

**PERANCANGAN MAKASSAR *CREATIVE HUB* DENGAN  
PENDEKATAN *SMARTBUILDING***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**MUSAHARBI  
NIM. 15660046**



**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**PERANCANGAN MAKASSAR *CREATIVE HUB* DENGAN  
PENDEKATAN *SMARTBUILDING***

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Kepada:**

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang untuk Memenuhi  
Salah Satu Persyaratan dalam Memperoleh Gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars)

Oleh:

MUSAHARBI  
NIM. 15660046

**PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2021**

**PERANCANGAN MAKASSAR *CREATIVE HUB* DENGAN  
PENDEKATAN *SMARTBUILDING***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:

**MUSAHARBI  
NIM. 15660046**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji :  
Tanggal : 15 November 2021

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T  
NIP. 19770818 200501 1 001**

**Elok Mutiara, M.T  
NIP. 19760528 200604 2 003**

**Mengetahui,  
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur**

**Dr. Nunik Junara, M.T  
NIP. 19710426 200501 2 005**

**PERANCANGAN MAKASSAR *CREATIVE HUB* DENGAN  
PENDEKATAN *SMARTBUILDING***

**TUGAS AKHIR**

Oleh:  
MUSAHARBI  
NIM. 15660046

Telah dipertahankan di depan dewan penguji TUGAS AKHIR dan dinyatakan diterima  
sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh Gelar Sarjana  
Arsitektur (S.Ars)

Tanggal 15 November 2021

**Menyetujui :  
Tim Penguji**

Penguji Utama	<u>Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T</u> NIP. 19781024 200501 1 003	( ..... )
Ketua Penguji	<u>Dr. Yulia Eka Putrie, M.T</u> NIP. 19810705 200501 2 002	( ..... )
Sekretaris Penguji	<u>Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T</u> NIP. 19770818 200501 1 001	( ..... )
Anggota Penguji	<u>Elok Mutiara, M.T</u> NIP. 19760528 200604 2 003	( ..... )

Mengesahkan,

**Ketua Program Studi Teknik Arsitektur**

Dr. Nunik Junara, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003





KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

### PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Dengan Hormat,

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : Musaharbi  
NIM : 15660046  
PROGRAM STUDI : Teknik Arsitektur  
FAKULTAS : Sains dan Teknologi  
JUDUL TUGAS AKHIR : Perancangan Makassar *Creative Hub* dengan Pendekatan *Smartbuildingg*

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa saya bertanggung jawab atas orisinalitas karya ini. Saya bersedia bertanggung jawab dan sanggup menerima sanksi yang ditentukan apabila dikemudian hari ditemukan berbagai bentuk kecurangan, tindakan plagiatisme dan indikasi ketidak jujuran di dalam karya ini.

Malang, 15 November 2021  
Yang membuat pernyataan,

METERAL  
TEMPEL  
Musaharbi  
15660046

iv



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI  
PROGRAM STUDI TEKNIK ARSITEKTUR  
Jl. Gajayana No. 50 Malang 65114 Telp./Faks. (0341) 558933

**LEMBAR KELAYAKAN CETAK  
TUGAS AKHIR 2021**

Berdasarkan hasil evaluasi dan Sidang Tugas Akhir tahun 2021, yang bertanda tangan dibawah ini, selaku dosen Penguji Utama, Ketua Penguji, Sekertaris Penguji dan Anggota Penguji menyatakan mahasiswa berikut :

NAMA	: Musaharbi
NIM	: 15660046
PROGRAM STUDI	: Teknik Arsitektur
FAKULTAS	: Sains dan Teknologi
JUDUL TUGAS AKHIR	: Perancangan Makassar Creative Hub Dengan Pendekatan <i>Smartbuilding</i>

Telah melakukan revisi sesuai catatan revisi dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/Laporan Tugas Akhir 2021.

Demikian Kelayakan Cetak Tugas Akhir ini disusun dan untuk dijadikan bukti pengumpulan berkas Tugas Akhir.

Malang, 15 November 2021

Mengetahui,

Penguji Utama

Ketua Penguji

Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T  
NIP. 19781024 200501 1 003

Dr. Yulia Eka Putrie, M.T  
NIP. 19810705 200501 2 002

Sekretaris Peguji

Anggota Penguji

Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T  
NIP. 19770818 200501 1 001

Elok Mutiara, M.T  
NIP. 19760528 200604 2 003

## ABSTRAK

*Musaharbi, 2021, Perancangan Makassar Creative Hub Dengan Pendekatan Smartbuilding, Makassar. Dosen Pembimbing : Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T., Elok Mutiara, M.T*

**Kata Kunci :** Creative, Hub, Smartbuilding, Makassar.

Makassar merupakan kota metropolitan terbesar di kawasan Indonesia Timur. Kota Makassar merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan bagi kawasan Indonesia Timur. Perkembangan industri dan pertumbuhan ekonomi tentu sangat erat kaitannya dengan generasi muda yang merupakan sebagai pelaku kreatif Makassar nantinya. Perkembangan ekonomi di Makassar sangat didukung oleh sektor industri kreatif yang juga sangat membantu ekonomi Makassar. Dalam perancangan Makassar Creative Hub ini dibutuhkan sebuah penerapan yaitu dengan pendekatan yang di ambil ialah *smartbuilding*. *Smartbuilding* adalah gedung yang memberikan lingkungan produktif dan efektif melalui optimasi keempat unsur gedung, yaitu bentuk sistem pelayanan, dan manajemen, serta saling terkaitnya di antara unsur tersebut. *Smartbuilding* ini juga dapat menjadikan sebagai alternative nantinya dalam untuk menyelesaikan persoalan masalah lingkungan dalam perancangan Makassar Creative Hub. Dalam teknologi *smartbuilding* mampu mengangkat tingkat efisiensi pengelolaan dalam sebuah bangunan Makassar Creative Hub, sehingga dapat memaksimalkan dalam penggunaan konsumsi energi yang digunakan nantinya.

## ABSTRACT

*Musaharbi, 2021, Makassar Creative Hub Design With Smartbuilding Approach, Makassar.*  
Advisors: Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T., Elok Mutiara, M.T

**Keywords:** Creative, Hub, Smartbuilding, Makassar.

Makassar is the largest metropolitan city in Eastern Indonesia. Makassar City is the center of business, trade, industry, and education for the Eastern Indonesia region. Industrial development and economic growth are of course very closely related to the younger generation who are Makassar creative actors later. Economic development in Makassar is strongly supported by the creative industry sector which is also very helpful for the Makassar economy. In designing the Makassar Creative Hub, an application is needed, namely the approach taken is smartbuilding. Smartbuilding is a building that provides a productive and effective environment through the optimization of the four building elements, namely the form of the service system and management, as well as the interrelationships between these elements. Smartbuilding can also be used as an alternative later in solving environmental problems in the Makassar Creative Hub design. Smartbuilding technology is able to raise the level of management efficiency in a Makassar Creative Hub building, so that it can maximize the use of energy consumption that will be used later.

## المستخلص

مساحري ، 2021 ، تصميم مركز إبداعي مكسر مع نهج بناء ذكي ، ماكاسار .المشرف :أالدرين فرمانسية ، قاضي ، إيلوك مطيارا .

ماكاسار هي أكبر مدينة حضرية في شرق إندونيسيا .مدينة ماكاسار هي مركز الأعمال والتجارة والصناعة والتعليم لمنطقة شرق إندونيسيا .ترتبط التنمية الصناعية والنمو الاقتصادي ارتباطاً وثيقاً بالطبع بجيل الشباب الذين أصبحوا فاعلين مبدعين في ماكاسار لاحقاً .يتم دعم التنمية الاقتصادية في ماكاسار بقوة من قبل قطاع الصناعة الإبداعية وهو أيضاً مفيد جداً لاقتصاد ماكاسار .في تصميم مركز ماكاسار الإبداعي ، هناك حاجة إلى تطبيق ، أي أن النهج المتبع هو البناء الذكي .المبنى الذكي هو مبنى يوفر بيئة منتجة وفعالة من خلال تحسين عناصر البناء الأربعة ، وهي شكل نظام الخدمة والإدارة ، وكذلك العلاقات المتبادلة بين هذه العناصر .يمكن أيضاً استخدام هذا المبنى الذكي كبديل لاحقاً في حل المشكلات البيئية في تصميم مركز ماكاسار الإبداعي .تقنية المباني الذكية قادرة على رفع مستوى الكفاءة الإدارية في مبنى مركز ماكاسار الإبداعي ، بحيث يمكنها زيادة استخدام استهلاك الطاقة المستخدمة لاحقاً .

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT karena atas telah memberikan rahmat, Taufiq dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana arsitektur. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diutus Allah sebagai penyempurna ahklak di dunia.

Dalam proses penyusunan laporan tugas akhir ini, Penulis menyadari bahwa selesainya laporan ini tidak terlepas dari dorongan banyak pihak yang telah berpartisipasi untuk membantu dalam proses penyusunan laporan seminar tugas akhir ini. Untuk itu ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya penulis sampaikan. Adapun pihak-pihak tersebut antara lain:

1. Prof. Dr. M. Zainuddin, MA, selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri. Harini M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim.
3. Dr. Nunik Junara, M.T, selaku Ketua Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Aldrin Yusuf Firmansyah, M.T, dan Elok Mutiara, M.T, selaku pembimbing yang telah memberikan banyak motivasi, inovasi, bimbingan, arahan serta pengetahuan selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
5. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan Jurusan Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
6. Kedua orang tua dan keluarga tercinta Bapak dan Ibu penulis yang tiada pernah terputus doanya, tiada henti kasih sayangnya, limpahan seluruh materi dan kerja kerasnya serta motivasi pada penulis dalam menyelesaikan penyusunan laporan seminar tugas akhir ini.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari sempurna dengan segala kekurangannya. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan dari laporan tugas akhir ini. Harapan Penulis, semoga laporan seminar tugas akhir ini dapat bermanfaat dan menambah wawasan terutama bagi penulis dan masyarakat pada umumnya.

Malang, 15 November 2021

Musaharbi

## DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA .....	iv
LEMBAR KELAYAKAN CETAK TUGAS AKHIR 2021 .....	v
ABSTRAK .....	vi
ABSTRACT.....	vii
المستخلص .....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xvi
BAB I .....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Perancangan .....	3
1.4 Manfaat Perancangan .....	4
1.4.1 Manfaat Bagi Akademik.....	4
1.4.2 Manfaat Bagi UMKM dan <i>Enterprenure</i> .....	4
1.4.3 Manfaat Bagi Pemerintah Daerah .....	4
1.5 Batasan Desain.....	4
1.5.1 Batasan Objek .....	4
1.5.2 Batasan Subjek .....	4
1.5.3 Batasan Pendekatan .....	4
1.5.4 Batasan Lokasi.....	4
1.6 Keunikan Desain .....	5
BAB II.....	6
STUDI PUSTAKA.....	6
2.1 Tinjauan Objek Perancangan.....	6
2.1.1 Definisi Objek .....	6
2.1.2 Teori Yang Relevan Dengan Objek.....	7
2.1.3 Teori Arsitekturall Yang Relevan dengan Objek.....	13
2.1.4 Tinjauan Pengguna ( <i>User</i> ) .....	25
2.1.5 Studi Presedeen Berdasarkan Objek Rancangan ; Jakarta Creative Hub .	26
2.2 Tinjauan Pendekatan .....	30
2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan .....	30
2.2.2 Studi Preseden .....	32
2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan.....	37

2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami.....	38
2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam .....	38
2.3.2 Aplikasi Nilai Islam Pada Perancangan .....	38
<b>BAB III.....</b>	<b>39</b>
<b>METODE DESAIN .....</b>	<b>39</b>
<b>3.1 Tahap Programming .....</b>	<b>39</b>
3.1.1 Ide/Gagasan Perancangan.....	39
3.1.2 Identifikasi Masalah .....	39
3.1.3 Tujuan Perancangan .....	39
3.1.4 Metode Perancangan Yang Digunakan .....	39
<b>3.2 Tahap Desain.....</b>	<b>40</b>
3.2.1 Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data .....	40
3.2.2 Teknik Analisis Perancangan.....	40
3.2.3 Teknik Sintesis .....	40
3.2.4 Perumusan Konsep Dasar .....	41
<b>3.3 Skema Tahap Desain .....</b>	<b>41</b>
<b>BAB IV.....</b>	<b>43</b>
<b>ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN .....</b>	<b>43</b>
<b>4.1 Persyaratan Tapak.....</b>	<b>43</b>
4.1.1 Syarat Lokasi pada Objek Rancangan .....	44
4.1.2 Lokasi Tapak Perancangan .....	45
4.1.3 Gambaran Umum Lokasi Tapak Perancangan .....	47
4.2.1 Analisis Aktivitas.....	51
4.2.2 Analisis Pengguna.....	56
4.2.3 Analisis Kualitatif Ruang .....	57
4.2.4 Analisis Kuantitatif Ruang .....	63
4.2.5 Analisis Keterkaitan Ruang .....	66
4.2.6 Analisis Bubble Diagram.....	68
<b>4.3 Analisis Tapak.....</b>	<b>73</b>
4.3.1 Batasan Tapak .....	73
4.3.2 Bentuk Dasar.....	75
4.3.3 Analisis Sirkulasi .....	78
4.3.4 View In/Out .....	79
4.3.5 Kebisingan.....	79
4.3.6 Vegetasi.....	80
4.3.7 Analisis Utilitas.....	81
4.3.8 Analisis <i>Smartbuilding</i> .....	85
4.3.9 Analisis Bentuk.....	87



4.3.10 Analisis Struktur.....	88
BAB V .....	89
KONSEP PERANCANGAN.....	89
5.1 Konsep Dasar.....	89
5.2 Konsep Tapak.....	90
5.3 Konsep Bentuk.....	92
5.4 Konsep Ruang.....	93
5.5 Konsep Utilitas.....	94
5.6 Konsep Struktur.....	95
BAB VI.....	96
HASIL RANCANGAN.....	96
6.1 Hasil Desain Kawasan .....	96
6.2 Eksterior .....	105
6.3 Interior .....	108
6.4 Gambar Kerja .....	113
BAB VII.....	122
PENUTUP.....	122
7.1 Kesimpulan .....	122
7.2 Saran.....	122
DAFTAR PUSTAKA .....	123

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Skema Periklanan.....	8
Gambar 2.2	Skema Kerajinan.....	8
Gambar 2.3	Skema Fashion.....	9
Gambar 2.4	Skema Video, Film dan Fotografi.....	9
Gambar 2.5	Skema Musik.....	10
Gambar 2.6	Skema Seni Pertunjukan (Showbiz).....	10
Gambar 2.7	Skema Penertiban dan Percetakan.....	11
Gambar 2.8	Skema Kuliner.....	12
Gambar 2.9	Skema Televisi & Radio.....	12
Gambar 2.10	Skema Arsitektur.....	13
Gambar 2.11	Skema Desain Grafis.....	13
Gambar 2.12	Penempatan Ruang.....	14
Gambar 2.13	Ukuran Ruang Gerak User.....	14
Gambar 2.14	Ukuran Meja Antar Meja.....	15
Gambar 2.15	Standar Area Pameran.....	15
Gambar 2.16	Standar Jarak Pandang.....	16
Gambar 2.17	Standar Pencahayaan Dalam Ruang Pertunjukan.....	16
Gambar 2.18	Ukuran Kursi Penonton.....	17
Gambar 2.19	Standar Ukuran dan Sirkulasi Penonton.....	17
Gambar 2.20	Standar Ukuran dan Sirkulasi Penonton.....	18
Gambar 2.21	Standar Ukuran dan Sirkulasi Meja-Kursi.....	18
Gambar 2.22	Standar Ukuran dan Sirkulasi Area Konsultasi Desain.....	19
Gambar 2.23	Pandangan Rata-Rata Manusia.....	19
Gambar 2.24	Material Studio Musik.....	20
Gambar 2.25	Material Studio Musik.....	21
Gambar 2.26	Desain Akustik Ruang Kontrol.....	21
Gambar 2.27	Desain Akustik Ruang Kontrol.....	22
Gambar 2.28	Standar Ruang Dapur.....	23
Gambar 2.29	Standar Ruang Dapur.....	23
Gambar 2.30	Jenis Perabot Studio Gambar.....	24
Gambar 2.31	Dimensi Sirkulasi Ruang Gerak Antara Meja Gambar.....	24
Gambar 2.32	Alternatif Sistem Peletakan Meja Gambar dan Meja Penunjang.....	25
Gambar 2.33	Jakarta Creative Hub.....	26
Gambar 2.34	Denah Jakarta Creative Hub..	27
Gambar 2.35	Classroom..	27
Gambar 2.36	Co-Office JCH.....	28
Gambar 2.37	Inspiration Corner JCH.....	28
Gambar 2.38	a)Fashion Space, (b) Digital Spaace, (c) Wood Space JCH.....	29
Gambar 2.39	Exhibiton Area JCH.....	30
Gambar 2.40	Library JCH.....	30

Gambar 3.1	Gambar Metode.....	39
Gambar 3.2	Skema Tahap Desain.....	42
Gambar 4.1	Gambar Pembagian Wilayah Kecamatan Kota Makassar.....	43
Gambar 4.2	Lokasi Pada Objek Rancangan.....	44
Gambar 4.3	Data Lokasi Perancangan.....	45
Gambar 4.4	Analisis Kawasan Perancangan.....	46
Gambar 4.5	Sirkulasi Kawasan.....	47
Gambar 4.6	Data Tapak 1.....	48
Gambar 4.7	View, Iklim, Kebisingan, Bebauan.....	49
Gambar 4.8	Primer, Sekunder dan Penunjang.....	50
Gambar 4.9	Analisis Pengguna.....	56
Gambar 4.10	Diagram Keterkaitan Makro.....	66
Gambar 4.11	Diagram Keterkaitan Mikro Makersapce.....	67
Gambar 4.12	Diagram Mikro Co-Working Space.....	68
Gambar 4.13	Diagram Bubble Makerspace.....	69
Gambar 4.14	Diagram Bubble Co-Working Space.....	70
Gambar 4.15	Diagram Blockplan Makerspace.....	71
Gambar 4.16	Diagram Blockplan Co-Working Space Lt 1.....	71
Gambar 4.17	Diagram Blockplan Co-Working Space Lt 2.....	72
Gambar 4.18	Diagram Blockplan Co-Working Space Lt 3.....	72
Gambar 4.19	Data Tapak.....	73
Gambar 4.20	Keterangan Data Tapak.....	74
Gambar 4.21	Dinding Masif dan Semi Masif.....	74
Gambar 4.22	Bentuk Dasar Bangunan.....	75
Gambar 4.23	Analisis Iklim 1.....	76
Gambar 4.24	Analisis Iklim 2.....	77
Gambar 4.25	Analisis Sirkulasi.....	78
Gambar 4.26	View In/Out.....	79
Gambar 4.27	Analisis Kebisingan.....	79
Gambar 4.28	Analisis Vegetasi.....	80
Gambar 4.29	Analisis Utilitas (Electrical Line).....	81
Gambar 4.30	Analisis Utilitas (Plumbing).....	82
Gambar 4.31	Analisis Utilitas (Plumbing).....	83
Gambar 4.32	Analisis Persampahan.....	84
Gambar 4.33	Analisis <i>Smartbuilding</i> .....	85
Gambar 4.34	Analisis <i>Smartbuilding</i> .....	86
Gambar 4.35	Analisis Bentuk.....	87
Gambar 4.36	Analisis Struktur.....	88
Gambar 5.1	Rumusan Konsep Dasar.....	89
Gambar 5.2	Aksesibilitas.....	90
Gambar 5.3	Konsep Tapak.....	91
Gambar 5.4	Konsep Bentuk.....	92

Gambar 5.5	Konsep Ruang.....	93
Gambar 5.6	Konsep Utilitas.....	94
Gambar 5.7	Konsep Struktur.....	95
Gambar 6.1	Siteplan.....	96
Gambar 6.2	Layoutplan.....	97
Gambar 6.3	Aksesibilitas dan Sirkulasi.....	97
Gambar 6.4	Denah Parkiran Basement.....	98
Gambar 6.5	Denah Makerspace Lantai 1.....	98
Gambar 6.6	Denah Makerspace Lantai 2.....	99
Gambar 6.7	Tampak Makerspace.....	100
Gambar 6.8	Potongan Makerspace.....	101
Gambar 6.9	Denah Co-Working Space Lantai 1.....	101
Gambar 6.10	Denah Co-Working Space Lantai 2.....	102
Gambar 6.11	Tampak Co-Working Space.....	102
Gambar 6.12	Tampak Co-Working Space.....	103
Gambar 6.13	Potongan Co-Working Space.....	103
Gambar 6.14	Potongan Co-Working Space.....	105
Gambar 6.15	Tampak dan Potongan Kawasan Keseluruhan Makassar <i>Creative Hub</i> .....	105
Gambar 6.16	Perspektif Eksterior.....	106
Gambar 6.17	Perspektif Eksterior.....	106
Gambar 6.18	Perspektif Eksterior.....	107
Gambar 6.19	Perspektif Eksterior.....	107
Gambar 6.20	Perspektif Eksterior.....	108
Gambar 6.21	Perspektif Eksterior.....	108
Gambar 6.22	Perspektif Interior Studio Makerspace.....	109
Gambar 6.23	Perspektif Interior Studio Makerspace.....	109
Gambar 6.24	Perspektif Interior Exhibiton.....	110
Gambar 6.25	Perspektif Interior Exhibiton.....	110
Gambar 6.26	Perspektif Interior Theater.....	111
Gambar 6.27	Perspektif Interior Co-Working Space.....	111
Gambar 6.28	Perspektif Interior Co-Working Space.....	112

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1	Analisis Aktivitas .....	51
Tabel 4.2	Analisis Aktivitas .....	53
Tabel 4.3	Analisis Kualitatif Ruang .....	57
Tabel 4.4	Analisis Kualitatif Ruang .....	61
Tabel 4.5	Analisis Kuantitatif Ruang .....	63

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Makassar merupakan kota metropolitan terbesar di kawasan Indonesia Timur. Kota Makassar merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan bagi kawasan Indonesia Timur. Perkembangan industri dan pertumbuhan ekonomi tentu sangat erat kaitannya dengan generasi muda yang merupakan sebagai pelaku kreatif Makassar nantinya. Perkembangan ekonomi di Makassar sangat didukung oleh sektor industri kreatif yang juga sangat membantu ekonomi Makassar. Perkembangan ini dapat dibuktikan melalui hasil riset yang dilakukan dengan dua tujuan, yaitu untuk mengetahui subkategori ekonomi kreatif apa saja yang ada di kecamatan Panakkukang dan untuk mengetahui kondisi ekonomi kreatif di Kota Makassar. Daerah kecamatan Panakkukang ini terdapat pusat aktivitas perekonomian seperti mall panakukang dan pasar segar yang ada di panakukang. Hasil riset ini memakai 15 subkategori, yaitu arsitektur, desain, film, video dan fotografi, kuliner, kerajinan, mode, musik, penertiban, permainan interaktif, periklanan, penelitian dan pengembangan, seni rupa, seni pertunjukan, teknologi informasi dan televisi dan radio.(Pangestu,2008).

Peran Pemda dalam pengembangan ekonomi kreatif di Makassar sungguh sangat luar biasa, wajar jika pertumbuhan ekonomi kota Makassar, dengan tingkat 9 % merupakan pertumbuhan tertinggi di dunia saat ini.(Kamsah,2019). Akan tetapi dalam peningkatan tersebut para pelaku kreatif di Makassar mendapatkan permasalahan yaitu pelaku tersebut memiliki ide tapi tidak punya ruang untuk memproduksi ide, bagi pengusaha yang ingin berkreasi dalam mewujudkan produknya keterbatasan dalam adanya pengetahuan dalam mengoperasikan peralatan usahanya. Kurangnya pengetahuan ini solusinya diberikan workshop bagi pelaku kreatif. Kemudian yang terakhir kurang adanya ruang bersama bagi pelaku kreatif yang memiliki kegiatan yang sama. (hasil survey penulis terhadap pelaku kreatif makassar).

