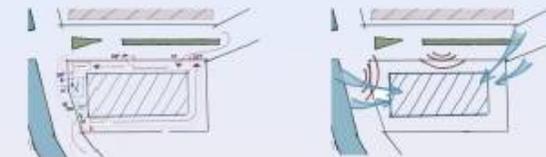
KDB 55%

KLB 6

KDH 20%

GSB 6

ANALISIS SITE



Sirkulasi kendaraan pengunjung dari jalan utama menuju drop off dan basement, untuk akses keluar dibuat dua jalur: dari basement dan drop off. Pertimbangan kenyamanan dibuat juga parkir bus dan sirkulasi loading dock yang disediakan serta jalur pemadam dengan lebar jalan 6m

Arah angin paling besar dari arah timur laut dan barat sehingga perlu bukaan pada sisi bangunan dan dengan bentuk massa bangunan yang dapat memaksimalkan menerima angin. Kebiasaan tertinggi berumur dari kendaraan pada jalan sehingga perlu membagi zona sesuai fungsi ruang yang mempertimbangkan kebutuhan ketenangan ruang



Orientasi ke arah utara memiring dari timur - barat. Sisi utara dan barat berhadapan langsung dengan jalan memaksimalkan bukaan untuk pencahayaan alami, menjadikan fitur image pengunjung sehingga perlu sedangkan sisi timur dan barat diberi shading / secondary strategi bentuk dan fasad yang menarik serta melatakan skin dan melatakan fungsi ruang yang sesuai dengan fungsi yang mengundang keramaian. Pada selataan site kebutuhan pencahayaan alami. Pada jam dan bulan terdapat banyak PKL yang nantinya akan dipindahkan ke teras, terdapat bangunan tinggi berbayang menghalangi dalam agar tidak mengganggu kenyamanan pencahayaan alami sehingga strateginya adalah dengan void di tengah bangunan agar cahaya tersebar merata

PETA PERSOALAN

OBJEK	KAJIAN PERANCANGAN	ASPEK ARSITEKTURAL	KRITERIA ARSITEKTURAL	PERSOALAN KONFLIK	KONSEP PENYELESAIAN	LINGKUP DESAIN
PERANCANGAN DIGITAL CREATIVE HUB DAN FASILITAS INKUBATOR BISNIS DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR KONTEMPORER DI SETIABUDI, JAKARTA SELATAN	RUANG KREATIF Space Tool Space Quality Creative Process	Zoning & Paving Ruang	Ruang yang dapat memacu kreativitas pengguna bangunan	Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan ruang yang dapat membantu meningkatkan kreativitas di dalam cara menggunakan ruang seperti kebutuhan pejalan kaki yang terdistribusi ruang untuk parkir kendaraan, trotoar, monitorn, aksesibilitas, memfasilitasi akses kenyamanan, serta menarik, interaktif, dan menginspirasi daya tarik	Tata Moga
		Bentuk, Proporsi, Warna, Material, Tanka	Materai	Bentuk massa bangunan yang mampu mendorong persepsi etika, keberagaman dan estetika ekspresi	Bagaimana merancang bangunan yang dapat memfasilitasi etika bangunan serta perwujudan estetika kontemporer?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif
	Digital Creative Hub Creative Space Co-Working Space REMARKS	Struktur	Selubung bangunan yang dapat memfasilitasi visual dan aktivitas pejalan kaki kreatif dan meningkatkan kreativitas	Materai yang memfasilitasi warna dan permukaan bukaan untuk memfasilitasi aspek yang menarik serta inovatif yang dapat memberikan estetika unik dan menciptakan atraksi yang menarik	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	Tata Lanskap
	REMARKS	Duang	Materai bangunan yang dapat memfasilitasi ruang melalui pengalihan sensor dan indera manusia	Bagaimana merancang bangunan yang dapat memfasilitasi etika bangunan serta perwujudan estetika kontemporer?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	Tata Desain
	REMARKS	Orientasi & Regulasi Bangunan	Terselut bangunan yang dapat memfasilitasi fungsi bangunan dan proporsi bentuk yang ideal bagi manusia	Bagaimana merancang bangunan yang dapat memfasilitasi etika bangunan serta perwujudan estetika kontemporer?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	Tata Sekeloa
	REMARKS	Aksesibilitas	Struktur bangunan yang dapat memfasilitasi bentuk tidak konvensional untuk memfasilitasi akses inovatif dan menarik namun tetap layak	Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	
	REMARKS		Ruang yang dapat memfasilitasi berbagai serangkaian proses kreatif kolaborasi dan komunikasi di dalamnya	Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	
	REMARKS		Orientasi dan regulasi melalui respon kondisi tapak dan regulasi bangunan yang sesuai dengan peraturan setempat	Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	
	REMARKS		Aksesibilitas & struktur yang tetap fit dengan kondisi dan berbagai aktivitas	Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	
	REMARKS			Bagaimana merancang bangunan digital modern yang memiliki karakter site yang dapat mengakomodir dan meningkatkan skala lokal di dalam bangunan yang dapat memfasilitasi kreativitas pengguna?	Membuat rancangan sebuah bangunan yang menarik, dan dapat mempercayakan dan kebutuhan pengguna serta memperhatikan aspek kreatif dan ketahanan untuk mendukung kolaborasi dan pertukaran ide kreatif	