Berikut adalah data jumlah UKM tenaga kerja lokal masyarakat Kota Makassar yang aktif bekerja. Di kota Makassar terdapat 6 kecamatan yang dimana diliputi oleh kecamatan Makassar, kecamatan bontoala, kecamatan mamajang, kecamatan tamalate, kecamatan rappocini, kecamatan mariso. Untuk di kecamatan Makassar tersebut sektor perdagangan pada kecamatan ini memiliki jumlah 543, sektor aneka usaha 73, sektor industri pertanian 96, kemudian yang terakhir industry non pertanian yang dimana 216. Jumlah total pada seluruh sektor yang telah disebutkan ialah 928. Lanjut pada kecamatan bontoala sektor pada perdagangan ialah 393, sektor aneka usaha 80, sektor industry pertanian 108, kemudian pada industri non pertanian 295. Total pada seluruh sektor yang dimiliki bontoala adalah 876. Kemudian untuk kecamatan mamajang sektor perdagangan

mereka ialah 393, aneka usaha 55, industri pertanian 60, dan terakhir untuk industri non pertanian 194. Total pada kecamatan mamajang adalah 562. Kecamatan tamalate pada sektor perdagangan 356, aneka usaha 65, sektor industri pertanian 111, industri non pertanian 196. Total sektor pada kecamatan tamalate adalah 728. Kemudian pada kecamatan rappocini jumlah sektor pada perdagangan adalah 667, aneka usaha 58, industri pertanian 113, industri non pertanian 148. Jumlah dari semua sektor yang dimiliki kecamatan rappocini ialah 986. Untuk kecamatan terakhir adalah kecamatan mariso. Yang memiliki sektor perdagangan 416, aneka usaha 53, industri pertanian 112 dan industri non pertanian 155. Jumlah total untuk kecamatan 736. Rincian dari semua kecamatan ialah jumlah umkm yang ada di kota Makassar adalah 12.860, usaha mikro 4.441, usaha kecil 7.250, usaha menengah 989.

Oleh karena itu sebagai solusi untuk permasalahan diatas, Makassar Creative Hub akan menjadi sebuah alternative penting dalam menjadi wadah pengikat dalam kegiatan 15 subkategori ekonomi kreatif tersebut, menjadikan ruang bagi pelaku kreatif untuk memproduksi, memasarkan, dan mengelola usahanya serta diberikan pemahaman oleh program *entrepreneurship* dan *craftsmanship* dengan pakar industri kreatif sebagai pendamping.

Lokasi yang akan dijadikan Makassar Creative Hub itu sendiri terletak di Jl.Masjid Raya No. 57 , Timungan Lompoa, Kec. Bontoal , Kota Makassar , Sulawesi Selatan.. Di lokasi ini sangatlah strategis dikarena pada lokasi tersebut adalah kawasan perdagangan dan jasa.

Dalam Makassar Creative Hub sendiri apabila di definisikan ialah Makassar sendiri ialah sebuah ibu kota provinsi Sulawesi Selatan. Makassar merupakan kota metropolitan terbesar di kawasan Indonesia Timur dan pada masa lalu pernah menjadi ibukota Negara Indonesia Timur dan Provinsi Sulawesi. Untuk *Creative* ialah masuk dalam bahasa Inggris yang apabila diterjemahkan ke bahasa Indonesia ialah kreativitas. Artinya kreativitas berarti ks. memiliki daya cipta. He's a c. individual la seorang manusia yang berdaya cipta. Kemudian untuk *Hub* adalah masuk dalam bahasa Inggris yang didapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia ialah pusat. Artinya pusat berarti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya).

Fungsi pada Creative Hub tersebut memiliki fungsi yang telah dijabarkan pada skema fungsi objek yaitu pada fungsi objek ini dibagi menjadi 3 bagian ialah primer, sekunder, penunjang, fungsi pada primer objek ini ialah wadah untuk konsultasi, wadah workshop, wadah edukasi, wadah pameran karya. Kemudian pada fungsi sekunder sebagai wadah komersil. Kemudian terakhir sebagai wadah istirahat maupun ibadah.

Dalam Islam Allah SWT telah mengingatkan yang termaksud dalam Al-quran tentang kaitan kreativitas dengan islam ini baik dalam firmannya :

"*Sesungguhnya Allah tidak mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri*". (Q.S Ar-Ra'd ayat 11).

Kaitannya dari Q.S Ar-Ra'd ayat 11 ini adalah kreativitas yang kita miliki, kita dapat mengubah nasib hidup menjadi lebih baik lagi.

"*Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan*". (Q.S Al-Mulk Ayat 15)

Kaitannya dari Q.S Al-Mulk Ayat 15 ini adalah menyeru kepada seluruh umat manusia dalam mencari rezeki dimuka bumi ini dalam melakukan bisnis.

Dalam perancangan Makassar Creative Hub ini dibutuhkan sebuah penerapan yaitu dengan pendekatan yang di ambil ialah *smartbuilding*. *Smartbuilding* adalah gedung yang memberikan lingkungan produktif dan efektif melalui optimasi keempat unsur gedung, yaitu bentuk sistem pelayanan, dan manajemen, serta saling terkaitnya di antara unsur tersebut. *Smartbuilding* ini juga dapat menjadikan sebagai alternative nantinya dalam untuk menyelesaikan persoalan masalah lingkungan dalam perancangan Makassar Creative Hub. Dalam teknologi *smartbuilding* mampu mengangkat tingkat efisiensi pengelolaan dalam sebuah bangunan Makassar Creative Hub, sehingga dapat memaksimalkan dalam penggunaan konsumsi energi yang digunakan nantinya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Beberapa penjelasan latar belakang diatas perlu adanya rumusan masalah agar pembahasan lebih fokus dan tidak melebar dari permasalahan-permasalahan yang ada, adapun rumusan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana rancangan Makassar Creative Hub sebagai tempat mewadahi pelaku industri kreatif makassar ?
2. Bagaimana rancangan makassar creative hub dengan tema pendekatan *smartbuilding* ?

## **1.3 Tujuan Perancangan**

1. Menghasilkan rancangan Makassar Creative Hub sebagai tempat mewadahi pelaku industri kreatif makassar.
2. Menghasilkan rancangan Makassar Creative Hub dengan tema *smartbuilding*.



#### **1.4 Manfaat Perancangan**

Adapun manfaat perancangan yang terdapat pada Perancangan Makassar Creative Hub dengan pendekatan *Smartbuilding* di Kota Makassar adalah:

##### **1.4.1 Manfaat Bagi Akademik**

Untuk menambah wawasan tentang perancangan Makassar Creative Hub dengan pendekatan *smartbuilding*. Kemudian sebagai referensi dalam merancang yang mengenai integrasi keislamaan dalam perancangan arsitektur bagi mahasiswa arsitektur.

##### **1.4.2 Manfaat Bagi UMKM dan *Enterprenure***

Mewadahi bagi pelaku industri kreatif makassar dalam melakukan tukar pikiran sesama pelaku industri kreatif yang lain. Membantu peningkatan pemasaran produk bagi pelaku industri kreatif dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat dengan peluang membuka lapangan pekerjaan.

##### **1.4.3 Manfaat Bagi Pemerintah Daerah**

Manfaat bagi pemerintah daerah nantinya dapat meningkatkan perekonomian yang ada pada kota Makassar tersebut dan memberikan citra baik kepada kota Makassar melalui peningkatan produksi industri kreatif

#### **1.5 Batasan Desain**

Batasan Masalah yang terkait dengan objek dari perancangan Makassar Creative Hub diantaranya :

##### **1.5.1 Batasan Objek**

Perancangan Makassar *Creative Hub* yang didesain mewadahi tempat pelaku industri kreatif, membantu meningkatkan pemasaran produk pelaku kreatif dan memberikan workshop bagi pelaku industri yang baru memulai merintis dalam usaha. Kemudian fasilitas pendukung yang membantu dalam batasan objek.

##### **1.5.2 Batasan Subjek**

Makassar *Creative Hub* untuk semua kalangan masyarakat yang ada di Makassar dalam melakukan usaha yang dapat membantu perekonomian mereka.

##### **1.5.3 Batasan Pendekatan**

Dengan pendekatan *smartbuilding* maka secara garis besar perancangan menggunakan sistem otomatisasi yang dimiliki konsep bangunan pintar tersebut untuk menghasilkan Makassar *Creative Hub*.

##### **1.5.4 Batasan Lokasi**

Lokasi perancangan Makassar *Creative Hub* ini terletak di Jl.Masjid Raya No. 57 , Timungan Lompoa, Kec. Bontoal , Kota Makassar , Sulawesi Selatan. karena dalam daerah

Jl. Masjid Raya ini memiliki potensi dimana terletak pada pusat kepadatan kota Makassar. Dengan jalan yang lebar yang dapat diakses oleh semua kendaraan yang ingin mengunjungi lokasi Makassar Creative Hub nantinya. Lokasi ini juga didukung adanya fasilitas penunjang seperti adanya spbu, masjid al-markaz , pasar tradisional kemudian terdapat RSGM Universitas Hasanuddin (Unhas).

#### **1.6 Keunikan Desain**

Perancangan Makassar Creative Hub dengan pendekatan *smartbuilding* sebagai penerapan tema dalam rancangannya. Perancangan Creative Hub ini agar mempermudah pelaku industri kreatif khususnya daerah Makassar dalam merintis usaha kecil mereka. Memberikan ruang bagi pelaku kreatif untuk memproduksi, memasarkan, dan mengelola usahanya serta diberikan program *entrepreneurship* dan *craftsmanship* dengan pakar industri kreatif sebagai pendamping. Dari perancangan Makassar Creative Hub ini menggunakan pendekatan *smartbuilding* yang dimana dapat mempermudah 4 unsur yang ada pada *smartbuilding* tersebut seperti bentuk sistem pelayanan, dan manajemen, serta saling terkaitnya di antara unsur tersebut. Kemudian melihat pada lokasi yang dipilih terdapat di daerah Jl. Irian memiliki potensi sebagai rancangan Makassar Creative Hub ini karena di Jl. Irian tersebut adalah kawasan perdagangan barang dan jasa yang dapat menarik masyarakat untuk berkunjung ke Makassar Creative Hub.

## BAB II STUDI PUSTAKA

### 2.1 Tinjauan Objek Perancangan

Objek rancangan adalah Creative Hub Makassar. Sebelumnya perlu mengetahui creative hub agar mendapatkan pemahaman tentang objek rancangan *Creative Hub* Makassar yang berlokasi di kota Makassar yang dirancangan melalui pendekatan *smartbuilding*.

#### 2.1.1 Definisi Objek

Objek perancangan Makassar Creative Hub mempunyai definisi yang masing-masing perlu diketahui. Adapun definisi yang perlu dijelaskan ialah:

##### A. Definisi Creative

Creative masuk dalam bahasa Inggris yang apabila diterjemahkan ke bahasa Indonesia ialah kreativitas. Artinya kreativitas berarti ks. memiliki daya cipta. He's a c. individual la seorang manusia yang berdaya cipta.

Pengertian kreativitas yang dikemukakan oleh para ahli :

Kreativitas muncul kalau muncul obsensi dalam diri manusia kreatif. Obsensi muncul kalau yang diinginkan individu tak sesuai dengan kenyataan di luar dirinya. Manusia kreatif bukanlah manusia kosong mental. Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki gambaran suatu sikap baru, pandangan baru, konsep baru, sesuatu yang sifatnya esensial. Semua merupakan gambaran invidual bertabrakan dengan kenyataan yang tak sesuai. Maka terjadilah kondisi gelisah, tak nyaman, tak sesuai, tidak senang. Ketenangan jiwa akan tercapai apabila ada kesesuaian, di sinilah orang yang kreatif menemukan apa yang dicarinya, disingkatkan secara intuisi, nalar dan rasa indrawi. Kreatifitas muncul tidak hanya dorongan perasaan tetapi melibatkan kebenaran intuitif. Jadi kreatifitas selalu dimulai dengan ketidakpuasan batin. (Jakob Sumardjo dalam buku Filsafat Seni,2000).

Menyimpulkan bahwa pada intinya kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas. (Supriadi, 2001:7)

##### B. Definisi Hub

Hub masuk dalam bahasa Inggris yang didapat diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia ialah pusat. Artinya pusat berarti pokok pangkal atau yang menjadi pempunan (berbagai-bagai urusan, hal, dan sebagainya).

### 2.1.2 Teori Yang Relevan Dengan Objek

Di Indonesia industri kreatif sedang berkembang cepat, para ahli dan pakar ekonomi menyatakan bahwa pendapatan negara sebagian disumbang oleh industri kreatif yang terus bertambah dan berkembang pada setiap saat. Industri kreatif sendiri menurut Kementerian Perdagangan Indonesia adalah industri yang berhasil dari pemanfaatan aktifitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksplorasi daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.

Melalui Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif telah mengidentifikasi lingkup industri kreatif yang dibentuk 15 sub sektor, hanya saja disini hanya diberikan penjelasan 11 sub sektor yang ada di Makassar. Berikut merupakan penjelasan dari sub sektor yang termasuk ke dalam industri kreatif ;

Berdasarkan arti kata-kata di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengertian dari Creative Hub Makassar adalah pempunan ruang untuk mendukung kreativitas pelaku industri kreatif yang ada di Makassar dengan tujuan yang ingin mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha.

#### 1. Periklanan (Advertising)

Sub sektor industri kreatif yang pertama adalah advertising atau dunia periklanan. Advertising mencakup segala bentuk industri kreatif yang bergerak dibidang jasa periklanan atau biasa juga disebut komunikasi satu arah dengan menggunakan medium tertentu.

Kegiatan ini meliputi proses kreasi atau pembuatan ide, operasi, dan distribusi dari periklanan yang dihasilkan, misalnya riset pasar, perencanaan komunikasi periklanan, media periklanan luar ruang, produksi material periklanan, promosi dan kampanye relasi publik.

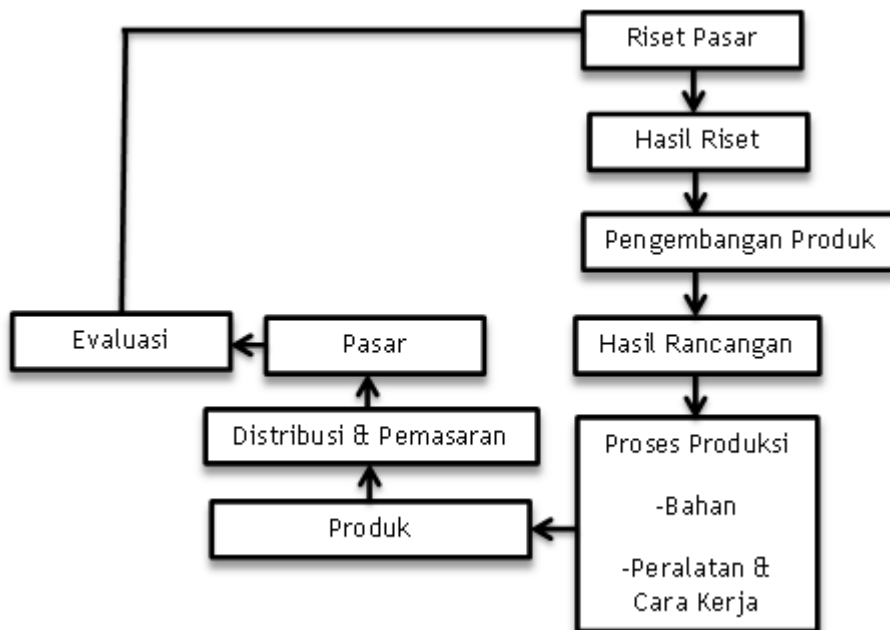
Selain itu, advertising juga mencakup tampilan periklanan di media cetak (surat kabar dan majalah) dan elektronik (televisi dan radio), pemasangan berbagai poster serta gambar, penyebaran selebaran, pamflet, edaran, brosur dan media reklame sejenis lainnya, distribusi serta penyewaan kolom untuk iklan.



Gambar 2.1 Skema Periklanan

(sumber: <https://ruangdosen.wordpress.com/2010/04/04/iklan-dan-komunikasi-pemasaran/>)

## 2. Kerajinan (Craft)



Gambar 2.2 Skema Kerajinan

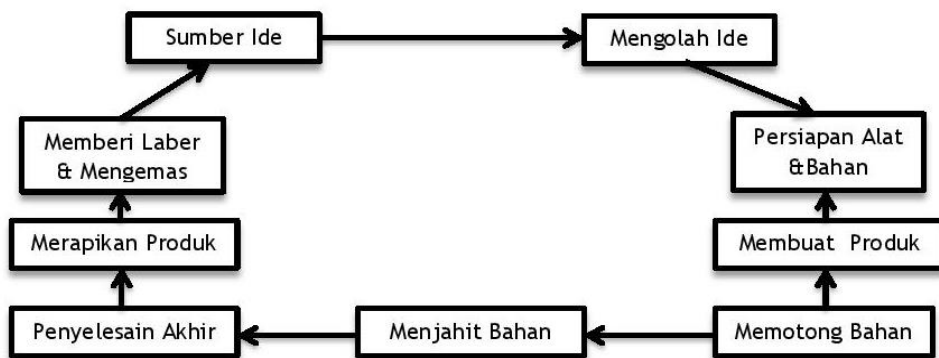
(sumber: <http://pkufidyaanindya.blogspot.com/2015/09/produk-hiasan-dari-limbah.html>)

Sub sektor seni selanjutnya adalah kerajinan atau juga biasa disebut craft. Craft adalah kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi pembuatan, produksi dan distribusi produk yang dibuat atau dihasilkan oleh tenaga pengrajin yang berawal dari desain awal sampai proses penyelesaian produknya langsung dari tangan pengrajin. Hasil dari produk-produk kerajinan berupa barang kerajinan yang terbuat dari batu berharga, serat alam

maupun buatan, kulit, rotan, bambu, kayu, logam (emas, perak, tembaga, perunggu dan besi), kaca, porselen, kain, marmer, tanah liat, dan kapur. Produk kerajinan pada umumnya hanya diproduksi dalam jumlah yang relatif kecil (Limited edition).

### 3. Industri Pakaian (Fashion)

Sub sektor ketiga adalah industri pakaian, kegiatan kreatif fashion yang terkait dengan kreasi desain pakaian, desain alas kaki, dan desain aksesoris mode lainnya, produksi pakaian mode dan aksesorisnya, konsultasi lini produk berikut distribusi produk fesyen. Pada dewasa ini Indonesia kebanjira industri kreatif dibidang fashion muslim yang berkembang sangat pesat dan memunculkan nama-nama baru yang tentu saja berbakat.



Gambar 2.3 Skema Fashion

(sumber <http://student.blog.dinus.ac.id/miraamiranti/2017/10/01/proses-industri-di-sektor-konveksi/>)

### 4. Video, Film, dan Fotografi

Sub sektor selanjutnya adalah industri video, film, dan fotografi, sama halnya dengan industri fashion yang berkembang pesat Kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi produksi video, film, dan jasa fotografi, serta distribusi rekaman video dan film sedang mengalami masa pertumbuhan yang terbilang cukup pesat juga. Termasuk di dalamnya penulisan skrip, dubbing film, sinematografi, sinetron, dan eksibisi atau festival film.



Gambar 2.4 Skema Video, Film dan Fotografi

(sumber: <https://www.kompasiana.com/dierga130/551f8108a33311a740b65b88/musik-digital-ancaman-mematikan-pada-industri-musik-indonesia>)

## 5. Musik

Sub sektor selanjutnya adalah industri musik. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan kreasi atau komposisi, pertunjukkan, reproduksi, dan distribusi dari rekaman suara. Meski industri ini sempat meredu terhalang oleh issue pembajakan kini pegiat seni musik menggunakan media pembelian lagu di internet menggantikan bentuk fisik sebuah album.

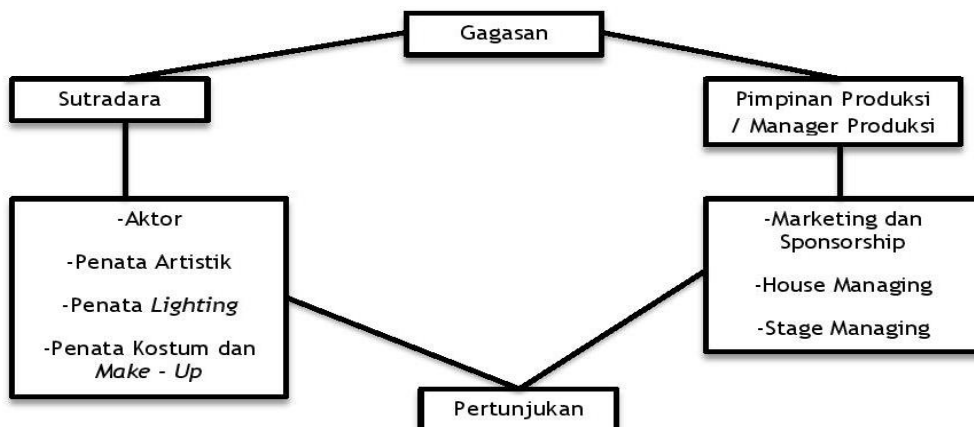


Gambar 2.5 Skema Musik

(sumber: <https://www.kompasiana.com/dierga130/551f8108a33311a740b65b88/musik-digital-ancaman-mematikan-pada-industri-musik-indonesia>)

## 6. Seni Pertunjukan (Showbiz)

Sub sektor keenam dalam industri pertunjukan. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan konten, produksi pertunjukkan. Misalnya, pertunjukkan wayang, balet, tarian tradisional, tarian kontemporer, drama, musik tradisional, musik teater, opera, termasuk musik etnik, desain dan pembuatan busana pertunjukkan, tata panggung, dan tata pencahayaan.



Gambar 2.6 Skema Seni Pertunjukan (Showbiz)

(sumber: <https://kulosayaaku.wordpress.com/skema-koordinasi-management-produksi-2/>)

## 7. Penertiban dan Percetakan.

Sub sektor ketujuh adalah industri penerbitan dan percetakan. Kegiatan kreatif yang terkait dengan penulisan konten dan penerbitan buku, jurnal, koran, majalah, tabloid,

dan konten digital serta kegiatan kantor berita dan pencari berita. Subsektor ini juga mencakup penerbitan perangko, materai, uang kertas, blanko cek, giro, surat andil, obligasi, saham dan surat berharga lainnya, paspor, tiket pesawat terbang, dan terbitan khusus lainnya. Juga mencakup penerbitan foto-foto, grafir (engraving) dan kartu pos, formulir, poster, reproduksi, percetakan lukisan, dan barang cetakan lainnya, termasuk rekaman mikro film.



Gambar 2.7 Skema Penertiban dan Percetakan

(sumber: <https://penapenasaya.blogspot.com/2018/01/skema-industri-penerbitan.html>)

## 8. Kuliner

Sub sektor selanjutnya adalah industri kuliner. Kegiatan kreatif ini termasuk baru, kedepan direncanakan untuk dimasukkan ke dalam sektor industri kreatif dengan melakukan sebuah studi terhadap pemetaan produk makanan olahan khas Indonesia yang dapat ditingkatkan daya saingnya di pasar ritel dan pasar internasional. Studi dilakukan untuk mengumpulkan data dan informasi selengkap mungkin mengenai produk-produk makanan olahan khas Indonesia, untuk disebarluaskan melalui media yang tepat, di dalam dan di luar negeri, sehingga memperoleh peningkatan daya saing di pasar ritel modern dan pasar internasional.

Pentingnya kegiatan ini dilatarbelakangi bahwa Indonesia memiliki warisan budaya produk makanan khas, yang pada dasarnya merupakan sumber keunggulan komparatif bagi Indonesia. Hanya saja, kurangnya perhatian dan pengelolaan yang menarik, membuat keunggulan komparatif tersebut tidak tergal menjadi lebih bernilai ekonomis. Kegiatan ekonomi kreatif sebagai prakarsa dengan pola pemikir cost kecil tetapi memiliki pangsa pasar yang luas serta diminati masyarakat luas diantaranya usaha kuliner, assesoris, cetak sablon, bordir dan usaha rakyat kecil seperti penjual pisang ijo, coto makassar, es palubutung, barongko dan pisang epe.



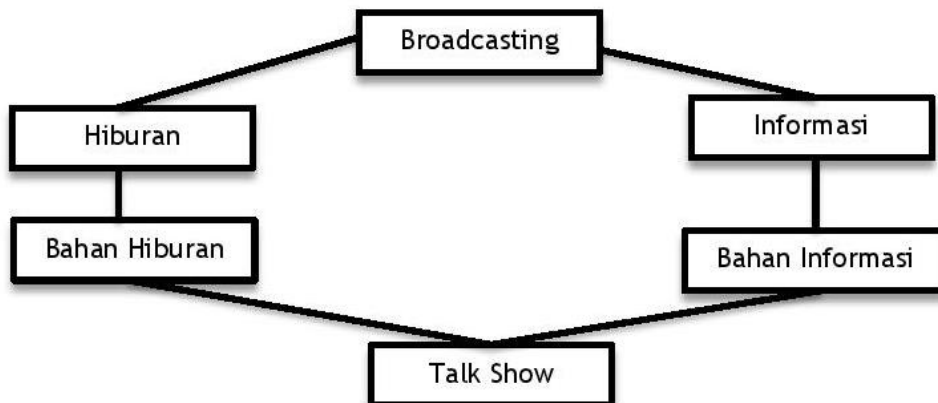


Gambar 2.8 Skema Kuliner

(sumber: <http://wisnuekop.mhs.narotama.ac.id/2014/04/12/rencana-bisnis-industri-rumahan-kripik-singkong/>)

### 9. Televisi & Radio (Broadcasting)

Sub sektor ke tigabelas adalah industri pertelevisian. Kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha kreasi, produksi dan pengemasan acara televisi (seperti games, kuis, reality show, infotainment, dan lainnya), penyiaran, dan transmisi konten acara televisi dan radio, termasuk kegiatan station relay (pemancar) siaran radio dan televisi.

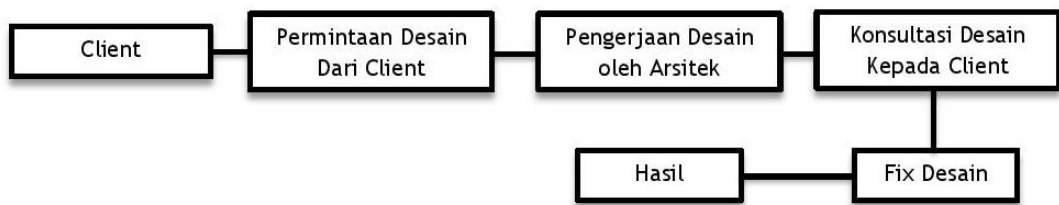


Gambar 2.9 Skema Televisi & Radio

(sumber: <http://sarifudin.com/penyiaran/index.php/siaran-televisi/1-format-program-televisi>)

### 10. Arsitektur

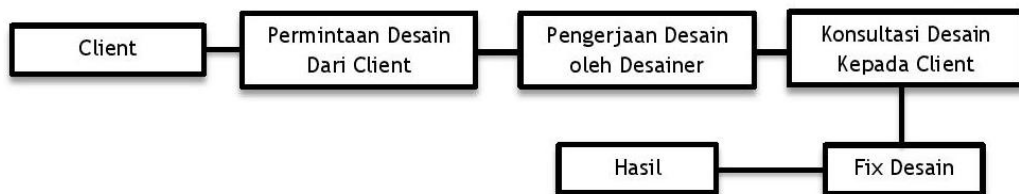
Sub sektor kesepuluh adalah Arsitektur. Arsitektur adalah seni yang dilakukan oleh setiap individual untuk berimajinasikan diri mereka dan ilmi dalam merancang bangunan. Dalam artian luas, arsitektur mencakup dan membangun keseluruhan lingkungan binaan, mulai dari level makro yaitu perencanaan kota, perancangan kota, arsitektur lanskap, hingga level mikro yaitu desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Arsitektur juga merujuk kepada hasil- hasil proses perancangan tersebut.



Gambar 2.10 Skema Arsitektur

## 11. Desain Grafis

Desain grafis adalah sebuah bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan selektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan, atau pun disiplin ilmu yang digunakan desain.



Gambar 2.11 Skema Desain Grafis

### 2.1.3 Teori Arsitekturall Yang Relevan dengan Objek

#### A. Area Informasi

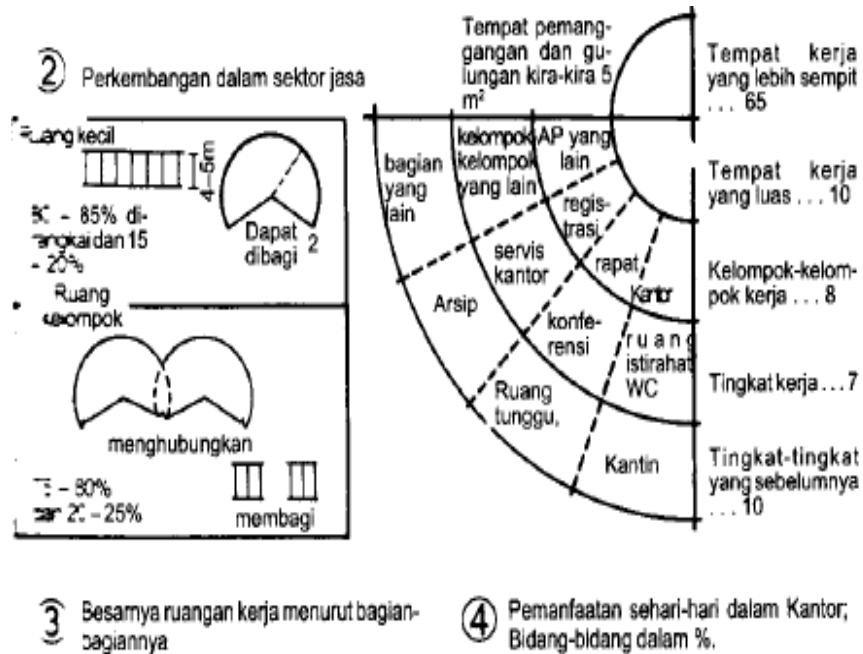
Area Informasi serta telekomunikasi merupakan salah satu unsur sentral dalam kawasan industri. Pengguna teknologi komunikasi yang efisien dapat mempermudah akses dan layanan yang dibutuhkan oleh user. Pengelolaan informasi dan komunikasi di Creative Hub digunakan dengan sistem pengelolaan smart building. Metode smart building mampu menyelesaikan masalah dalam thal komunikasi dan layanan informasi bangunan. (Djajaningrat dan Famiola, 2004: 194)

- Mempermudah sistem informasi dan komunikasi dengan *Building Automatio System (BAS)*
- Fasilitas monitoring diinstallkan pada aspek HVAC (Heating, Ventilang, Air Conditioning System).
- Menggunakan sensor untuk memantau kualitas lingkungan (air dan udara) yang dihubungkan dengan kontrol otomatis terpusat.

- Sistem otomatis pada pencegahan keadaan berbahaya, seperti smoke sensor.

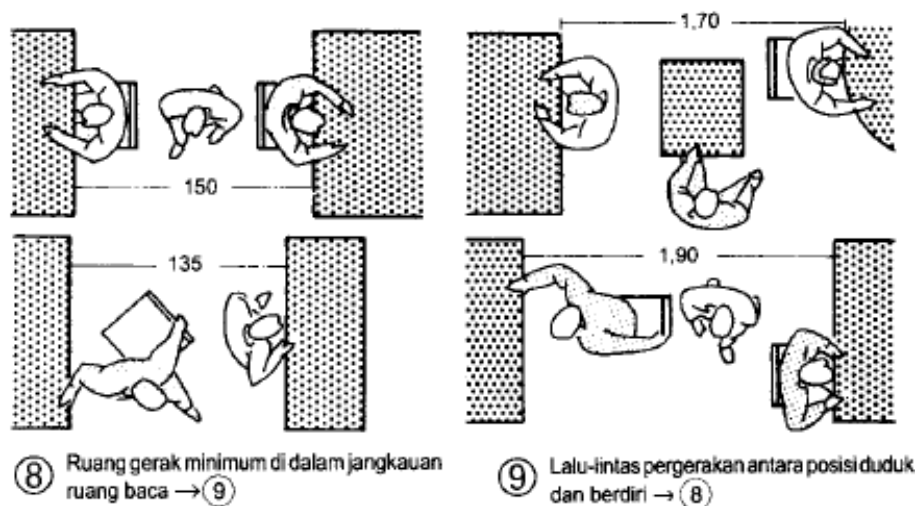
### B. Area Pelatihan Creative Hub

Area pelatihan Creative Hub mencakup area kelas dan ruangan yang dapat memfasilitasi kebutuhan user untuk belajar mengenai proses pembuatan produk, sistem manajemen dan pemasaran produksi.



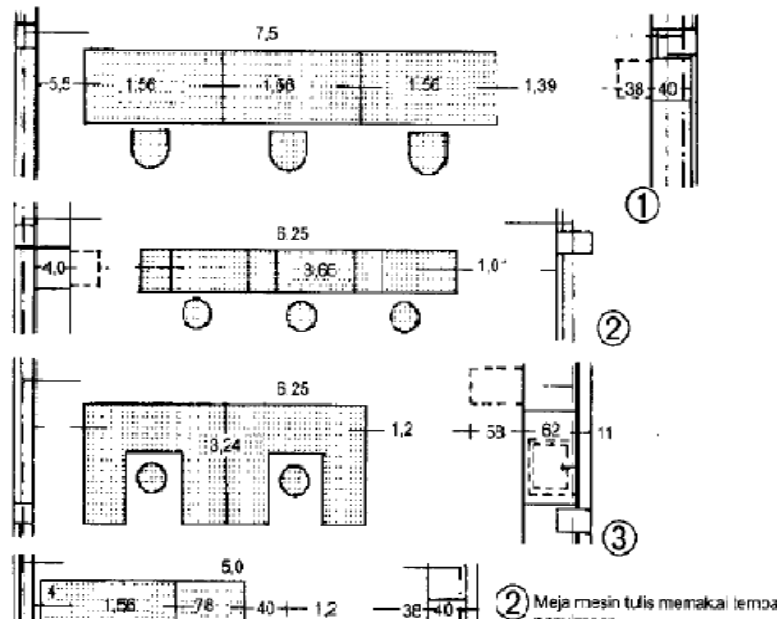
Gambar 2.12 Penempatan Ruang

(Sumber: Neufert Architect Data)



Gambar 2.13 Ukuran Ruang Gerak User

(Sumber: Neufert Architect Data)

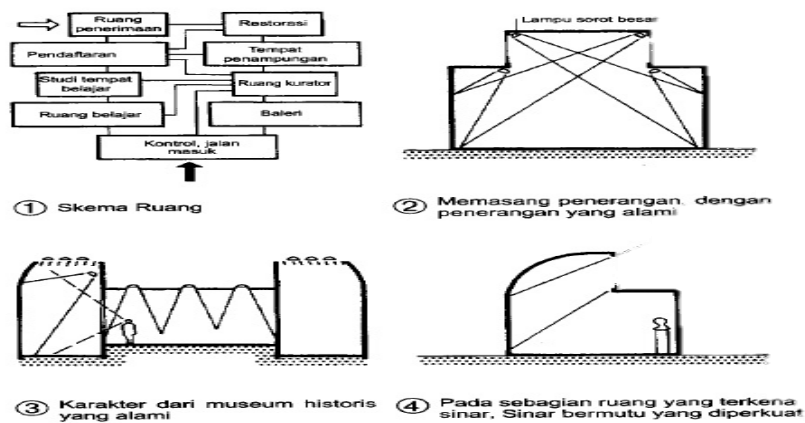


Gambar 2.14 Ukuran Meja antar Meja

(Sumber: Neufert Architect Data)

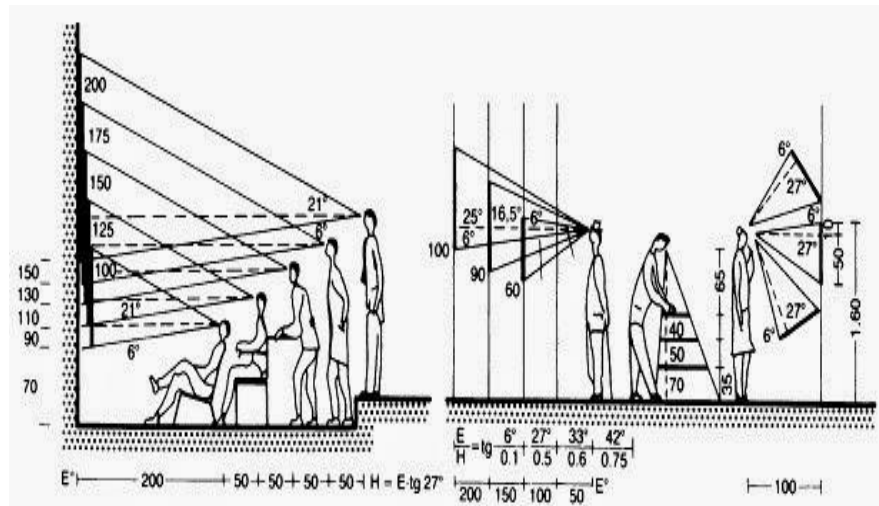
### C. Area Pameran Produk

Area pameran produk berbeda dengan area pameran lain, seperti pada museum. Area pameran ditampilkan menggunakan etalase. Sedangkan bagian produk yang diciptakan oleh Creative Hub nantinya ditampilkan pada display yang telah disediakan, sehingga pengunjung dapat menikmati dan memperoleh pengetahuan mengenai jenis produk yang menampilkan.



Gambar 2.15 Standar Area Pameran

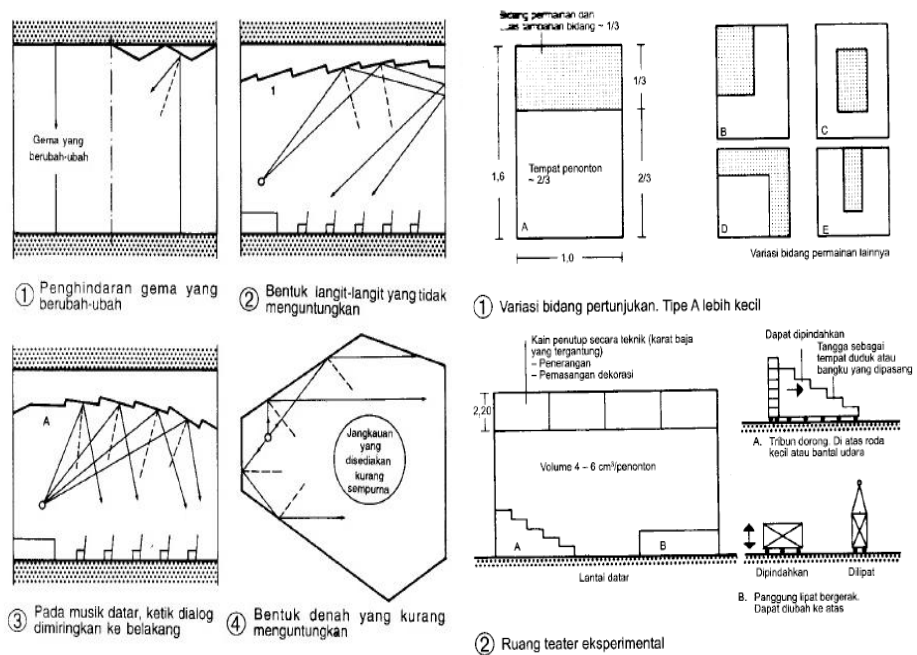
(Sumber: Neufert Architect Data)



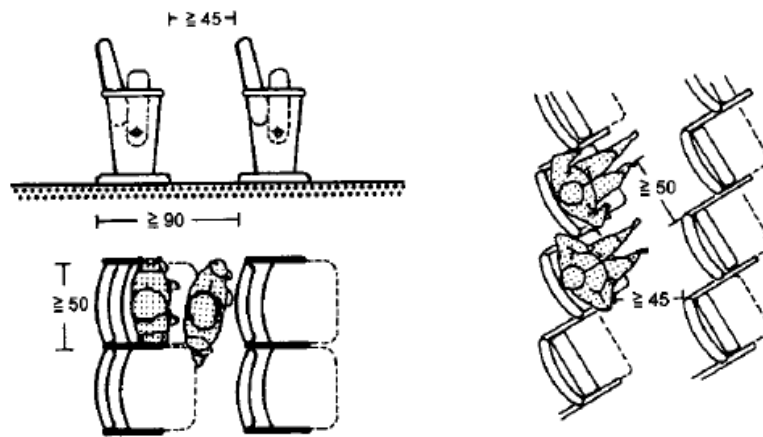
Gambar 2.16 Standar Jarak Pandang  
(Sumber: Neufert Architect Data)

#### D. Ruang Pertunjukan (Theater)

Ruang pertunjukan merupakan fasilitas yang dapat menampung banyak orang untuk berkumpul menyaksikan pertunjukan yang nanti ditampilkan pada pengunjung Makassar Creative Hub.

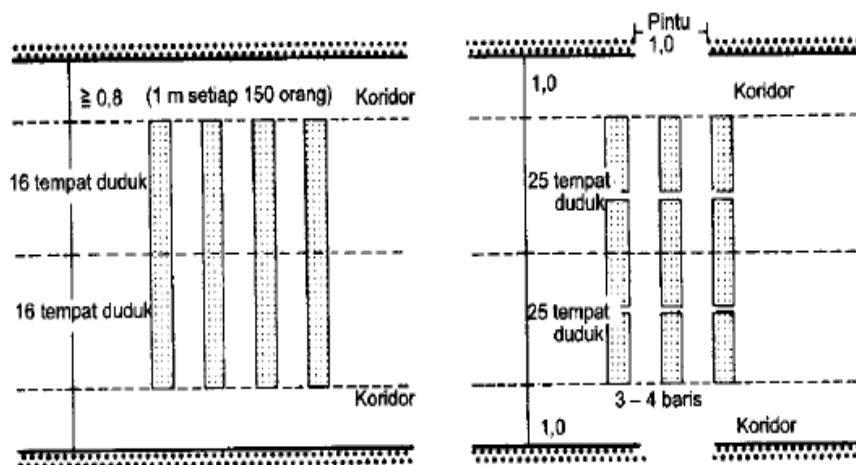


Gambar 2.17 Standar Pencahayaan Dalam Ruang Pertunjukan  
(Sumber: Neufert Architect Data)



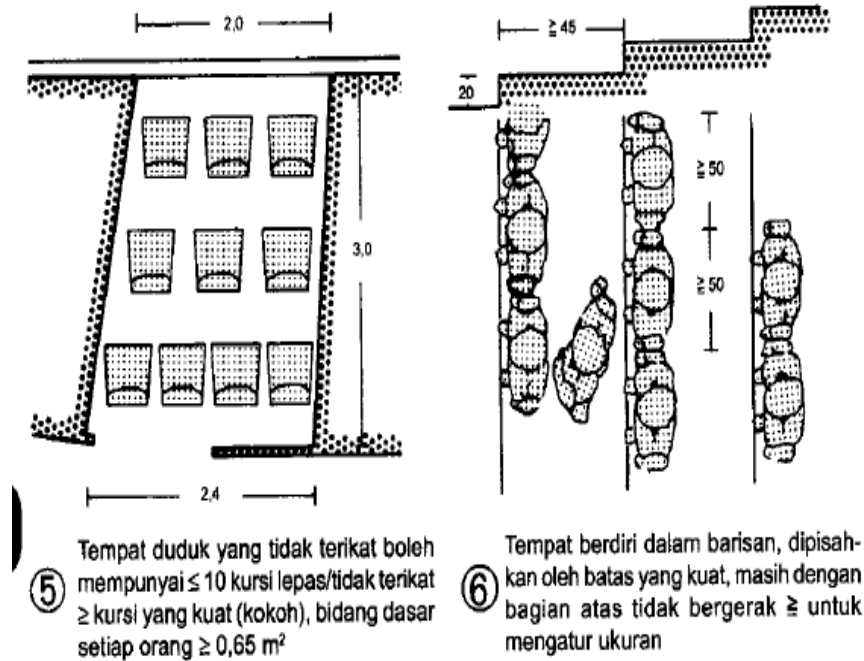
- Menurut peraturan tempat pertemuan semua tempat duduk harus dikenali dari tempat duduk yang tidak terikat, tidak dapat diubah, tempat duduk lipat dengan bagian atas tidak bergerak (tegak)  $\geq$  mempunyai ukuran
- ①
  - ② Tempat duduk lipat serong memberi kebebasan bergerak.

Gambar 2.18 Ukuran kursi penonton  
(Sumber: Neufert Architect Data)



- ③ Luas baris 16 tempat duduk
- ④ Luas baris 25 tempat duduk memerlukan pintu

Gambar 2.19 Standar ukuran dan sirkulasi penonton  
(Sumber: Neufert Architect Data)

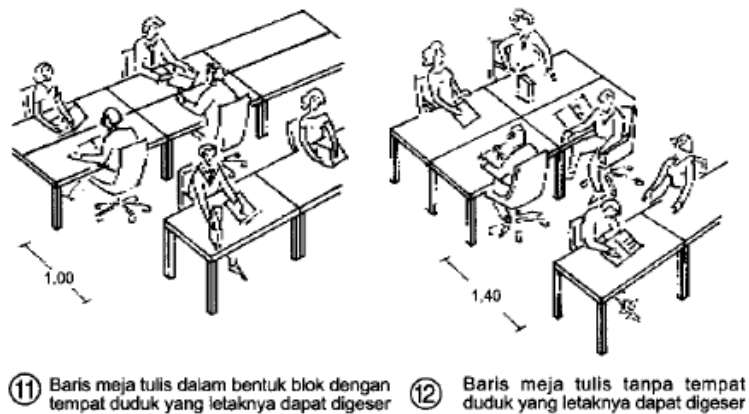


Gambar 2.20 Standar ukuran dan sirkulasi penonton

(Sumber: Neufert Architect Data)

### E. Area Konsultasi Desain

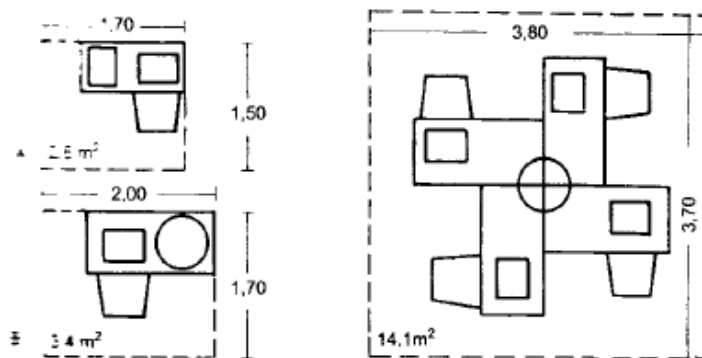
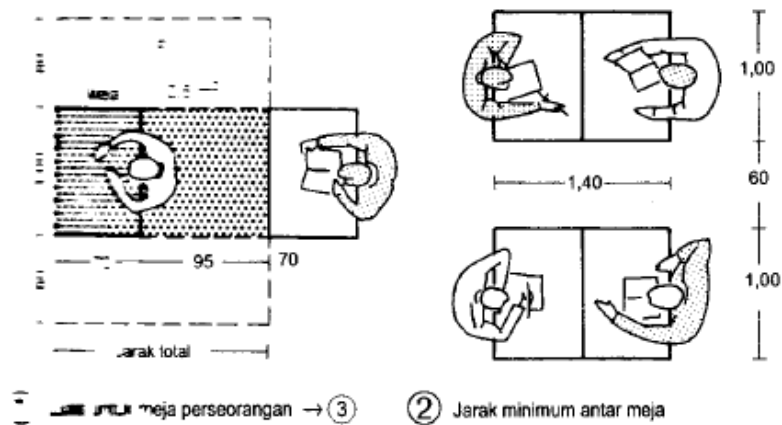
Area konsultasi desain dibutuhkan pada ruang di kawasan industri periklanan. Area konsultasi desain membuka kesempatan kepada masyarakat untuk berkonsultasi kepada para ahli. Berikut ini merupakan persyaratan konsultasi desain.



Gambar 2.21 Standar ukuran dan sirkulasi meja- kursi

(Sumber: Neufert Architect Data)

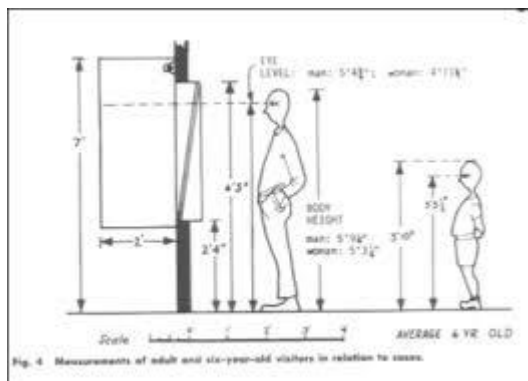




Gambar 2.22 Standar ukuran dan sirkulasi area konsultasi desain  
(Sumber: Neufert Architect Data)

## F. Tempat Pameran

Dinding display dengan tinggi minimal 12 kaki diperlukan bagi sebagian besar galeri museum seni baru, namun museum yang didedikasikan untuk seni kontemporer harus memiliki langit-langit lebih tinggi, 20 kaki adalah ketinggian yang cukup fleksibel.