TRANSFORMASI BENTUK

Transformasi bentuk gubahan massa mengacu pada lokasi perencanaan yang dipilih, yakni A : Massa diletakkan berdasarkan regulasi dan standar kenyamanan serta keselamatan menyesuaikan potensi dan bentuk site. Kemudian gubahan massa ditingkatkan memaksimalkan ruang lahan dan ketinggian bangunan yang diizinkan yakni 10 lantai sehingga bentuk tapak menjadi acuan proposal dasar dengan bentuk dasar persegi

B : Berdasarkan acuan proposal site dihasilkan acuan bentuk baru yang mengalami penambahan dan pengurangan massa, menyesuaikan dengan aspek kontekstual dan fungsional ruang yang ada didalamnya. Bagian bawah gubahan massa memberikan area yang lebih besar untuk drop off dan juga pejalan kaki dari luar site. Sedangkan bagian depan gubahan massa diperbesar dengan ruang-ruang area terbuka untuk bertemu secara informal dan dari kejauhan terlihat adanya interaksi keramaian antar pengguna untuk mengundang pengunjung.

C : Membuat courtyard sebagai orientasi dalam bangunan yang juga untuk memasukan pencahayaan dan penghawaan alami. Selain itu, fungsi courtyard juga menjadi visual connectivity yang dapat merangsang pemikiran kreatif dan inspirasional serta ruang terbuka yang kolaboratif

D : Pada salah satu sisi gubahan massa dibentuk penonjolan fasad yang direpilitasi selain untuk mengibaratkan jiwa penuh energi dan semangat yang berkarakteristik kreatif untuk memberikan kesan bangunan yang ekspresif juga sebagai sun shading

ZONING

Berdasarkan analisa tapak, zoning vertikal terbentuk sebagai berikut :

Bangunan terdiri dari 3 lantai basement yang digunakan untuk fungsi parkir dan ruang utilitas MEP. Lantai ground floor digunakan untuk fungsi ruang penerima, ruang pengelola, dan ruang servis. Lantai 1 untuk kegiatan publik yang bersifat komersial. Lantai 2 memiliki ruang publik di tengah sebagai auditorium bebas kolom dengan skala sedang - besar dan terdapat office bersifat private diletakkan di sisi bangunan karena membutuhkan pencahayaan alami. Lantai 3 untuk ruang private untuk makespace dan studio sewa berada di belakang bangunan dengan pertimbangan tingkat kebisingan yang rendah. Lantai 4, 6, 8 sebagai area produksi, dimana peletakan produksi secara linear berada satu garis lurus yang membutuhkan tingkat ketinggian ruang tinggi sedangkan area pra produksi & pasca produksi berada dekat area produksi untuk mempermudah aksesibilitas kegiatan produksi. Lantai 5, 7, 9 terdapat ruang pelatihan dengan pertimbangan peletakan ruang yang membutuhkan tingkat pencahayaan alami dan tingkat ketinggian ruang untuk konsentrasi yang tinggi