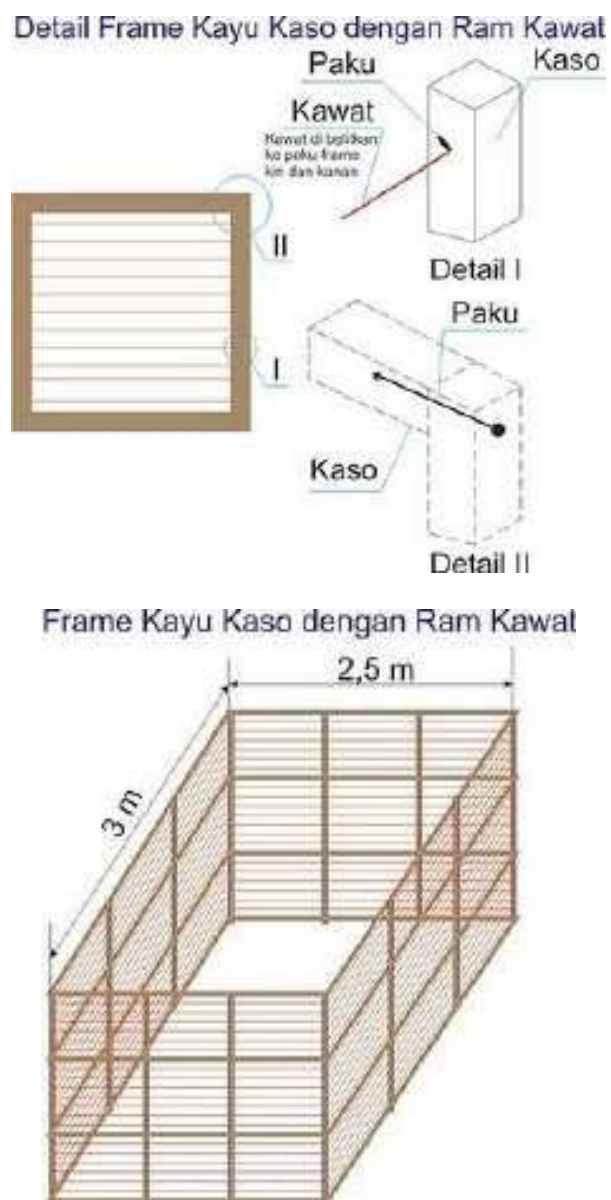


Gambar 2.23 Pandangan rata-rata manusia  
(Sumber: Time-Saver Standards For Building)



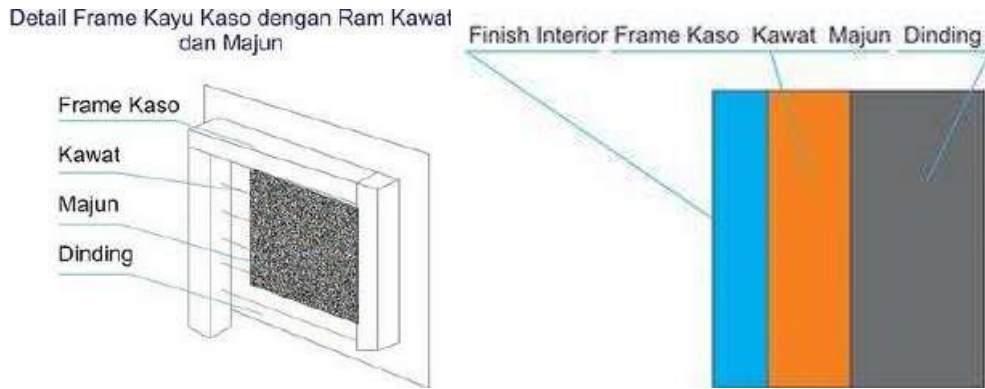
### G. Area Pelatihan (studio musik)

Kebutuhan khusus pada rancangan studio musik ialah memperhatikan akustik ruang. Ada beberapa langkah untuk merancang studio musik adalah dengan memberikan peredam bunyi pada dinding. Peredam bunyi bisa berupa karpet yang dilapisi oleh kayu kuso. Seperti penjelasan pada gambar dibawah ini:



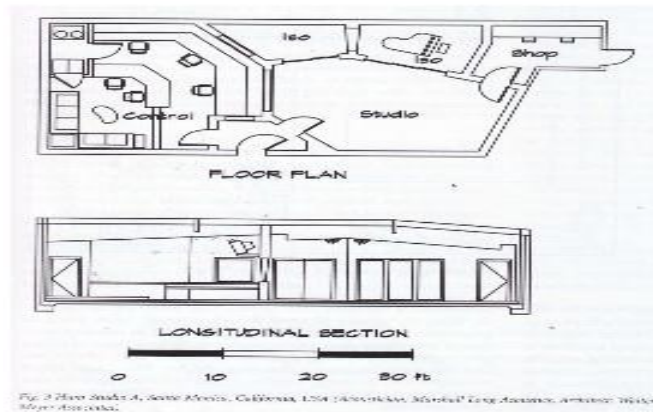
Gambar 2.24 Material studio music

(Sumber: <http://sriwiwoho.blogspot.co.id/2012/03/rancangan-sederhana-peredam-studio.html>, 2016)



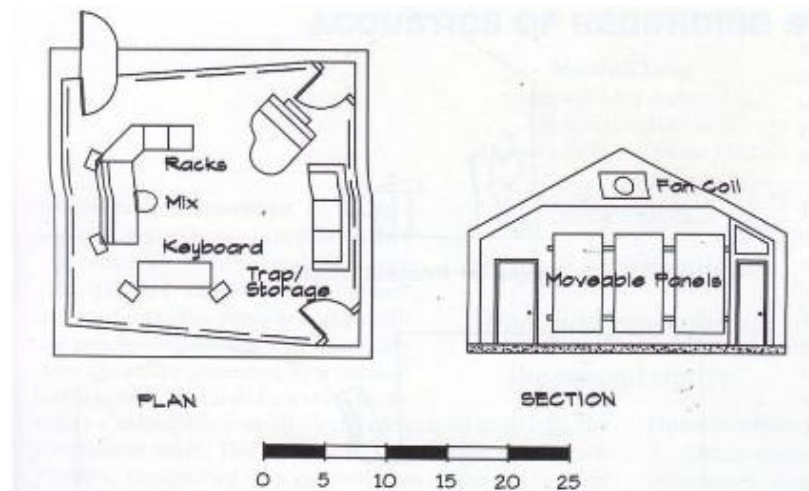
Gambar 2.25 Material studio musik

(Sumber: <http://sriwiwoho.blogspot.co.id/2012/03/rancangan-sederhana-peredam-studio.html>, 2016)



Gambar 2.26 Desain akustik ruang kontrol

(Sumber : [https://www.slideshare.net/Alta\\_Integra/desain-akustik-pada-studio-musik-atau-studio-musik-rumah-54099112](https://www.slideshare.net/Alta_Integra/desain-akustik-pada-studio-musik-atau-studio-musik-rumah-54099112))

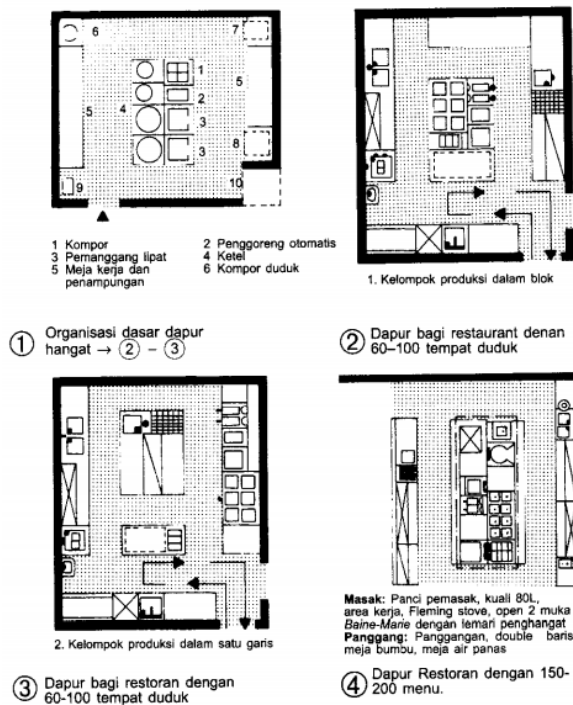


Gambar 2.27 Desain akustik ruang kontrol

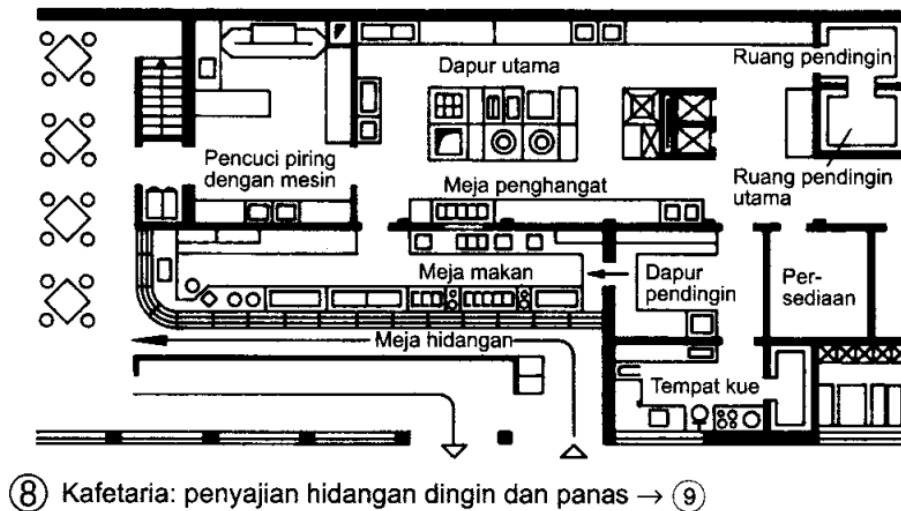
(Sumber : [https://www.slideshare.net/Alta\\_Integra/desain-akustik-pada-studio-musik-atau-studio-musik-rumah-54099112](https://www.slideshare.net/Alta_Integra/desain-akustik-pada-studio-musik-atau-studio-musik-rumah-54099112))

## H. Dapur Praktek Masak

Ruang praktek yang paling dibutuhkan dalam perancangan ini adalah Dapur. Dapur merupakan aspek yang sangat penting dan sangat diperhatikan seluruh sistemnya agar bisa menjadi dapur yang aman dan nyaman sesuai standart yang ada. Dapur berdasarkan fungsinya merupakan ruangan atau lokasi khusus yang berisi perlatan untuk dipergunakan memasak dan menyiapkan atau mengolah makanan (annehira,2010). Berikut adalah standar peralatan yang ada didapur dan dapurnya untuk ruang praktek tataboga.



Gambar 2.28 Standar ruang dapur  
(Sumber Neufert Architect Data)

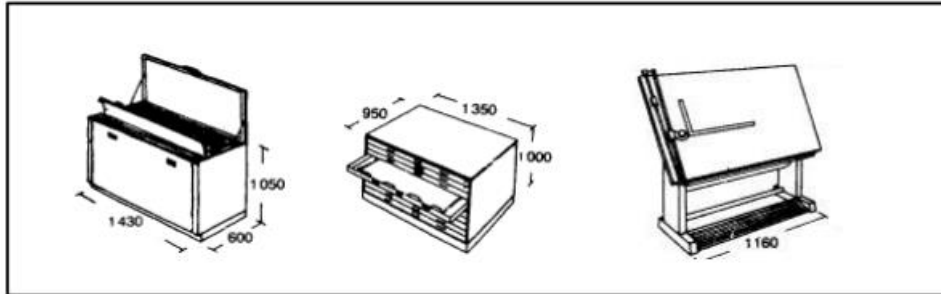


Gambar 2.29 Standar ruang dapur  
(Sumber Neufert Architect Data)

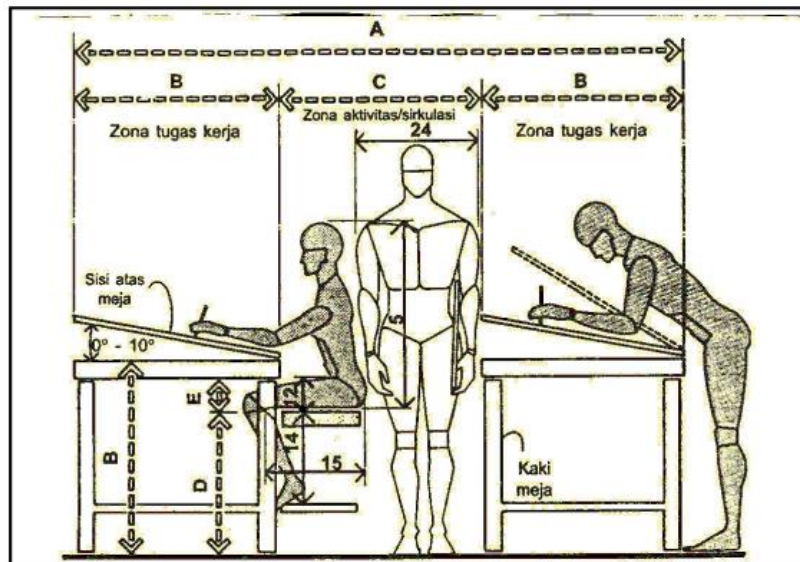
## G. Studio Gambar dan Studio Desain Grafis

### o Fasilitas Studio Gambar

Kelengkapan Perabotan yang ada menunjang kenyamanan mahasiswa saat bekerja di studio. Jenis-jenis perabot yang di perlukan pada studio gambar antara lain :



Gambar 2.30 Jenis perabot studio gambar



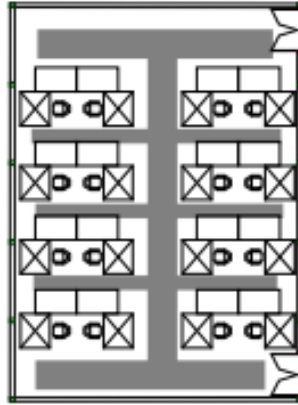
Gambar 2.31 Dimensi sirkulasi ruang gerak antara meja gambar

Pada saat menggambar, pengguna perlu kenyamanan untuk mendukung kreatifitas. Secara arsitektural dasar-dasar pertimbangan yang dapat diukur adalah :

### o Ruang gerak menggambar

Ruang gerak menggambar akan rasa terasa nyaman bila 1 (satu) orang menggunakan 1 (satu) meja yang memenuhi standar ukuran kertas A0 (841 x 1189) cm.

- Peletakkan meja gambar dan meja bahan rujukan/penunjang. Sistem peletakan meja gambar dan meja penunjang bisa bersikuan dan bersisian. Berdasarkan pola pergerakan tubuh manusia, akan terasa lebih nyaman bila menggunakan sistem bersikuan karena hanya diperlukan perputaran tubuh sebesar 90° dan ditunjang oleh kursi yang dapat diputar. Apabila dibandingkan dengan sistem bersisian, pola pergerakan tubuh terasa kurang nyaman karena perlu pergeseran tubuh ke kiri dan ke kanan dari meja gambar ke meja penunjang.



*Gambar 2.32 Alternatif sistem peletakan meja gambar dan meja penunjang*

#### **2.1.4 Tinjauan Pengguna (User)**

- a. Bagi pengusaha pemula dan Enterpreanur dan pelaku Industri Kreatif lalah yang baru memulai/merintis sebuah usaha dan berkarya secara personal maupun berkolaborasi untuk menciptakan invoasi baru dan memperkanalkannya ke umum dengan cara pemograman dan pembelajaran yang telah diterima Creative Hub Makassar.
- b. Mahasiswa dan Komunitas  
Adalah elemen pendukung kegiatan creative hub dalam mengkaji permasalahan dan program kreatif
- c. Masyarakat umum/ pengunjung umum  
Merupakan tamu pada Creative Hub Makassar
- d. Pegawai Pengelola  
Merupakan pengelolah dan pengawasan yang bertanggung jawab dalam kegiatan yang dirancang oleh Creative Hub Makassar

### 2.1.5 Studi Presedeen Berdasarkan Objek Rancangan ; Jakarta Creative Hub



Gambar 2.33 Jakarta Creative Hub

(Sumber: <http://jakartacreativehub.com/>)

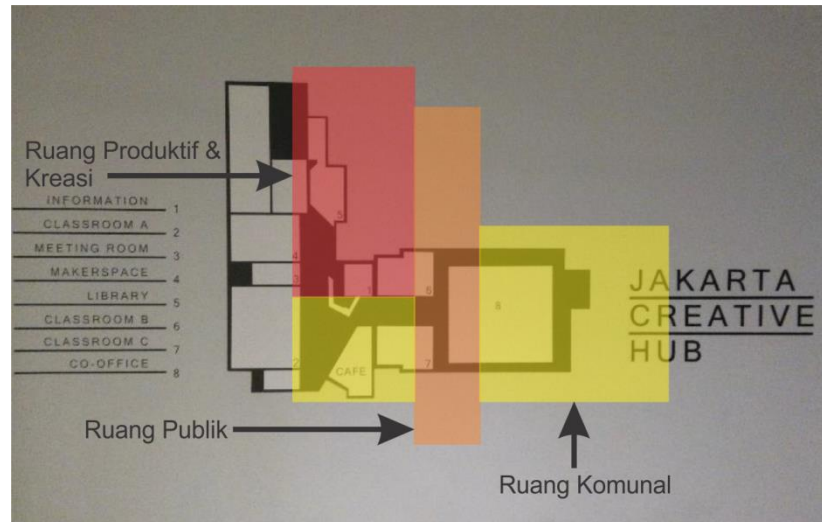
#### a. Studi Preseden Program Ruang dan fasilitas

Jakarta Creative Hub adalah sebuah space yang diresmikan pada Maret 2017 ini seperti awal yang baik untuk para *entrepreneur* muda atau para pelaku industry kreatif. Hingga pada umumnya, yang ingin mengembangkan kreatifitas dan mulai berusaha.

Beriku ialah denah program ruang dan fasilitas pada Jakarta Creative Hub didalamnya ;

Denah di atas adalah organisasi ruang dalam Jakarta Creative Hub yang disesuaikan oleh space yang telah disediakan oleh gedung Graha Thamrin seluas 1500 meter persegi. Pembagian ruang ini memunculkan 3 zonasi yaitu ruang yang dapat digunakan oleh bersama oleh creator dan industri kreatif dalam Jakarta Creative Hub (komunal), ruang produktif dan ruang publik yang bisa diakses oleh masyarakat umum. Ruang bersama yang menjad fungsi pada Jakarta Creative Hub ini memiliki 12 ruang co - office dan 4 ruang kelas untuk workshop dan sewa. Kemudian pada ruang produktif terdapat makerspace area yang dilengkapi oleh mesin industrial grade dalam berbagai bidang. Sementara itu dalam 24 combin terdapat pusat informasi, café dan perpustakaan yang dapat di akses oleh semua pengguna Jakarta Creative Hub. Berikut adalah penjelasan dari masing - masing ruang beserta fasilitas didalamnya ;





Gambar 2.34 Denah Jakarta Creative Hub

(Sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

- Ruang komunal (Hub) antar creator dan pelaku industry kreatif
- Classroom



Gambar 2.35 Classroom

(Sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Jakarta Creative Hub menyediakan ruangan ini kepada mahasiswa maupun komunitas yang ingin menggunakan acara baik itu workshop, diskusi maupun seminar. Kapasitas pengguna didalamnya adalah 20 pengguna per ruang dengan meja dan kursi yang di atur berbaris secara linear. Sehingga luasan ruang ini adalah sebesar 15m<sup>2</sup>.



- Co - Office



*Gambar 2.36 Co-Office JCH*

(sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Terdapat 12 Co - Office yang berukuran 3m x 6m yang telah disediakan bagi yang ingin memulai dan perusahaan kreatif baru agar bisa mengembangkan bisnisnya. Yang di akumulasikan untuk jangka satu tahun saja yang kemudian diberikan hak untuk pengusaha lain. Ruangan ini bersifat flexibel sesuai kebutuhan penyewa.

- Inspiration Corner

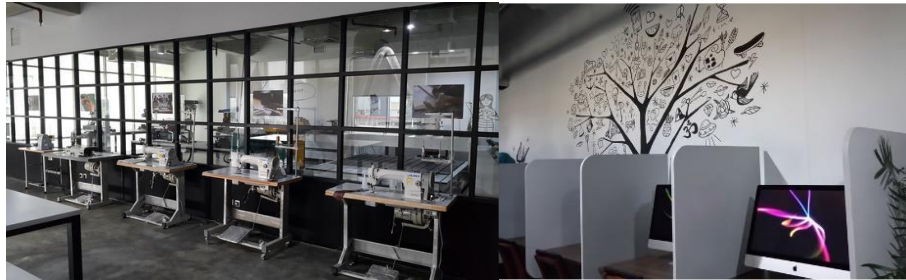


*Gambar 2.37 Inspiration Corner JCH*

(sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Pada inspiration corner ini disediakan area bermural seperti lounge dan kafe untuk menunjang proses awal mencari ide. Ruangan ini juga di fungsikan sebagai ruang komunal berupa auditorium mini yang juga difungsikan untuk ruang edukasi, sosialisasi dan seminar. Sama halnya dengan ukuran classroom ruang ini yang berukuran 15m<sup>2</sup>.

- Ruang Produktif
- Makerspace



Gambar 2.38 a) Fashion space, (b) Digital space, (c) Wood space JCH  
 (sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Makerspace adalah ruangan penuh dengan fasilitas yang telah di bimbing oleh tim Jakarta Creative Hub. Pada makerspace tersebut dibagi menjadi 3 ruangan yaitu fashion, woodworking dan ruang digital. Dimana didalamnya dilengkapi dengan mesin cutting laser, CNC router, mesin woodworking dan mesin jahit. Tempat ini juga di khususkan untuk sekitar 15 - 20 orang. Dengan luasan 20 m<sup>2</sup> - 30 m<sup>2</sup>.

- Ruang Publik
- Exhibition Space





Gambar 2.39 Exhibition area JCH

(sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Jakarta Creative Hub juga menyediakan showcase khusus untuk menampilkan produk - produk dari hasil kreasi disana. Ruangan ini sama fungsinya dengan gallery pada umumnya hanya saja berfokus pada produk yang dihasilkan Jakarta Creative Hub dan bersinergi dengan retail pemasaran.

- Library



Gambar 2.40 Library JCH

(sumber : <http://crafters.getcraft.com/id/jakarta-creative-hub-wadah-kreativitas/>)

Menyediakan buku - buku design, bisnis dan self development sebagai sumber inspirasi dalam berkreasi. Terdapat 300 buku dan kapasitas 20 pengguna dengan luasan 25 m<sup>2</sup>.

## 2.2 Tinjauan Pendekatan

Pendekatan yang digunakan pada objek perancangan Makassar Creative Hub ini adalah *Smartbuilding*.

### 2.2.1 Definisi dan Penjelasan Pendekatan

Smart Building System atau disebut juga dengan intellegent building system ialah sebuah metode pendekatan perancangan bangunan terintegrasi dengan teknologi dan

instalasi bangunan yang memungkinkan seluruh perangkat fasilitas gedung dapat dirancang dan diprogram sesuai kebutuhan, keinginan dan kontrol otomatis terpusat.

Dengan adanya sistem *smart building* sebagai perlengkapan bangunan dan kemudahan atau fasilitas baru pada suatu gedung kantor, maka semua kegiatan operasional dari gedung tersebut tentu akan berubah menjadi lebih baik dari segi kualitas maupun kuantitasnya. Perubahan sistem peralatan bangunan tersebut akan yang biasa dioperasikan secara manual oleh beberapa operator diubah menjadi otomasi peralatan bangunan.

Konsep dasar sistem *smart building* adalah suatu konsep yang mengintegrasikan empat unsur bangunan secara erat. Sistem bangunan *smart building* merupakan suatu konsep yang ada dalam konsep sistem bangunan *smart building* secara keseluruhan. Keempat unsur bangunan tersebut yaitu :

Sumber : Sistem Bangunan Pintar, Roestanto W. Dirdjojuwono

Sistem otomasi bangunan (SOB), yang terdiri atas:

- a. Sistem manajemen bangunan (*Building Management System*) yang mencakup:
  - Optimasi pemanasan dan tata udara (*optimal heating and AC*);
  - Pengontrolan jadwal (*scheduling control*);
  - Monitor status lingkungan dan fasilitas (*monitoring of enviromental and facility status*);
  - Pencacatan meter dan tagihan (*metering and biling*).
  - Kontrol jarak jauh (*telecontrol*).
  - Kontrol lift (*elevator control*).
  - Kontrol parkir (*parking control*).
- b. Sistem penghematan energi
  - Tata lampu dan kontrol otomatis (*automatic lighting and blind control*).
  - Pengelolaan kebutuhan energi (*energy demand management*).
  - *Thermosiphom AC*;
  - *Energy efficient heat transfer*; dan
  - *Steamlined power facilities control*.
- c. Sistem keamanan (*Security System*), mencakup:
  - Pengamatan dengan video (*video observation*);
  - Kontrol akses dan penguncian jarak jauh (*acces control and telelocking*)
  - Pengontrolan api dan asap;
  - Deteksi kebocoran gas dan air;
  - Monitor fasilitas pencegah kebakaran secara otomatis (*automation monitoring of fire prevention facilities*) dan;
  - Reaksi terhadap tidka berfungsinya tenaga listrik (*power failure response*).


### 2.2.2 Studi Preseden

#### Twin Towers di Malaysia

Menara kembar Petronas adalah bangunan tertinggi di dunia setelah gedung Sears Tower di Chicago, Illinois, Amerika Serikat bermula dari tahun 1996 hingga 2003. Bangunan tersebut merupakan tugu nasional yang agung dan lambang kemajuan Malaysia dalam mencapai status negara maju menjelang tahun 2020. Pada awalnya, perdana menteri Malaysia, Datuk Seri Dr. Mahathir Mohamad, menginginkan sebuah bangunan bagi Petronas yang beridentitas Malaysia, yang memenuhi standar kelas dunia dan merupakan kebanggaan bagi Malaysia. Oleh karena itu diselenggarakan kompetisi desain bagi pengembangan KLCC sebelah Barat Laut termasuk *The Mandarin Oriental Hotel*, KLCC Suria, Maxis Tower and Esso Tower, yang dimulai pada pertengahan tahun 1991. Melalui “undangan” kompetisi desain, berarti hanya perusahaan bonafit yang jejaknya terbukti dalam perkembangan perancangannya pada skala besar yang diundang pada kompetisi kali ini. Proses sayembara ini rata-rata untuk proyek pembangunan yang megah yang dilakukan di negara manapun di seluruh dunia. Dr. Mahathir mengadakan sayembara dengan mengundang 8 konsultan bonafit di seluruh dunia, dan pemenangnya adalah Cesar Pelli, arsitek dari Amerika Serikat yang pada tahun 1995 menerima penghargaan medali emas AIA (*American Institute of Architects*).

Petronas mulai dibangun pada tahun 1992 dan selesai dibangun pada tahun 1998. Gedung Petronas terletak pada kawasan KLCC (*Kuala Lumpur City Centre*) yang merupakan kawasan pusat kegiatan masyarakat kota. Gedung Petronas memiliki ketinggian 452 m dan total luas lantai 8 juta sq.

#### Sistem otomatisasi (transportasi vertikal)

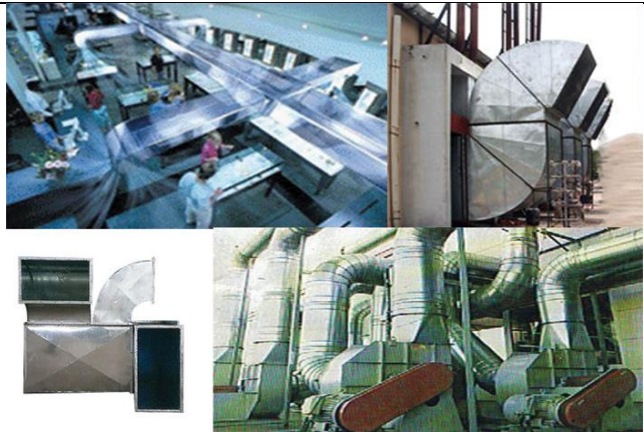
<ul style="list-style-type: none"><li>- 76 lift dimasing-masing tower.</li><li>- 58 lift double deck.</li><li>- 26 orang/deck atau 52 orang/perja.lanan</li><li>- Waktu perjalanan 3,5 meter/detik.</li><li>- Lift deck bawah menuju lantai bernomer ganjil.</li><li>- Lift deck atas dan eskalator untuk</li></ul>	
---	--



menuju lantai yang bernomer genap.

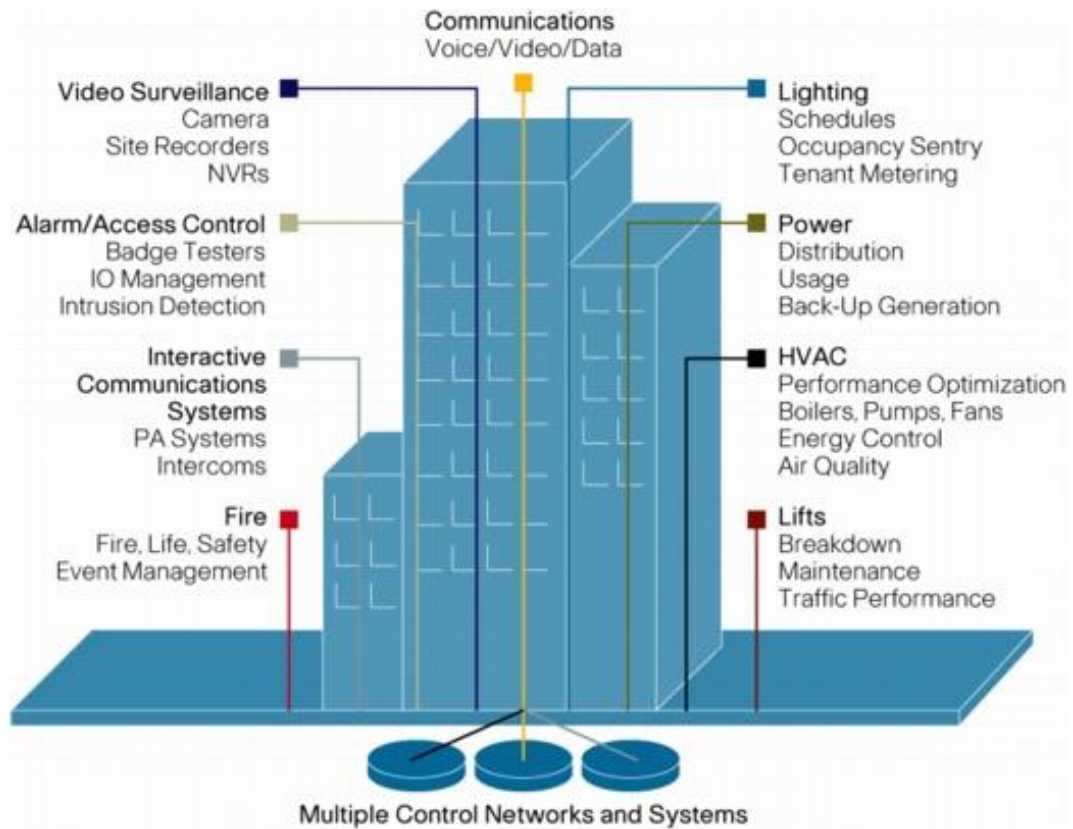


Sistem air conditioner menggunakan floor to floor unit penanganan udara, memanfaatkan air dingin dengan pusat pendinginan 30.000 ton air yang dibangun secara terpisah, menggunakan gas driven peralatan cogeneration yang digerakkan oleh turbin uap dan listrik.



Gambar 2.41 Twin Towers Malaysia

## Sistem otomatisasi (sistem kontrol bangunan)

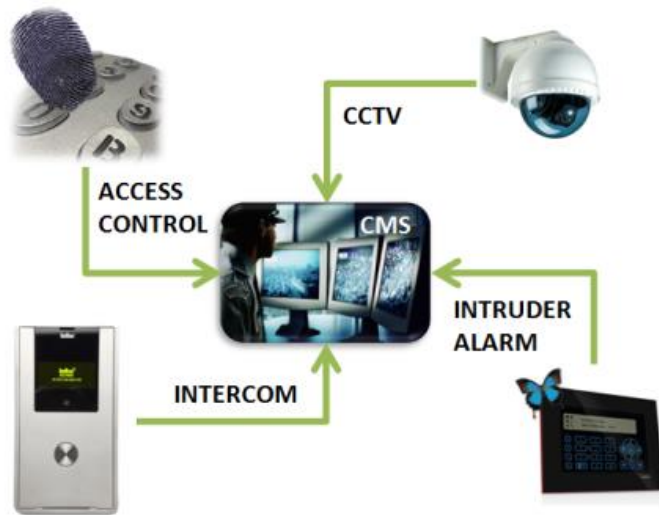


Gambar 2.42 Sistem kontrol bangunan

Sistem kontrol & bangunan atau building control system (BCS), menyediakan pusat dan pemantauan untuk kontrol AC, pencahayaan, air, listrik dan kelembapan.

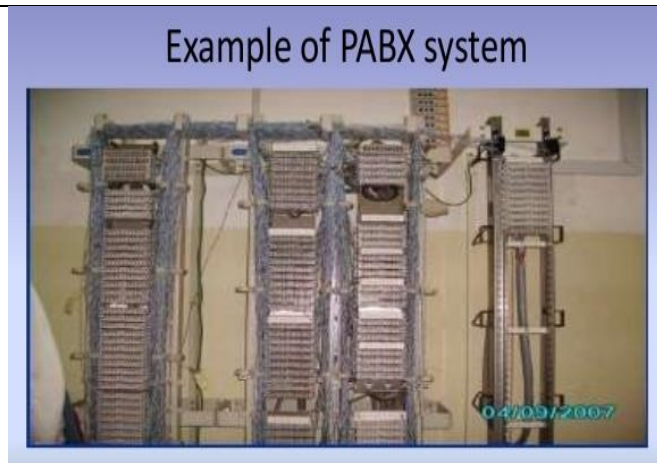
### Sistem otomatisasi (sistem keamanan bangunan).

Sistem keamanan bangunan atau building security system (BSS) yaitu jaringan area local (LAN), yang mengontrol ke pusat komando dan memfasilitasi komunikasi dengan perangkat utama, perangkat lunak yang berjalan pada jaringan keamanan terpadu menangkap semua data untuk memastikan koordinasi di otomasi antara subsistem BSS., yaitu meliputi; kartu akses, alarm, intercom suara, pengawasan alarm audio dan sistem monitoring.



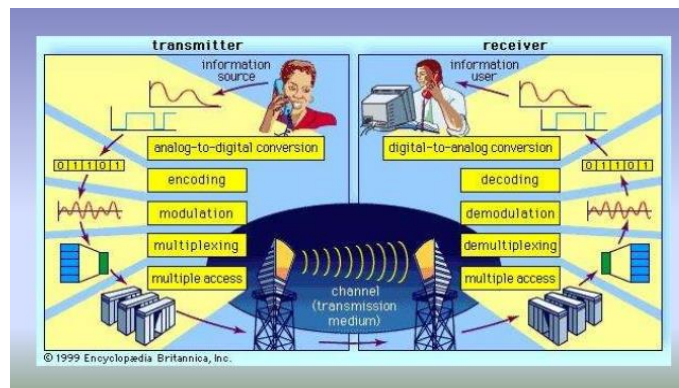
### Sistem otomatisasi (sistem telekomunikasi bangunan)

center telecommunications office juga disediakan untuk para penyewa, untuk mengakses seperti video konferensi, surat elektronik dan layanan telepon pusat. Sistem ini dirancang sebagai sistem komunikasi lokal yang menyediakan koneksi langsung yang menggunakan jaringan serat optik.





## Back up battery



## Sistem otomatisasi (sistem kebakaran bangunan)

Sistem alarm kebakaran atau fire alarm system (FAS) dirancang menggunakan sistem deteksi khusus yang meliputi asap dan panas, panggilan manual, pemantauan springkle sistem, sistem posisi dan sistem telpon pemadaman kebakaran. Setiap tower memiliki sistem FAS yang terpisah tetapi satu jaringan LAN untuk memungkinkan terpusat disatu yang memonitoring status dan



### FIRE AUTOMATION SYSTEM (FAS)

- Including Fire Safety System and Lift Safety System
- FAS is use computerized monitoring system
- Supported by independent cabling network for continuous operation
- Located at BAS Control Room



<p>kontrol alarm kebakaran sistem deteksi, sistem springkle otomatis, sistem kontrol asap, status lift, pemadaman listrik, dan sistem penyelamatan. Selama operasi bangunan normal sistem keselamatan kebakaran dimonitoring oleh sistem kontrol bangunan atau building control system (BCS).</p>	
---	--

### 2.2.3 Prinsip Aplikasi Pendekatan

<p align="center"><b>Prinsip Pendekatan <i>Smartbuilding</i> pada bangunan Twin Towers Malaysia</b></p>	
<p>Sistem otomasi (transportasi vertikal)</p>	<p>Lift yang dibagi menjadi 2 yaitu lift shuttle dan lift double deck</p>
<p>Sistem otomasi (sistem kontrol bangunan)</p>	<p>Memberikan pusat dan pemantauan untuk kontrol AC, pencahayaan, air, listrik dan kelembapan.</p>
<p>Sistem otomasi (sistem telekomunikasi bangunan)</p>	<p>Disediakan untuk para penyewa, untuk mengakses seperti video konferensi, surat elektronik dan layanan telepon pusat. Sistem ini dirancang sebagai sistem komunikasi lokal yang menyediakan koneksi langsung yang menggunakan jaringan serat optik.</p>
<p>Sistem otomasi (sistem kebakaran bangunan)</p>	<p>Penerapan sistem kebakaran bangunan menggunakan sistem deteksi khusus yang meliputi asap dan panas, panggilan manual,</p>

	pemantauan springkle sistem, sistem posisi dan sistem telpon pemadaman kebakaran.
--	---

## 2.3 Tinjauan Nilai-Nilai Islami

### 2.3.1 Tinjauan Pustaka Islam

Pada rancangan ini memberikan peluang bagi industri kreatif baru memulai usahanya maupun sudah yang sudah merintis. Sebagai negara yang sebagian besar memeluk agama islam, sepatutnya pada pembelajaran ini kita dapat meniru ajaran Rasulullah dalam hal berbisnis, tentunya pada syariat yang diajarkan pada Rasulullah SAW. Mendirikan usaha dan berbisnis dapat membawakan manfaat dalam bagi orang lain dalam melakukan hal yang positif pada dirinya dan juga membuka lapangan kerja baru bagi orang lain. Seperti disebut pada surat Q.S Ar-Ra'd ayat 11 dan Q.S Al-Mulk Ayat 15.

### 2.3.2 Aplikasi Nilai Islam Pada Perancangan

*“Dialah Yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan”.*( Q.S Al-Mulk Ayat 15 ).

*“Sesungguhnya Allah tidak mengubah nasib suatu kaum kecuali kaum itu sendiri yang mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”.* (Q.S Ar-Ra'd ayat 11).

Pada penjelasan ayat diatas Allah menyeru kepada seluruh umat manusia dalam mencari rezeki dimuka bumi ini dalam melakukan bisnis. Dalam mengaplikasikan dalam rancangan ini diberikan ruang dan fasilitas yang dapat memunculkan ide pada user *creative hub* dalam berbisnis agar tercapainya tujuan dalam rancangan.

## BAB III

### METODE DESAIN

Metode desain adalah tahapan fase untuk menerapkan proses desain pada perancangan Makassar Creative Hub, pada dasarnya berisi sebuah proses tahap desain sampai dengan diperolehnya keseluruhan hasil desain. Metode desain ini digunakan untuk memudahkan memecahan masalah desain dari pencarian ide atau gagasan hingga perumusan konsep perancangan.

#### 3.1 Tahap Programming

Dalam merancang Makassar *Creative Hub* yang bertujuan untuk mewadahi pempunahan ruang untuk mendukung kreativitas pelaku industri kreatif yang ada di Makassar dengan tujuan yang ingin mengembangkan kreativitas dan mulai berwirausaha. Makassar *Creative Hub* ini menggunakan pendekatan *smartbuilding*, dengan pendekatan *smartbuilding* bangunan ini diharapkan dapat membantu perekonomian bagi kota Makassar.

##### 3.1.1 Ide/Gagasan Perancangan

Ide/gagasan perancangan ini diambil dari beberapa isu yang ada. Mulai dari tidak adanya mewadahi dalam pusat kreatif Makassar. Kemudian sebuah wadah yang dapat memenuhi isu sehingga dapat menjadikan perancangan ini sebagai wadah yang kreatif di Makassar.

##### 3.1.2 Identifikasi Masalah

Tidak adanya suatu wadah dalam menaungi ide kreatifitas masyarakat Makassar dalam memproduksi, memasarkan, dan mengelola usahanya, sehingga dibutuhkan sebuah rancangan Creative Hub Makassar dalam menyelesaikan masalah tersebut.

##### 3.1.3 Tujuan Perancangan

1. Menghasilkan rancangan Makassar Creative Hub sebagai tempat mewadahi pelaku industri kreatif makassar.
2. Mengasilkan rancangan Makassar Creative Hub dengan tema smartbuilding.

##### 3.1.4 Metode Perancangan Yang Digunakan

Metode yang digunakan adalah metode linear, tipe proses desain yang paling standar. Bersifat satu arah yang melalui beberapa proses seperti penentuan masalah hingga pencarian solusi, penerapan solusi, dan mengkomukasikan ide desain. Dengan urutan sebagai berikut :



Gambar 3.1 Gambar Metode

## **3.2 Tahap Desain**

### **3.2.1 Teknik Pengumpulan Dan Pengolahan Data**

Tahap ini berisi pemahaman mengenai brief design. Output yang dihasilkan berupa.

### **3.2.2 Teknik Analisis Perancangan**

Data-data yang terkait dengan objek dibutuhkan untuk menunjang rancangan dengan tema yang sesuai. Menurut sifat pada pengumpulan data dibagi menjadi dua yakni data primer dan data sekunder, yang dijabarkan pada uraian berikut ini.

#### **1. Data Primer**

Pengumpulan data pada objek secara primer dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diamati yang terjadi secara nyata. Pencarian data yang dapat dilakukan dengan cara observasi dilakukan untuk memperoleh data langsung lokasi terkait.

##### **a. Observasi**

Observasi dilakukan untuk mengetahui kondisi nyata dari tapak dan kawasan. Data tapak dan kawasan selanjutnya dilakukan sebagai pertimbangan perancangan. Observasi juga dilakukan pada objek studi banding yaitu *Seaworld/Aquarium*. Fungsi, aktivitas, pengguna, dan arsitektural diamati untuk menambah wawasan tentang objek yang akan dirancang.

#### **2. Data Sekunder**

Selain data primer, data sekunder juga dibutuhkan untuk mempermudah pencarian data secara kompleks pada objek. Pada umumnya data sekunder dilakukan dengan cara mengkaji beberapa literatur yang bersumber dari berbagai media seperti internet, buku, jurnal dan lain-lain.

### **3.2.3 Teknik Sintesis**

Konsep merupakan aplikasi dari beberapa kesimpulan analisis yang dilakukan dan juga menerapkan prinsip-prinsip sesuai tema yang diterapkan. Konsep juga berkaitan dengan dasar-dasar yang sesuai dengan Integrasi Keislaman.

#### **a. Konsep Bentuk dan Fasad Bangunan**

Konsep ini merupakan hasil perpaduan analisis bentuk dengan pendekatan Arsitektur Biomorfik yang diterapkan sehingga terdapat keselarasan antara bentuk bangunan dengan pendekatan yang menjadikan bentuk yang estetik dan unik.

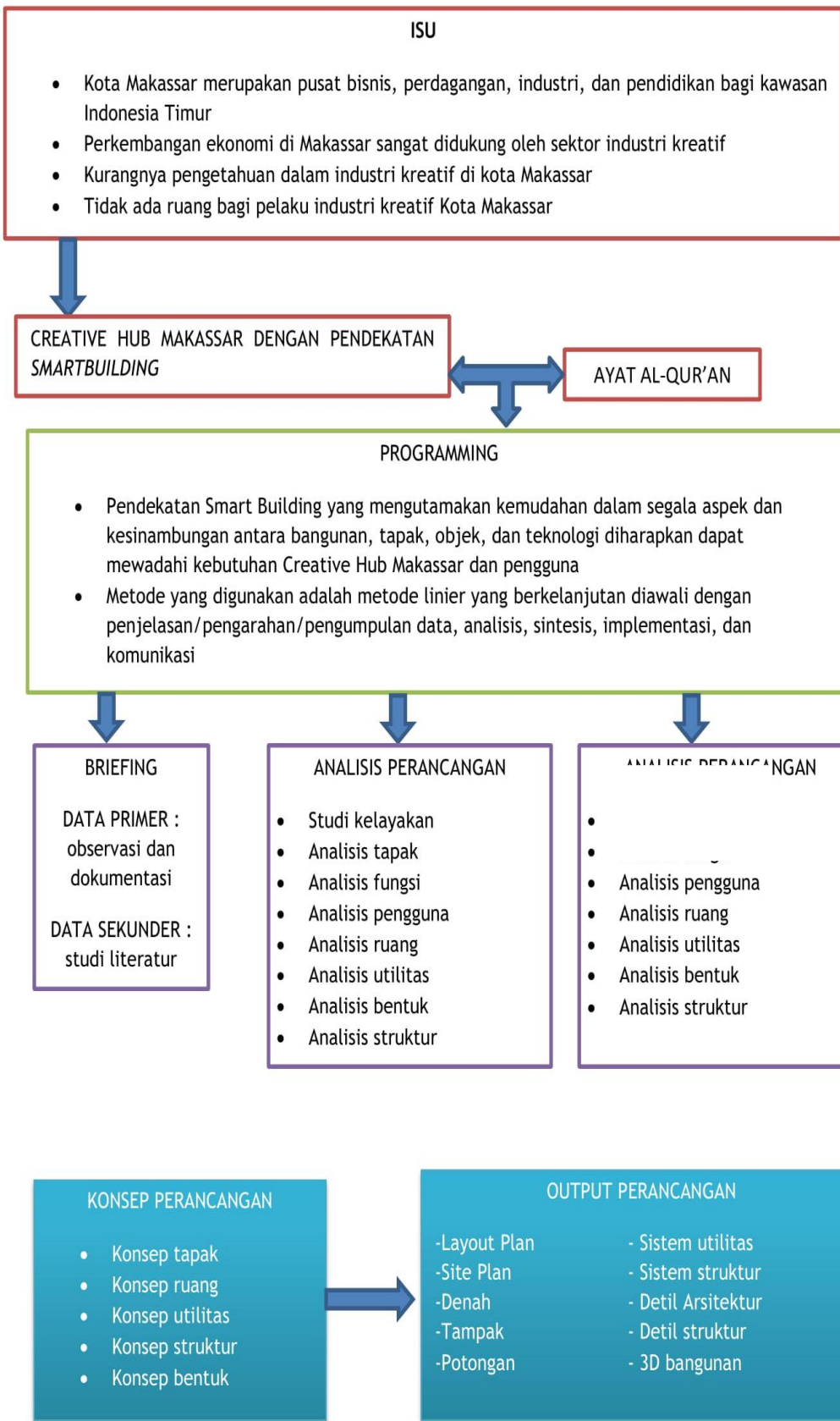
- b. **Konsep Tapak**  
Merupakan hasil akhir dari analisis tapak yang memanfaatkan potensi atau kelebihan yang terdapat pada tapak serta mengatasi kekurangan atau permasalahan yang terdapat pada tapak itu sendiri sehingga diperolehnya konsep yang sesuai sebagai solusi.
- c. **Konsep Ruang**  
Konsep yang memberikan informasi tentang kebutuhan ruang, besaran ruang serta jumlah ruang yang sesuai dengan analisis fungsi, aktifitas dan pengguna.
- d. **Konsep Struktur**  
Konsep struktur merupakan hasil dari analisis struktur yang telah dilakukan sebelumnya, untuk memilih struktur yang tepat dan sesuai dengan objek rancangan dengan pendekatan *Smartbuilding*.
- e. **Konsep Utilitas**  
Konsep utilitas merupakan kesimpulan dari analisis mengenai sistem servis pada suatu bangunan. Dari sini dapat di tentukan titik-titik peletakkan dan pemasangan sistem utilitas itu sendiri.

#### **3.2.4 Perumusan Konsep Dasar**

Berdasarkan prinsip - prinsip yang terdapat pada *Smart Building* yang berfokus pada kepentingan user dan mengunggulkan teknologi canggih, dan juga didukung dengan dasar nilai - nilai keislaman yang berfokus pada pembentukan karakter yang kuat maka *tagline* dari perancangan *Makassar Creative Hub* adalah "*Developing Skill*" yang dalam bahasa indonesia berarti Mengembangkan Ketrampilan. Hal ini berkaitan dengan sistem otomasi transportasi vertikal, sistem control bangunan, sistem telekomunikasi bangunan, sistem kebakaran bangunan.

#### **3.3 Skema Tahap Desain**

Proses desain linear yaitu "B.A.S.I.C" berkelanjutan dengan tahapan linear. "B.A.S.I.C" merupakan singkatan dari taha[an itu sendiri, yang terdiri dari Briefing yaitu pengarahan, Analysis yaitu analisis, Synthesis yaitu sintesa/ perpaduan dengan mengumpulkan menjadi satu, Implementation yaitu pelaksanaan, Communication yaitu hubungan dari seluruh tahapan.