LEGENDA

- UTILITIES
- PRIVATE
- PUBLIC
- SERVICE
- PEMANGGOLA
- PELATIHAN
- PASCA PRODUKSI
- PRODUKSI
- PRK PRODUKSI
- VOID

KONSEP PERANCANGAN

RUANG KREATIF

Konsep ruang kreatif pada bangunan yakni terdapat sirkulasi dengan ramps mengelilingi atrium / courtyard yang bertujuan untuk memberikan pengunjung pengalaman berbeda ketika ingin ke lantai selanjutnya. Pada atrium terdapat selubung digital yang menampilkan pameran secara memutar agar menarik perhatian pengunjung menggunakan ramps. Lantai yang dilalui ramps yakni lantai pelatihan dan lantai produksi menggunakan translucency tinggi sehingga pengguna yang bersirkulasi dapat melihat aktivitas yang terjadi.

ARSITEKTUR KONTEMPORER

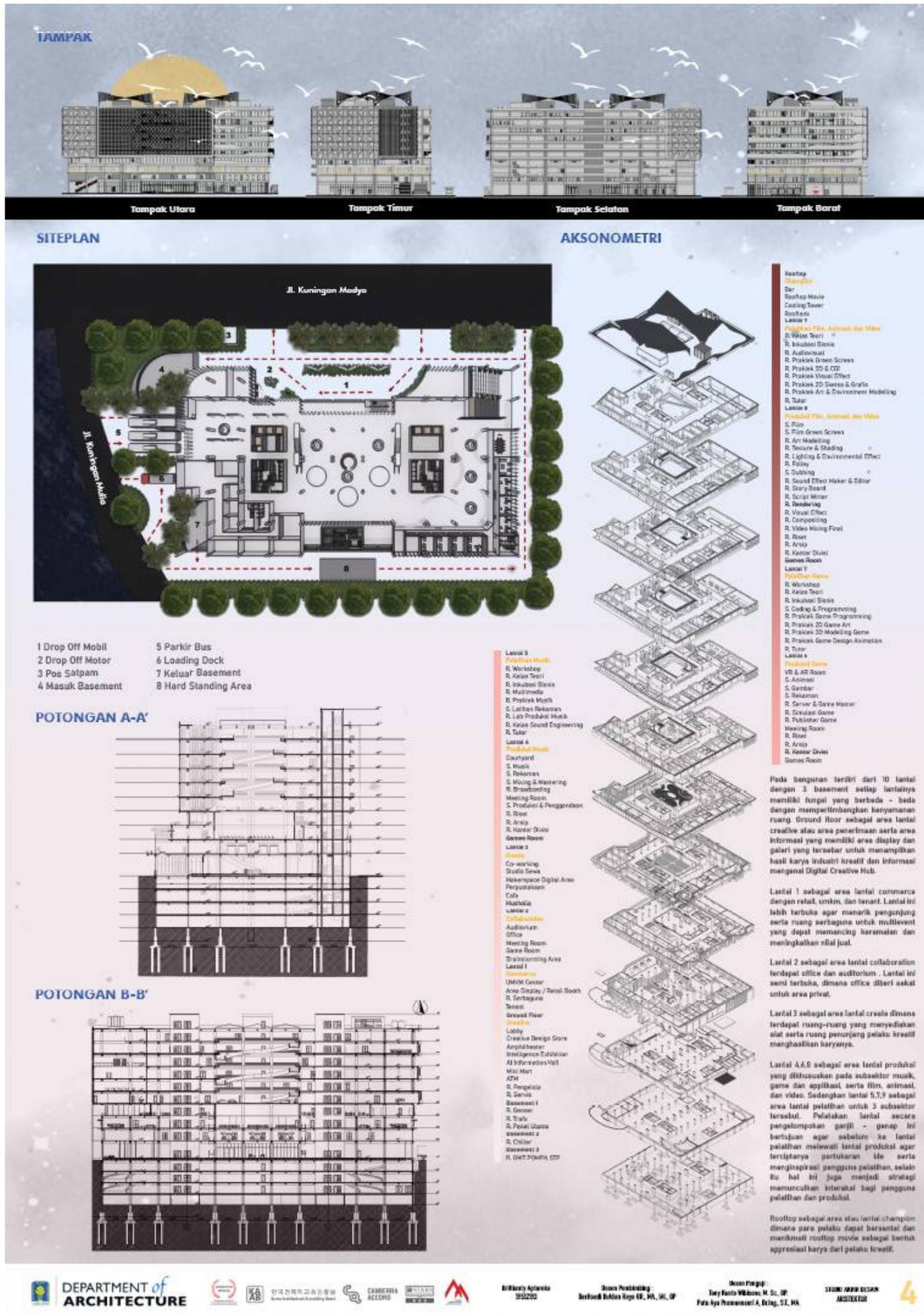
Konsep arsitektur kontemporer yakni terdapat fasade yang beragam dengan menyesuaikan fungsi didalamnya. Selain facade juga bentuk massa bangunan dengan keterbukaan dengan penggunaan kaca dan area terbuka yang memungkinkan sinar matahari masuk dan menjadi area bertemu untuk mendorong komunitas dan pertukaran ide. Kemudian struktur dengan material modern seperti beton dan kaca serta penerapan teknologi bangunan yakni interaktif fasad yang responsif terhadap lingkungan Menggunakan pencahayaan LED atau teknologi pencahayaan lainnya untuk menciptakan efek visual yang dinamis pada fasad.