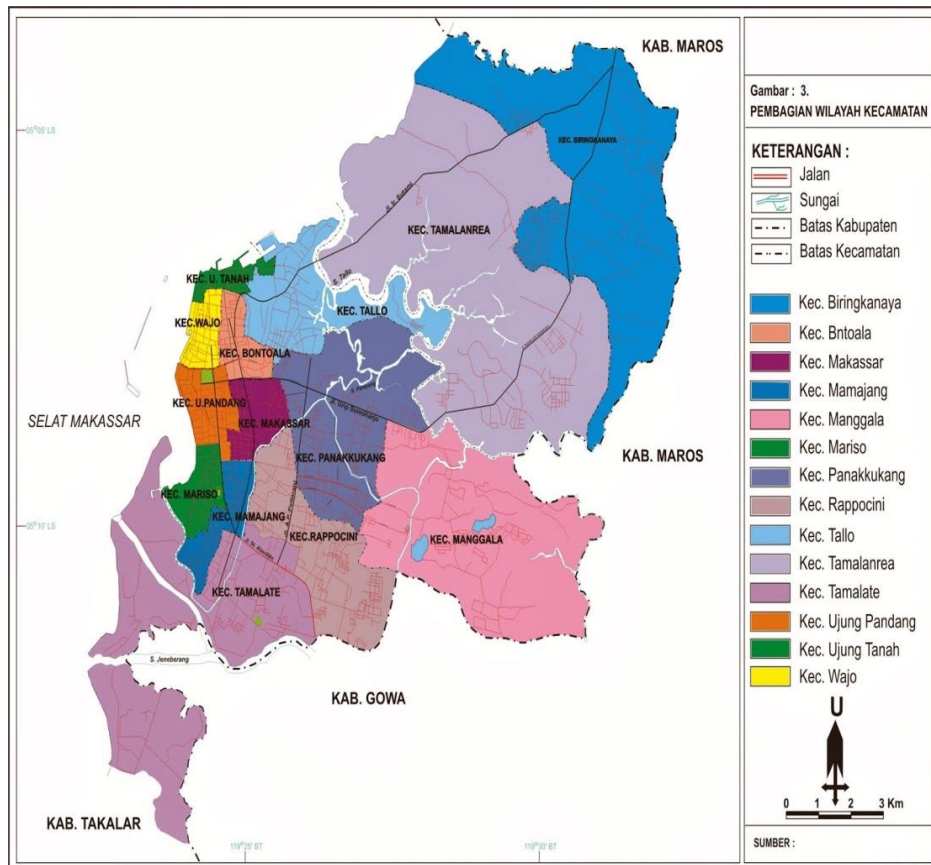


Gambar 3.2 Library JCH

## BAB IV ANALISIS DAN SKEMATIK RANCANGAN

### 4.1 Persyaratan Tapak

Dalam merancang perancangan Makassar *Creative Hub* di kota Makassar, dibutuhkan sebuah persyaratan tapak. Persyaratan tapak ini akan membantu perancang dalam menentukan lokasi, wilayah, Batasan serta aksesibilitas dan sirkulasi. Berikut adalah hal yang berkaitan persyaratan tapak :

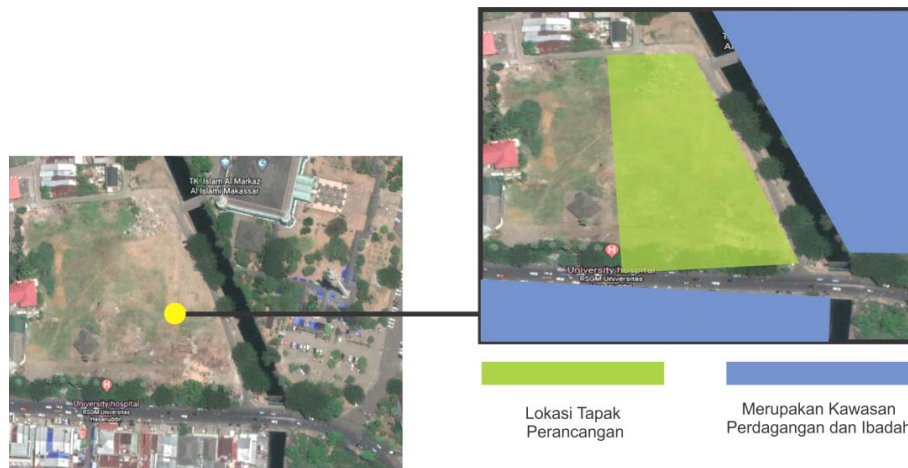


Gambar 4.1 Pembagian Wilayah Kecamatan



#### 4.1.1 Syarat Lokasi pada Objek Rancangan

Lokasi objek perancangan berada di Jl. Masjid Raya, Bontoala, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90156. Persyaratan yang harus dipenuhi oleh tapak agar sesuai dengan objek rancangan adalah:



Gambar 4.2 Lokasi Pada Objeck Rancangan

##### 1. Mudah diakses

Mudah diakses karena memiliki jalan besar yang memudahkan nantinya untuk masuk ke lokasi tapak. Akses tersebut bisa dilewati oleh semua jenis kendaraan.

##### 2. Memiliki jalan yang lebar

Jalan yang lebar untuk menghindari kemacetan kendaraan yang ingin masuk ke tapak dan keluar tapak.

##### 3. Dekat dengan permukiman dan Kawasan Ibadah

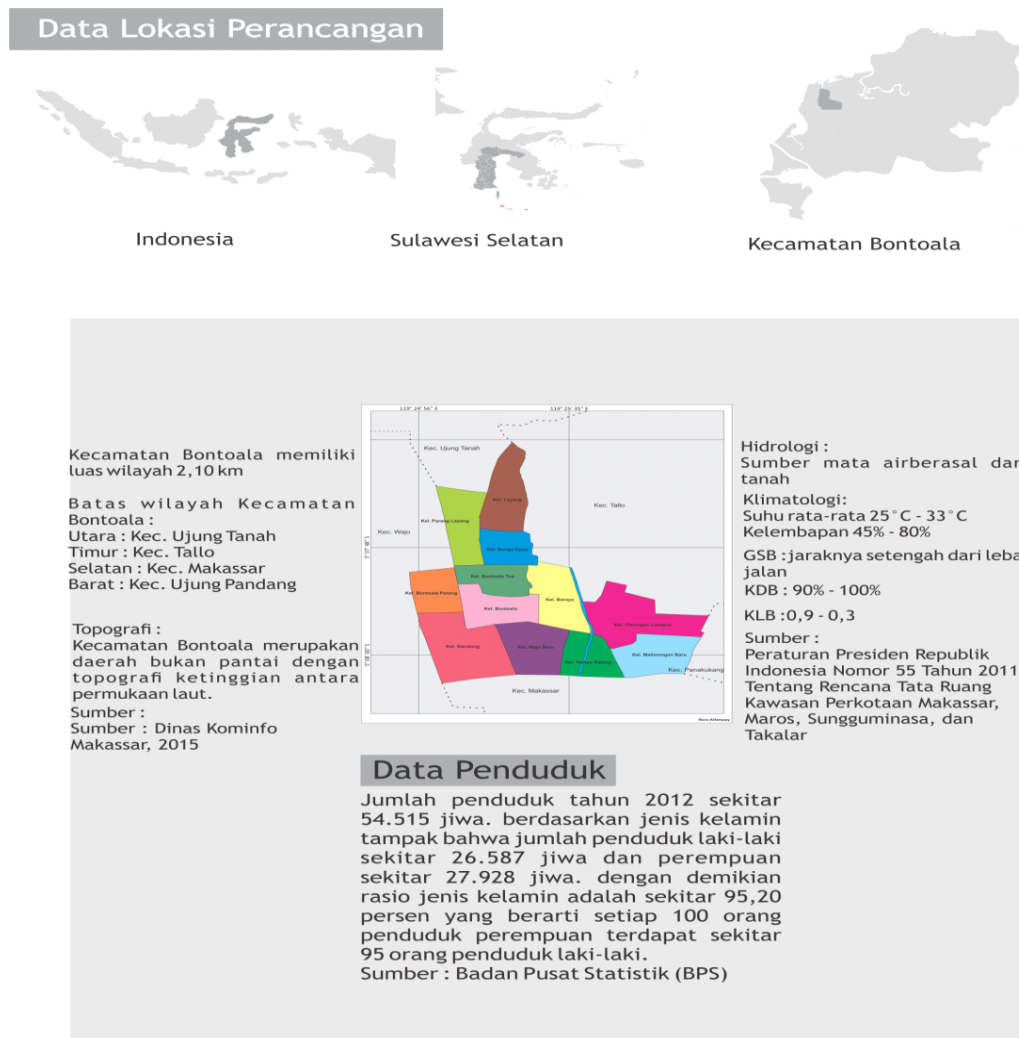
Di lokasi tapak tersebut terdapat permukiman dan kemudian terdapat tempat Masjid Al-markaz Makassar yang dimana sebagai tempat pusat nya masyarakat yang beragama islam dalam melakukan kegiatan ibadah pada tiap harinya.

##### 4. Dekat dengan fasilitas penunjang

Fasilitas penunjang dekat dengan lokasi tapak yaitu dekat dengan pasar tradisional yang terdapat di arah selatan tapak, kemudian dekat dengan fasilitas peribadahan yaitu masjid al-markaz yang dimana terdapat di arah timur tapak

#### 4.1.2 Lokasi Tapak Perancangan

Gambaran kawasan perancangan ini merupakan penyajian data karakteristik terhadap lokasi perancangan. Pemilihan lokasi perancangan dipilih dikarenakan lokasi tersebut terdapat di tengah kota Makassar yang dimana akses tersebut mudah dalam jangkauan. Profil lokasi kawasan perancangan ini berisikan data-data yang berkaitan dengan lokasi sebagai berikut :



Gambar 4.3 Data Lokasi Perancangan

Analisis kawasan perancangan dilakukan untuk mengetahui kondisi lokasi kawasan perancangan secara luas. Analisis kawasan ini berisikan mengenai analisis kawasan bangunan sekitar tapak, sirkulasi dan aksesibilitas kawasan. Berikut adalah penjabaran mengenai analisis kawasan perancangan :



Gambar 4.4 Analisis Kawasan Perancangan

Analisis sirkulasi kawasan dilakukan untuk mengetahui sirkulasi yang berada di kawasan Kecamatan Bontoala. Berikut penjelasan mengenai analisis sirkulasi kawasan :



#### STATUS JALAN

##### Jalan Umum

Jalur ini dilewati oleh semua jenis kendaraan. Intensitas lalu lintas sedang kadang padat yang dikarenakan adanya Pasar Terong yang menjadi pusat kemacetan pada jalan tersebut

Gambar 4.5 Sirkulasi Kawasan

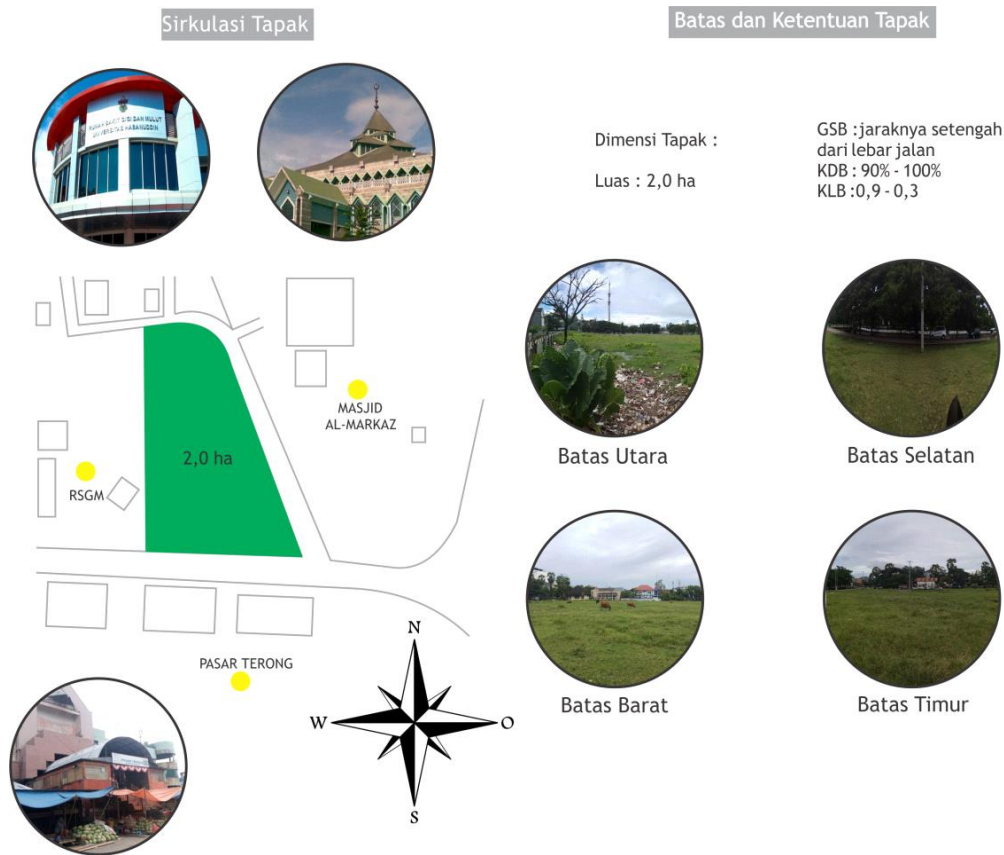
Berdasarkan hasil analisis ini bisa disimpulkan bahwa sirkulasi yang terdapat di Kecamatan Bontoala relatif sedang.

#### 4.1.3 Gambaran Umum Lokasi Tapak Perancangan

Tapak merupakan sebuah lahan kosong yang berada di pinggir jalan raya. Lokasi tapak perancangan Makassar *Creative Hub* berada Jl. Masjid Raya, Bontoala, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90156 . Selain itu tapak merupakan area Kawasan Perdagangan dan Jasa menurut RTRW Makassar yang berlaku dari 2015 sampai 2034.

Tapak berada di pusat kota Makassar yang memiliki fasilitas penunjang dekat dengan Pasar Tradisional , SPBU , Masjid al-markaz Makassar. Tapak ini juga memiliki jalan yang lebar yang dapat memudahkan akses masuk dan keluar nya tapak. Akses kendaraan tersebut dapat dilalui oleh semua kendaraan.

- Dimensi , Batas dan ketentuan tapak



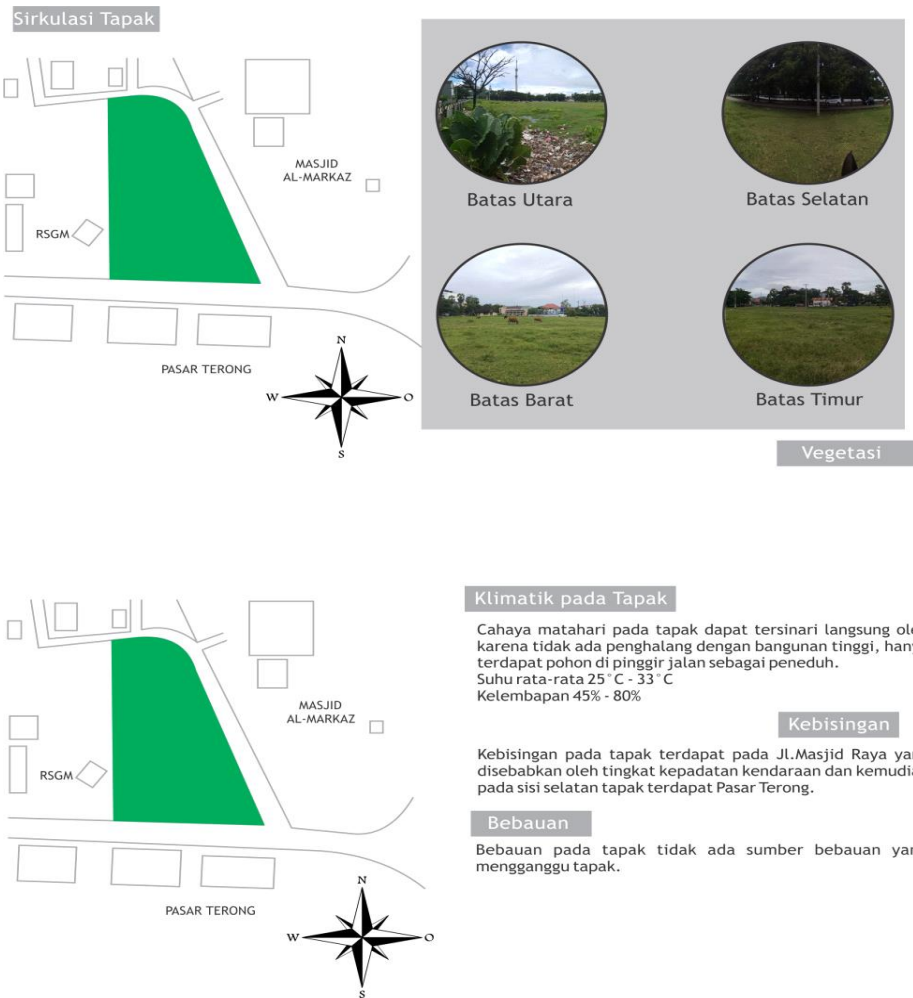
Gambar 4.6 Data Tapak

Untuk jalan utama pada lokasi tapak memiliki lebar 10 meter dengan trotoar di pinggir jalan . intensitas yang sedang kadang padat nantinya akan dialihkan ke jalanan arah untuk masuk ke area Masjid Al-Markaz yang dapat memudahkan keluar masuknya kendaraan pada tapak.

Batas-batas tapak yaitu pada bagian barat berbatasan langsung dengan Rumah Sakit Gigi dan Mulut Universitas Hasanuddin, untuk sisi timur berbatasan dengan Area Masjid Al-Markaz. Kemudian untuk sisi utara berbatasan dengan perumahan warga, untuk sisi selatan berbatasan dengan Pasar Terong



- View, iklim, kebisingan, bebauan



Gambar 4.7 View, iklim, kebisingan, bebauan

## 4.2 Analisis Fungsi

Untuk analisis fungsi dibagi menjadi tiga bagian yaitu fungsi primer, fungsi sekunder dan terakhir fungsi penunjang. Fungsi primer adalah fungsi utama dari bangunan, sebagai tempat dalam melakukan aktivitas dalam melakukan ide-ide kreatif. Untuk fungsi sekunder yaitu menunjang fungsi primer, sehingga memenuhi kebutuhan dalam aktivitas primer itu sendiri. Sedangkan tersier adalah fungsi penunjang melengkapi bangunan.



Gambar 4.8 Primer, Sekunder dan Penunjang

Pembagian ruangan berdasarkan fungsinya, lalu dibagi menjadi 2 fungsi bangunan yaitu maker space dan co-working space. Maker space sendiri fungsinya sebagai pengembangan ilmu bagi orang-orang yang ingin mengembangkan ilmu industry kreatif dalam mengembangkan usahanya tersebut. Kemudian bagi co-working space fungsinya sebagai untuk bekerja, menghasilkan karya secara bekerjasama baik antara individu maupun perusahaan. Co-working space ini sendiri menawarkan beberapa desk dalam melakukan kegiatan yang menyangkut dengan beberapa bidang pekerjaan mereka.

#### 4.2.1 Analisis Aktivitas

Tabel 4.1 Analisis Aktivitas

Unit Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Perilaku	Kebutuhan Ruang	
Makerspace	Latihan musik (Pop,Punk,Rock,Jazz)	Freelance	Menggunakan alat musik masing - masing dengan melakukan latihan bersama maupun latihan sendiri	Studio Musik	R.Musik
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang musik		T.Penyimpanan
	Rekaman		Berdiri menghadap ruang kontrol untuk menerima arahan. Kemudian memberikan arahan bagi penerima arahan untuk kegiatan rekaman	Studio Rekaman	R.Rekaman
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang rekaman		T.Penyimpanan
	Membuat Kerajinan		Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan serta mendengarkan arahan dari mentor	Studio Kriya	R.Kriya
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang rekaman		T.Penyimpanan
	Photoshoot		Menjadi model foto dalam kegiatan tersebut. Kemudian Melakukan pemotretan dalam studio	Studio Foto	R.Photoshoot
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang studio foto		T.Penyimpanan



	Menjahit	Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan serta mendengarkan arahan dari mentor	Studio Menjahit	R.Menjahit
	Menyimpan Barang	Meletakkan barang - barang menjahit		T.Penyimpanan
	Membuat Animasi	Bekerja dengan fasilitas masing - masing. Kemudian mendengarkan arahan mentor dan berdiskusi di dalam Studio	Studio Animasi	Studio Animasi
	Menyimpan Barang	Meletakkan barang - barang studio animasi		T.Penyimpanan
	Casting	Membaca dalam peran masing-masing yang telah dibagi. Latihan sesuai arahan pelatih	Studio Teater	R.Latihan
	Menyimpan Barang	Meletakkan barang - barang studio teater		T.Penyimpanan
	Mengerjakan Rancangan	Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan. Mengikuti arahan dari mentor. Membuat maket 3d. Berdiskusi	Studio Arsitektur	Studio Perancangan
	Menyimpan Barang	Meletakkan barang - barang arsitektur		T.Penyimpanan
	Membuat Desain Komunikasi Visual	Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan. Mengikuti arahan dari mentor. Berdiskusi	Studio Desain Komunikasi Visual	Studio Perancangan
	Praktik Masak	Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan. Memasak /Membuat	Studio Kuliner	Dapur Praktek

			kue sesuai kegiatan yang telah di rancang. Mencuci Peralatan masak. Berdiskusi		
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang masak		T.Penyimpanan
	Membuat Tayangan TV		Menyiapkan kebutuhan dalam studio. Melakukan kegiatan masi-masing. Mengikuti arahan dari mentor. Berdiskusi	Studio Televisi	R.Editing
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang kebutuhan tayangan tv		T.Penyimpanan
	Merancangan Interior Bangunan		Duduk/berdiri menghadap media yang dikerjakan. Mengikuti arahan dari mentor. Membuat maket 3d. Berdiskusi	Studio Interior	Studio Perancangan
	Menyimpan Barang		Meletakkan barang - barang Interior		T.Penyimpanan
	Memajang Karya		Meletakkan karya yang akan di pajang pada display	Exhibition	R.Pameran
	Membuat Instalasi		Membuat display karya		
	Persiapan		Menyiapkan acara		R.Persiapan
	Menyimpan		Meletakka barang pada rak		R.Peralatan

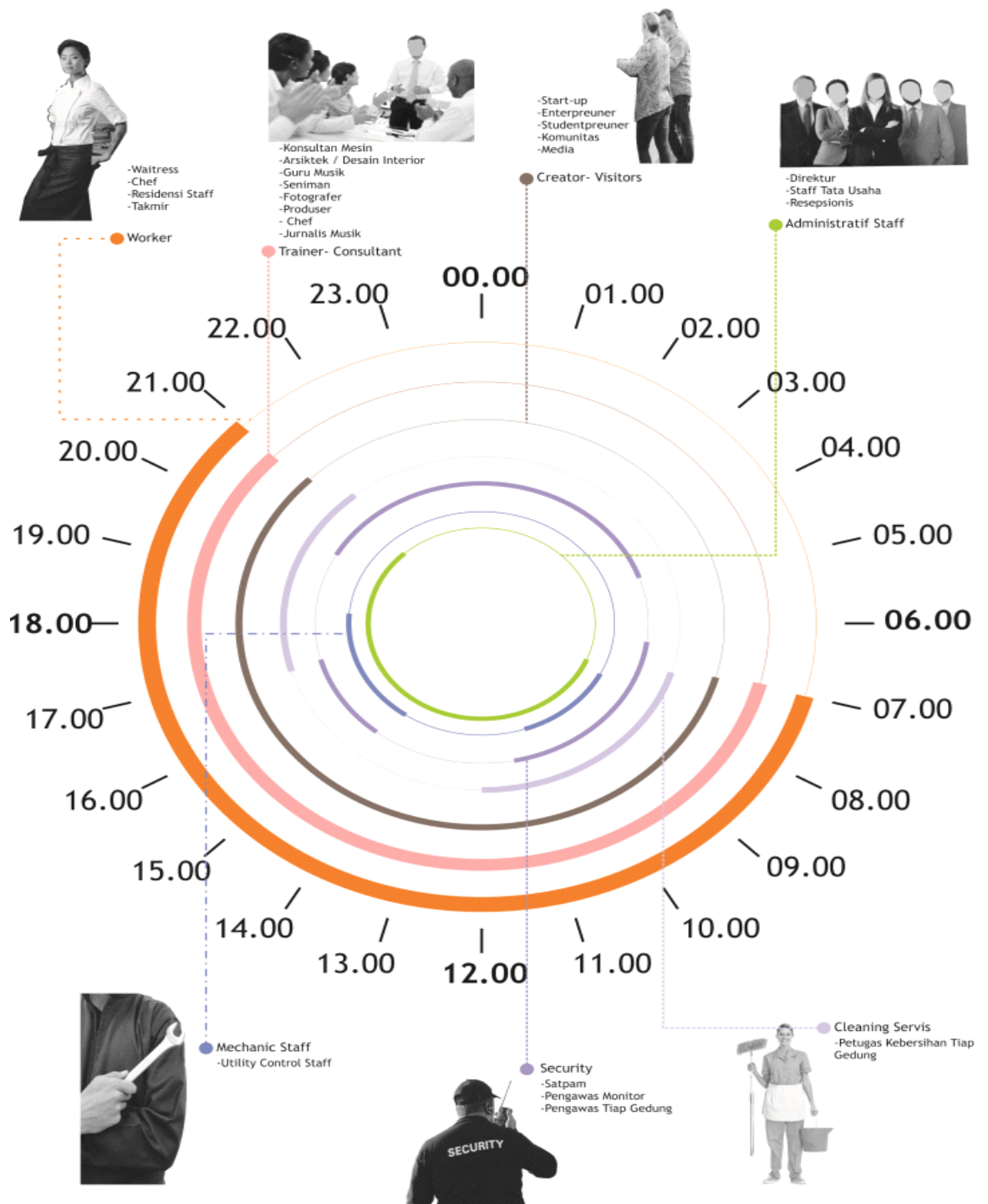
Tabel 4.2 Analisis Aktivitas

Unit Fungsi	Aktivitas	Pengguna	Perilaku	Kebutuhan Ruang	
Maker Space	Screening Film	Seluruh Pengunjung	Duduk menghadap ke depan panggung menikmati acara.	Hall	Hall
	Workshop		Melakukan sesi tanya jawab		