FAÇADE INTERACTIVE

FAÇADE MUSIC

FAÇADE GIGI BALANG

DIGITAL CREATIVE HUB



INFRASTRUKTUR

STRUKTUR

KELAYAKAN BISNIS

EKSTERIOR & INTERIOR

Biaya Investasi				
KEBUKTIAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Lahan Perencanaan				
Harga Tanah	8000	m ²	50.000.000,00	400.000.000,00
Pekerjaan Persiapan	4000	m ²	550.425,00	2.201.700.000,00
Pekerjaan Struktur	40000	m ²	1.198.483,28	47.539.329.279,34
Pekerjaan Arsitektur	3104	m ²	280.031,44	8.097.746.716,17
Pekerjaan Infrastruktur	3100	m ²	11.265.939,84	35.072.545.900,00
Biaya Perizinan	8000	m ²	500,00	4.000.000,00
Total Investasi: 493.754.981.000,00				

Biaya Operasional / Bulat				
KEBUKTIAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Manajemen Gedung	1	bul	6.890.000,00	6.890.000,00
Internet	12	bul	10.000,00	120.000,00
Kebersihan	12	bul	80.000,00	960.000,00
Lampu	12	bul	375.000,00	4.500.000,00
Air	12	bul	167.000,00	2.004.000,00
Pengelola • Karyawan	50	org / bul	14.050,00	617.000,00
Total Biaya Operasional: 15.093.000,00				

Pendapatan / Bulan				
KEBUKTIAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Komersial	162	unit	461.685,88	74.793.000,00
Music	22	unit	536.727,73	11.808.000,00
Game	17	unit	799.411,70	13.590.000,00
Film, Animasi, Video	22	unit	716.191,81	15.624.000,00
Lain Lain	246	unit	15.226,29	4.484.160,00
Total Pendapatan: 120.299.750,00				

Investment Analysis / Tahun				
KEBUKTIAN	JUMLAH	SATUAN	HARGA	BIAYA TOTAL
Biaya Investasi				493.754.981,00
Biaya Operasional		bulat	1.257.750,00	15.093.000,00
Pendapatan		bulat	10.024.580,00	120.299.750,00
Paik	10%			12.029.976,00
Pendapatan Bersih	Pendapatan - Operasional		8.767.230,00	92.176.754,00
Payback Periode Opportunity	Biaya Investasi / Pendapatan Bersih			5,30





SCAN ME



For More Details



DIGITAL CREATIVE HUB JAKARTA



UNIVERSITAS
ISLAM
INDONESIA

PROGRAM STUDI SARJANA ARSITEKTUR



DEPARTMENT of
ARCHITECTURE



한국건축교육인증원
Korea Architectural Accrediting Board



CANBERRA
ACCORD