	Seminar						
	Open Talk						
	Mengontrol				R.Control		
	Screening Film	Seluruh Pengunjung	Duduk menghadap ke depan panggung menikmati acara. Melakukan sesi tanya jawab	Teater	Teater		
	Open Talk						
	Pertunjukkan Teater						
	Mengontrol					R.Control	
	Sholat	Seluruh Pengunjung	Sholat sendiri/berjamaah. Membaca Al-quran	Mushola		R.Sholat	
	Wudhu					Melakukan wudhu	R.Wudhu
	Berkumpul Makan & Minum	Seluruh Pengunjung	Menikmati makanan. Mengobrol dengan teman	Café		R.Makan	
	Buang Hajat	Pengelola	BAK,tidak untuk mandi			Toilet Pengelola	
		Pengunjung				Toilet Pengunjung	
	Membayar	Pengunjung	Melakukan transaksi dalam pembayaran antar pengelola dan pengunjung			Kasir	
		Pengelola				Dapur	
	Memasak	Pengelola	Menyajikan contoh makanan yang tersedia			R.Display	
	Display Menu						
	Gudang Penyimpanan					Meletakkan barang pada tempat penyimpanan	Gudang
	Cuci Piring					Mencuci dan merapikan barang yang telah digunakan	Wastafel
	Membuang Sampah					Tersembunyi	T.Sampah
	Menyimpan Barang			Meletakkan barang pada loker masing - masing pengguna	R.Loker		
	Melayani Tamu	Pengelola	Berdiri ketika ada tamu, duduk ketika tidak ada tamu		Lobby		
	Pusat Informasi						
	Bekerja	Pengelola	Duduk di kursi masing - masing			R.Kerja	

	Rapat		Duduk di kursi berkelompok	R.Rapat		
	Menyimpan Arsip		Mendata dan meletakkannya pada rak yang telah diorganisir	R.Arsip		
	Mengontrol Air	Mekanikal & Office Boy	Terpusat	Control Panel	Air	
	Mengontrol Listrik				Listrik	
	Mengontrol CCTV				CCTV	
	Istrahat	Mekanikal & Office Boy	Memasak makanan ringan, duduk sambil minum/makan.	Pantry		
		Pengelola		Pantry		
	Buang Hajat	Pengelola	BAK,tidak untuk mandi	Toilet Pengelola		
		Pengunjung		Toilet Pengunjung		

## 4.2.2 Analisis Pengguna



Gambar 4.9 Analisis Pengguna

#### 4.2.3 Analisis Kualitatif Ruang

Tabel 4.3 Analisis Kualitatif Ruang

	Ruang	Kapasitas	Standar	Luas	Sumber
Makerspace	Lobby	50 orang	Rasio orang berdiri = 0.6m/orang + Sirkulasi 80%	0.6m x 50 orang = 54m <sup>2</sup>	NAD
	Resepsionis	3 orang	Meja Resepsionis= 1.95m x 0.6m = 1.17m Laci Penyimpanan= 0.45m x 0.4m = 0.18 Kursi Resepsionis= 0.5m x 0.5m = 0.25 Sirkulasi 20%	1.17m(2) x 2m = 4.68 0.18m(2) x 2m = 0.72 0.25m x 3m = 0.75 Total = 6.15m + 20% = 7.38 m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang Rapat	10 Orang	Rasio ruang rapat = 2m/orang	10m x 2m = 20 m	NAD
	Ruang Direksi	5 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5 x 1.6m = 8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi (0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m <sup>2</sup> Sirkulasi 40%	Total : 8+8.38+40% = 22.93 m <sup>2</sup>	NAD
	Ruang Arsip	5 Orang	Lemari retracting kaca= 1.97m x 1.07m x 0.47m = 5.29 m <sup>2</sup> x 2 = 10.58 m <sup>2</sup> + 20%	12.06m <sup>2</sup>	AS
	Toilet	8 Orang	(6,3m x 3,4m) + 60%	34.3 m <sup>2</sup>	NAD
	Studio Musik	10 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 10 x 1.6m = 16m Furniture : Meja	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	AS

		(2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%		
Studio Rekaman	10 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 10x1.6m = 16m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	AS
Studio Foto	10 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 10x1.6m = 16m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	AS
Studio Kriya	20 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x1.6m = 32m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 32+ 8.38+ 40% = 56.53	AS
Studio Menjahit	20 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x1.6m = 32m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88)	Total : 32+ 8.38+ 40% = 56.53	AS

		Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%		
Studio Animasi	20 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x4 = 80m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 80+ 8.38+ 40% = 123.73	AS
Studio Teater	10 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 10x1.6m = 16m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 16+ 8.38+ 40% = 34.13	AS
Studio Arsitektur	20 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x4 = 80m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 80+ 8.38+ 40% = 123.73	AS
Studio Desain Komunikasi Visual	20 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x4 = 80m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 80+ 8.38+ 40% = 123.73	AS



	Studio Kuliner	20 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x4 = 80m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 80+ 8.38+ 40% = 123.73	AS
	Studio Despro	15 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 15x4 = 60m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 60+ 8.38+ 40% = 95.73	AS
	Studio Broadcasting	15 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 15x4 = 60m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 60+ 8.38+ 40% = 95.73	AS
	Studio Interior	20 Orang	Gerak : 4m/org Kebutuhan ruang gerak : 20x4 = 80m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 80+ 8.38+ 40% = 123.73	AS
	Exhibition	200 Orang	Gerak : 0.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 200x0.6m = 120m Furniture : Meja Pajangan(2x1x5=10) = 10m2 Sirkulasi 40%	Total : 120+10+40%= 182	NAD

	Teater	150 Orang	Kursi = $0.8 \times 0.8 = 0.64\text{m}$ Panggung 100m <sup>2</sup> + sirkulasi 20%	Total : 96+100m <sup>2</sup> +sirkulasi 20% = 235	NAD
	Musholla	20 Orang	Furniture : Mimbar 1,6m Lemari ( $0,5 \times 4 = 2\text{m}$ ) Gerak Orang sholat $0,72 \times 20 = 14.4$ + Sirkulas 50%	Total : 1,6+2+14.4+sirkulasi 50%= 27	AS
	Café	140 Orang	Tempat Makan ( $1,5\text{m} \times 1,7\text{m} \times 30$ ) x 60%, Kasir ( $3\text{m} \times 2\text{m}$ )x 40% 7.2 m <sup>2</sup> , Toilet ( $6,3\text{m} \times 3,4\text{m}$ )x 60% 34.3 m <sup>2</sup> Dapur $10 \times (2,1 \times 1,5)$ 31.5 m <sup>2</sup> , Locket Rasio = $4\text{m}/2$ orang $4\text{m} \times 5 = 20\text{m}$	Total: 265.8 m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet	8 Orang	( $6,3\text{m} \times 3,4\text{m}$ ) + 60%	34.3 m <sup>2</sup>	NAD
				1735.53m <sup>2</sup>	

Tabel 4.4 Analisis Kualitatif Ruang

Ruang		Kapasitas	Standar	Luas	Sumber	
Co-working Space	Desk	Daily Pass (Sendiri 24 jam)	120 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : $120 \times 1.6\text{m} = 192\text{m}$ Furniture : Meja ( $2 \times 1 \times 2 = 4$ ) Kursi ( $0.6 \times 0.8 \times 6 = 2.88$ ) Lemari ( $3 \times 0.5 \times 1 = 1.5$ ) = 8.38 m <sup>2</sup> Sirkulasi 40%	Total : 192+8.38+40% = 280 m <sup>2</sup>	AS

	Flexy Desk (Sendiri 1 Bulan)	120 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 120x1.6m =192m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 192+8.38+40% =280 m <sup>2</sup>	AS
	Team Desk (Berkelompok 1 Bulan)	40 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 40x1.6m = 64m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 64+8.38+40% =280 m <sup>2</sup>	AS
	Ruang Direksi	5 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 5x1.6m =8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 8+8.38+40% =22.93 m <sup>2</sup>	NAD

	Koperasi	3 Orang	Gerak : 1.6m/org Kebutuhan ruang gerak : 3x1.6m =4.8m Furniture : Meja (2x1x2=4) Kursi(0.6x0.8x6=2.88) Lemari (3x0.5x1=1.5) = 8.38 m2 Sirkulasi 40%	Total : 4.8+8.38+40% =18.45 m <sup>2</sup>	AS
	Lobby	40 Orang	Rasio orang berdiri = 0.6m/orang + Sirkulasi 80%	0.6m x 50 orang = 54m <sup>2</sup>	NAD
	Toilet	8 Orang	(6,3m x 3,4m) + 60%	34.3 m <sup>2</sup>	NAD
	Total				969.68

#### 4.2.4 Analisis Kuantitatif Ruang

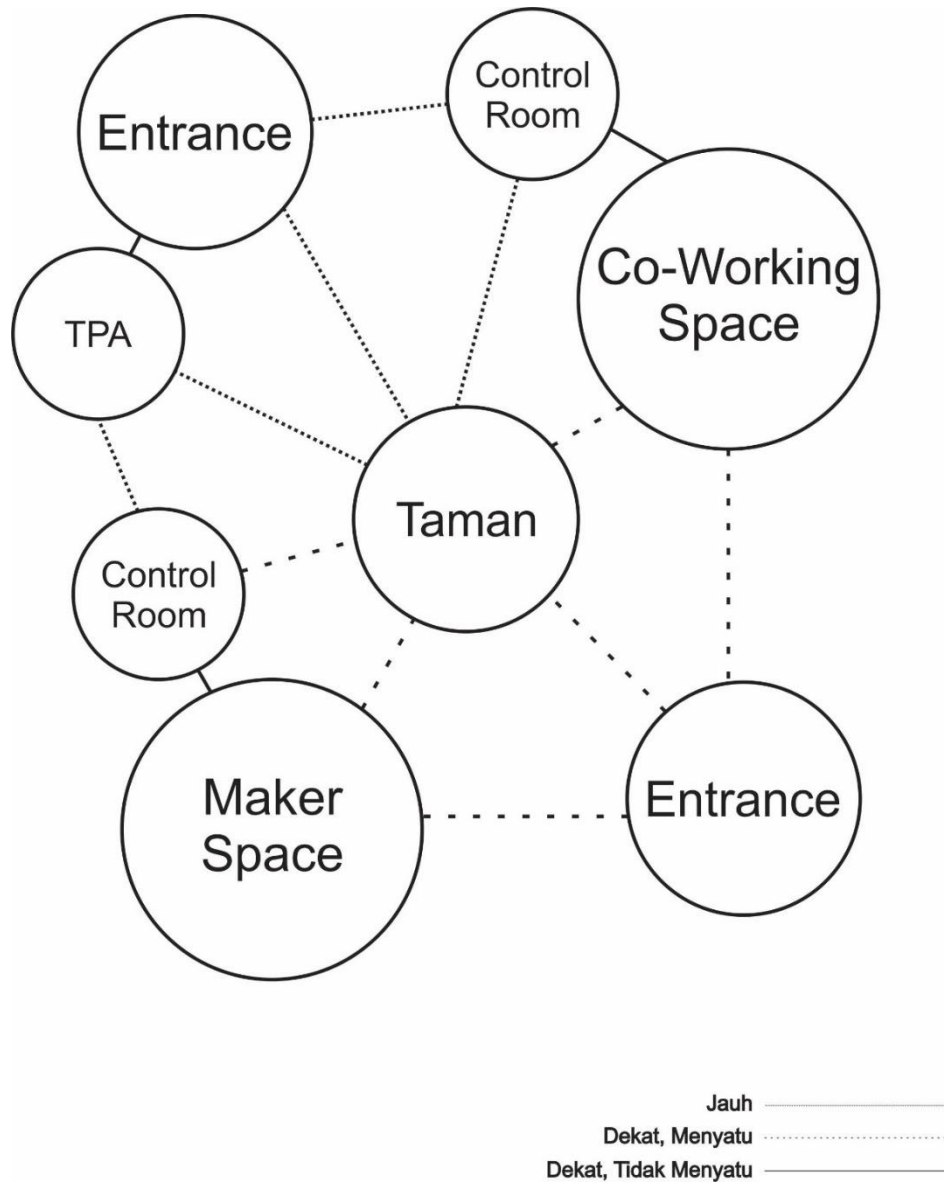
Tabel 4.4 Analisis Kuantitatif Ruang

Nama Ruang	Aksesibilitas Ruang	Pencahayaannya Ruang		Penghawaannya Ruang		Ketenangan Ruang	View		Kebersihan Ruang	Utilitas
		Alami	Buatan	Alami	Buatan		In	Out		
Co-Working Space										
Desk	++	+++	++	+++	++	+	-	-	++	++
Kantor Pengelola	+	++	++	++	++	++	-	-	++	++
Ruang Tamu	++	+++	++	+++	++	+	-	-	++	++
Ruang Locker	+	++	-	++	-	-	-	-	+	++
Ruang Cetak	+	++	++	++	++	+	-	-	++	++

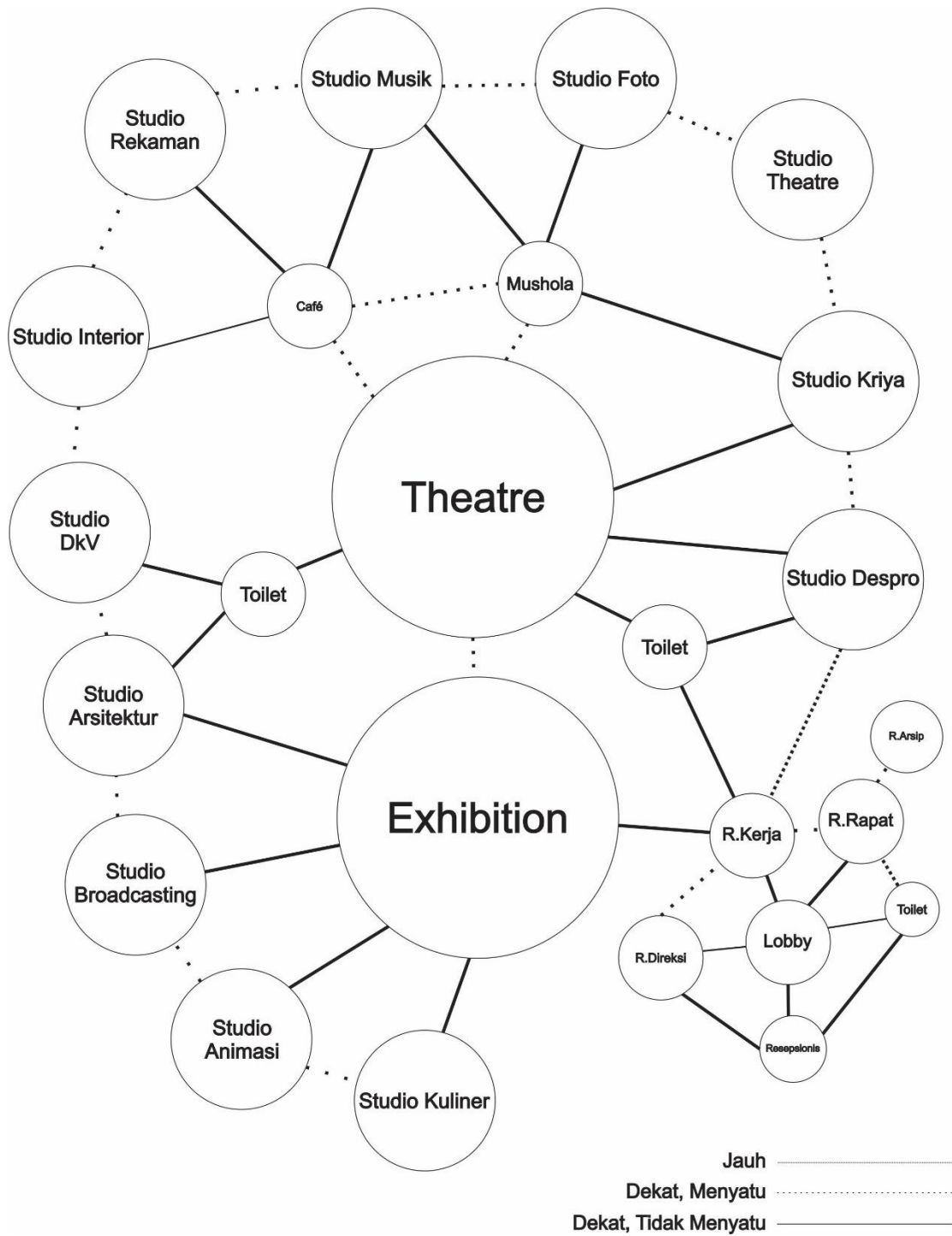
Koperasi	++	++	++	++	++	+	-	-	++	++
Lobby	+++	++	++	++	++	++			+++	++
Pantry	+	+	++	+	++	+	-	-	+++	+++
Musholla	++	++	++	++	++	+++	-	-	+++	+++
Toilet	++	-	++	-	++	-	-	-	+++	+++
Tempat Parkir	+++	-	-	-	-	-	++	++	-	-
Control Panel	++	-	++	-	++	-	-	-	+	+++
Public Space	+	++	++	++	++	+	++	+++	++	+
Pantry	+	++	++	++	++	-	-	-	+++	+++
Café	++	++	++	++	++	++	+++	++	++	+++
<b>Maker Space</b>										
Studio Musik	++	-	+++	-	+++	++	+++	++	++	+++
Studio Rekaman	++	-	+++	-	+++	+++	+++	++	++	+++
Studio Kriya	++	++	+++	++	+++	++	+++	++	++	++
Studio Menjahit	++	++	+++	++	+++	++	+++	++	++	+++
Studio Foto	++	-	+++	-	+++	++	+++	++	++	+++
Studio Animasi	++	++	+++	++	+++	++	+++	++	++	++
Studio Teater	++	-	+++	-	+++	++	+++	++	++	++
Studio Arsitektur	++	++	+++	++	+++	++	+++	++	++	+++
Studio DKV	++		+++		+++	++	+++	++	++	+++
Studio Kuliner	+++	++	+	++	+	++	+++	++	+++	+++
Studio Despro	++	++	+++	++	+++	++	+++	++	++	+++
Studio Televisi	++	-	+++	-	+++	++	+++	++	++	+++

Studio Interior	+++	-	+++	-	+++	++	+++	++	++	+++
Exhibitor	+++	-	+++	-	+++	++	+++	++	+++	
Hall	+++	+	+++	+	+++	++	+++	++	+++	+++
Teater	++	+	+++	+	+++	++	+++	++	+++	+++
Musholla	++	++	++	++	++	+++	-	++	+++	+++
Café	++	++	++	++	++	++	+++	++	++	+++
Lobby	+++	++	++	++	++	++	++	++	+++	++
Ruang Kerja	+	++	++	++	++	++	-	-	++	++
Ruang Rapat	+	++	++	++	++	++	-	-	++	++
Ruang Arsip	+	++	-	++	-	-	-	-	+	++
Control Panel	++	-	++	-	++	-	-	-	+	+++
Pantry	+	++	++	++	++	-	-	-	+++	+++
Toilet Pengelola	++	-	++	-	++	-	-	-	+++	+++
Toilet Pengunjung	++	-	++	-	++	-	-	-	+++	+++

#### 4.2.5 Analisis Keterkaitan Ruang

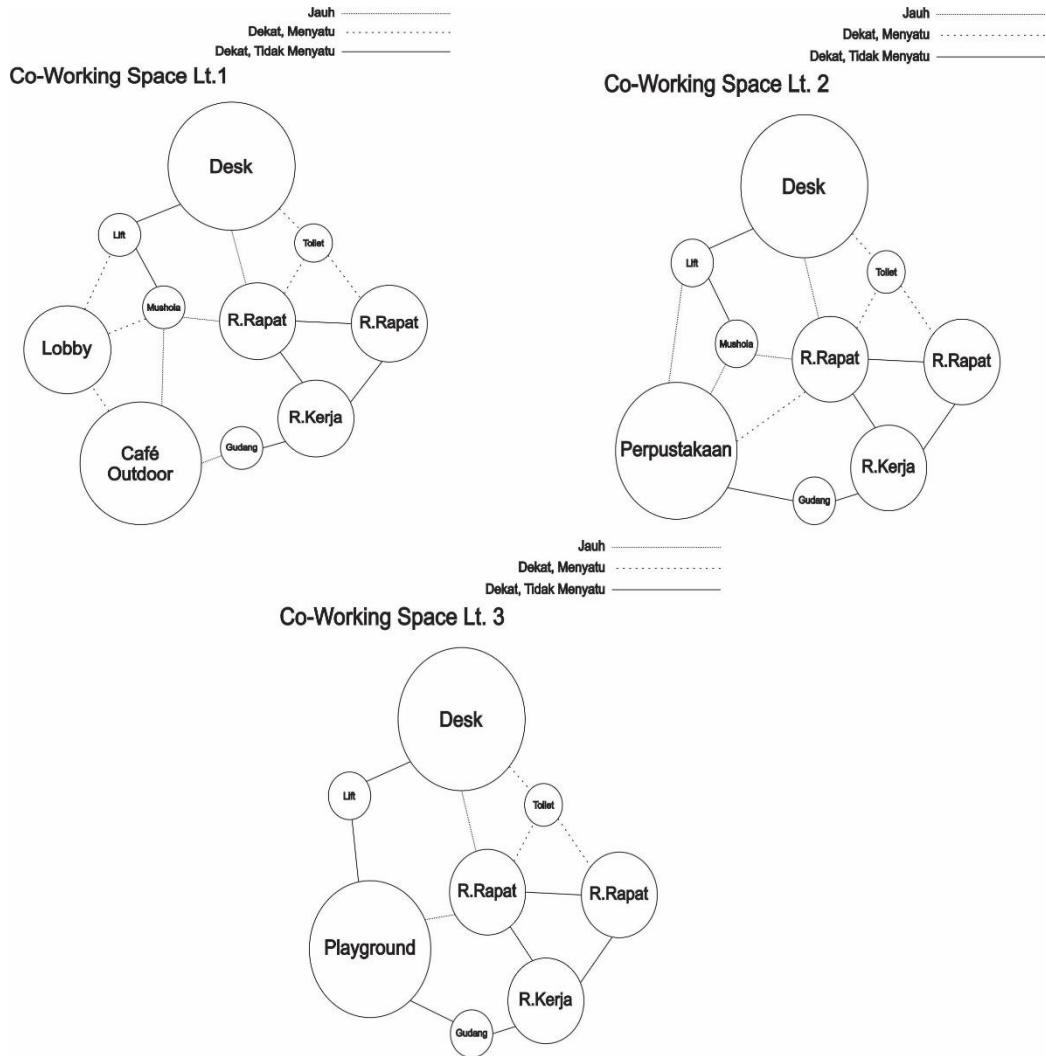


Gambar4.10 Diagram Keterkaitan Makro



Gambar 4.11 Diagram Keterkaitan Mikro Makerspace

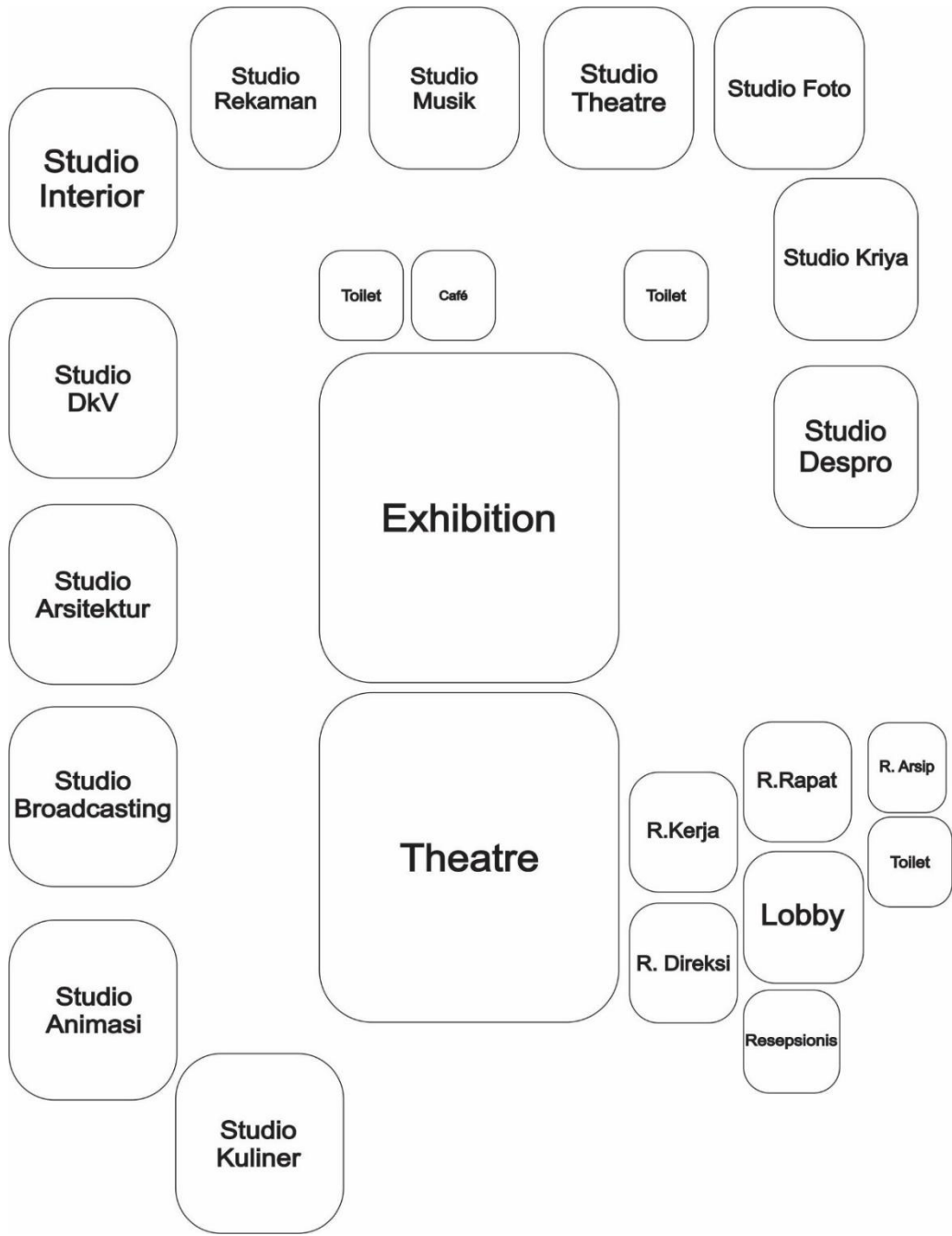




Gambar 4.12 Diagram Keterkaitan Mikro Co-Working Space

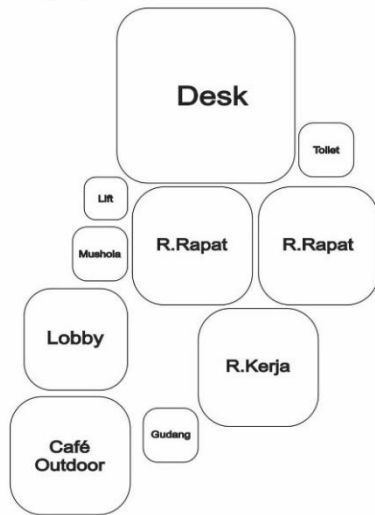
#### 4.2.6 Analisis Bubble Diagram

Gambar di bawah merupakan penjabaran mengenai analisis bubble diagram. Setelah mendapatkan hubungan antar ruang sebelumnya, maka ruangan tersebut ditata secara kasar untuk mengenai tempat dan sirkulasi. Berikut adalah bubble diagram dalam rancangan ini:

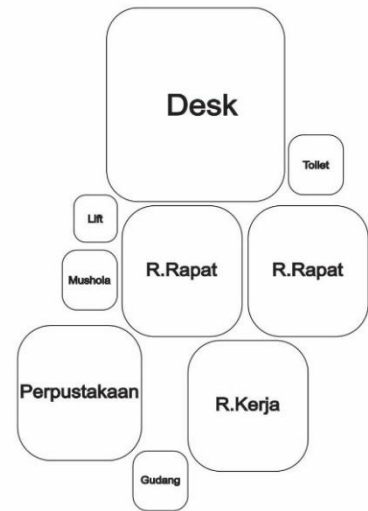


Gambar 4.13 Diagram Bubble Makerspace

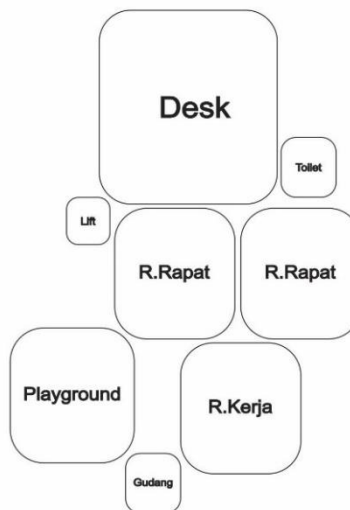
Co-Working Space Lt.1



Co-Working Space Lt.2



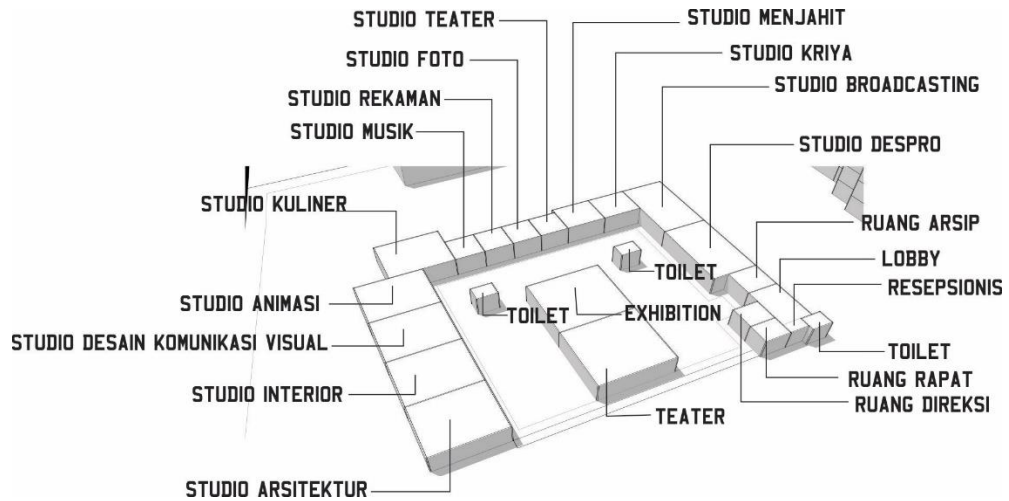
Co-Working Space Lt.3



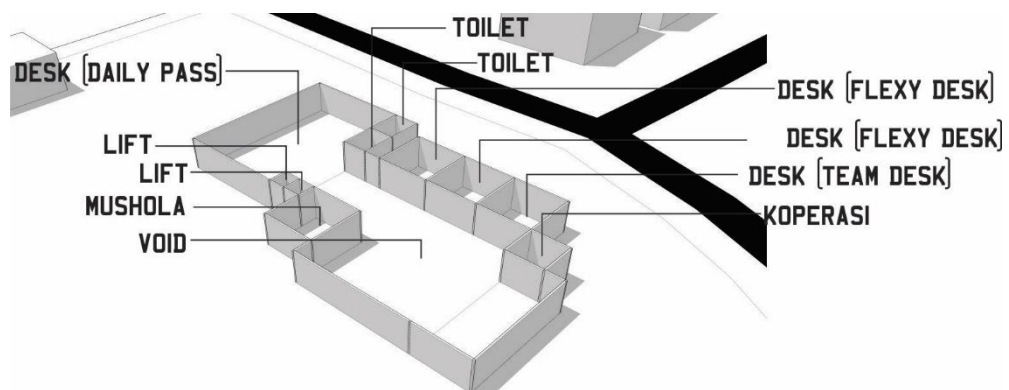
Gambar 4.14 Diagram Bubble Co-working Space

#### 4.2.7 Analisis Block Plan

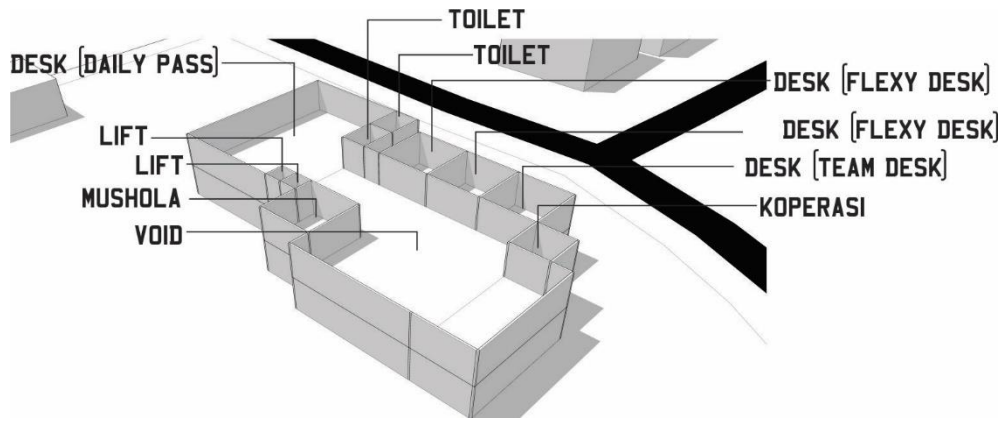
Gambar di bawah merupakan gambar block plan dari hasil hubungan ruang serta bubble diagram sebelumnya. Pada block plan ini sudah terlihat ruangan dengan rapi dan bertata. Berikut adalah gambar block plan dalam rancangan ini:



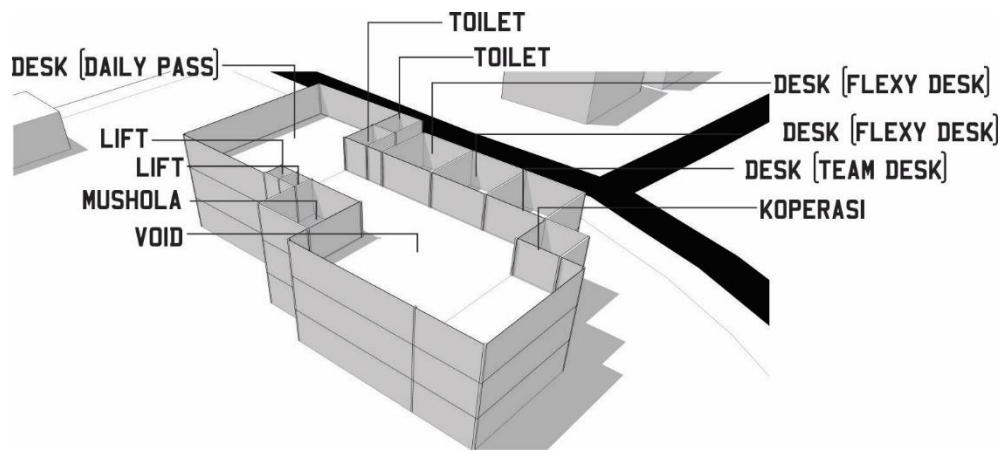
Gambar 4.15 Diagram Blockplan Makerspace



Gambar 4.16 Diagram Blockplan Co-working Space Lt 1



Gambar 4.17 Diagram Blockplan Co-working Space Lt 2



Gambar 4.18 Diagram Blockplan Co-working Space Lt 3

### 4.3 Analisis Tapak

Analisis Tapak yaitu menganalisa area tapak pada bangunan. Pada bagian ini yaitu menelaah hal-hal yang berkaitan terhadap bangunan di tapak, seperti menelaah batas tapak, klimatologi, kebisingan, sirkulasi, dan pandangan/view.

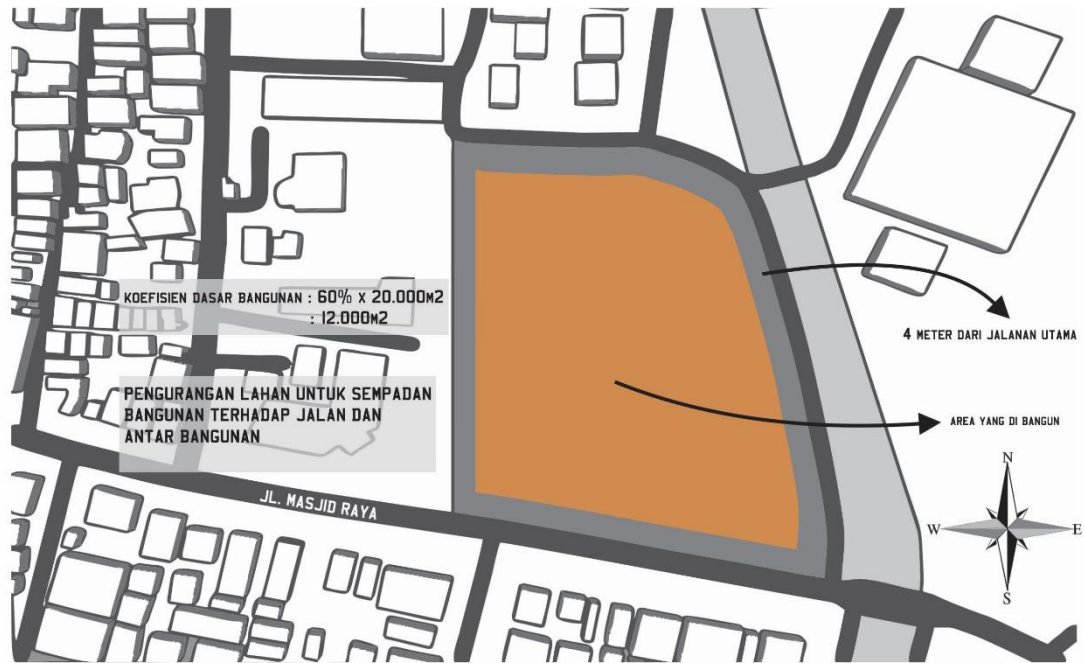
#### 4.3.1 Batasan Tapak

Lokasi tapak berada di Jl. Masjid Raya, Bontoala, Kec. Bontoala, Kota Makassar, Sulawesi Selatan 90156. Lokasi tapak berbatasan langsung dengan :

- Sebelah Utara : Perumahan Warga
- Sebelah Barat : Rumah Sakit Gigi dan Mulut Universitas Hasanuddin
- Sebelah Timur : Masjid Raya
- Sebelah Selatan : Pasar Terong

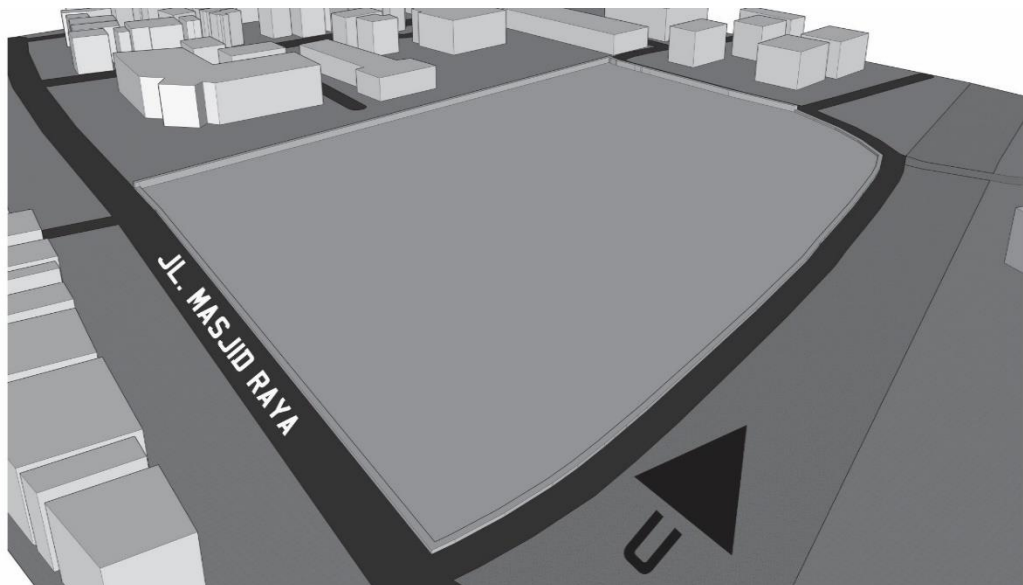


Gambar 4.19 Data Tapak



Gambar 4.20 Keterangan Data Tapak

Memberi Batasan berupa dinding massif pada bagian barat, utara dikarenakan berbatasan langsung dengan Perumahan warga dan Rumah Sakit Gigi Universitas Hasanuddin, sedangkan pada bagian timur dan selatan menggunakan dinding semi massif agar terlihat oleh pengunjung yang berada di jalan Masjid Raya.

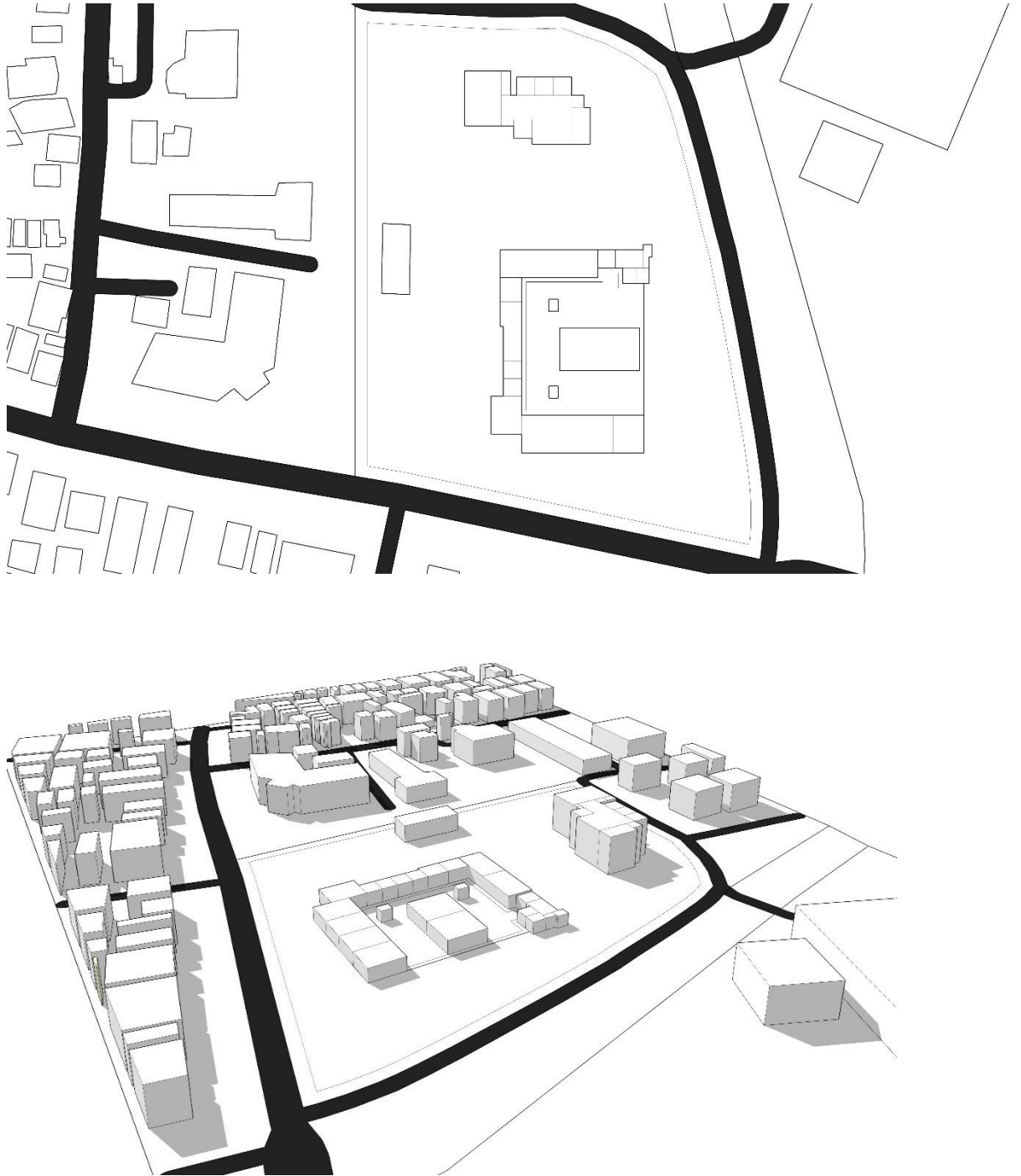


Gambar 4.21 Dinding masif dan semi masif



### 4.3.2 Bentuk Dasar

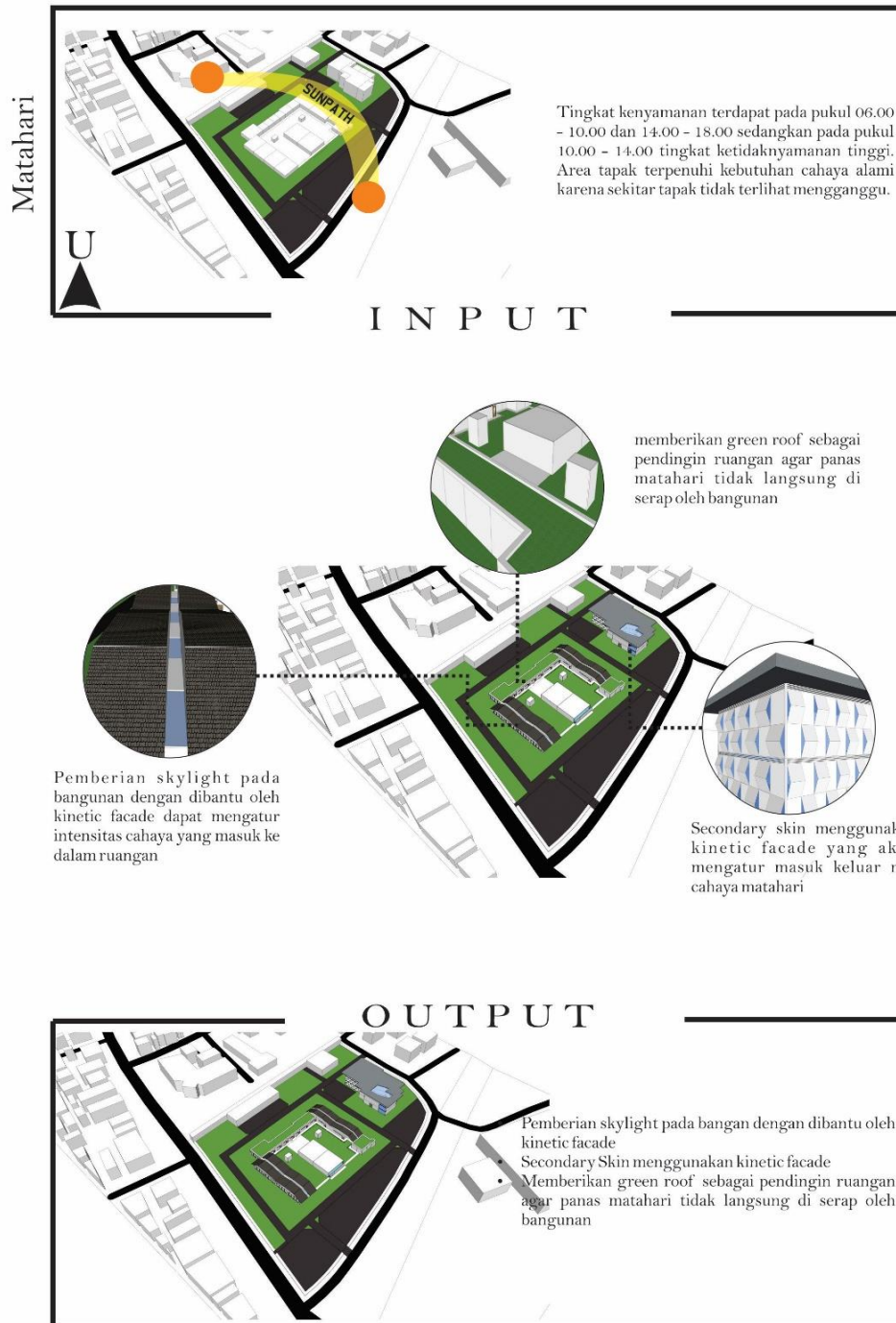
Bentuk dasar dihasilkan dari penyesuaian analisis kebutuhan ruang berdasarkan fungsi dan juga pertimbangan peraturan KDB terhadap tapak.



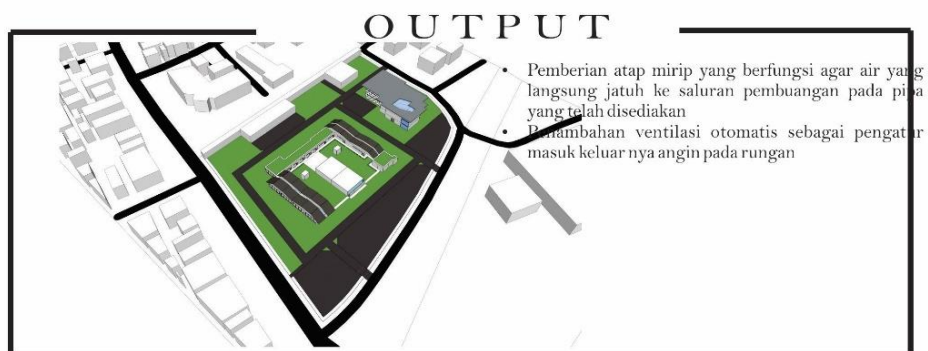
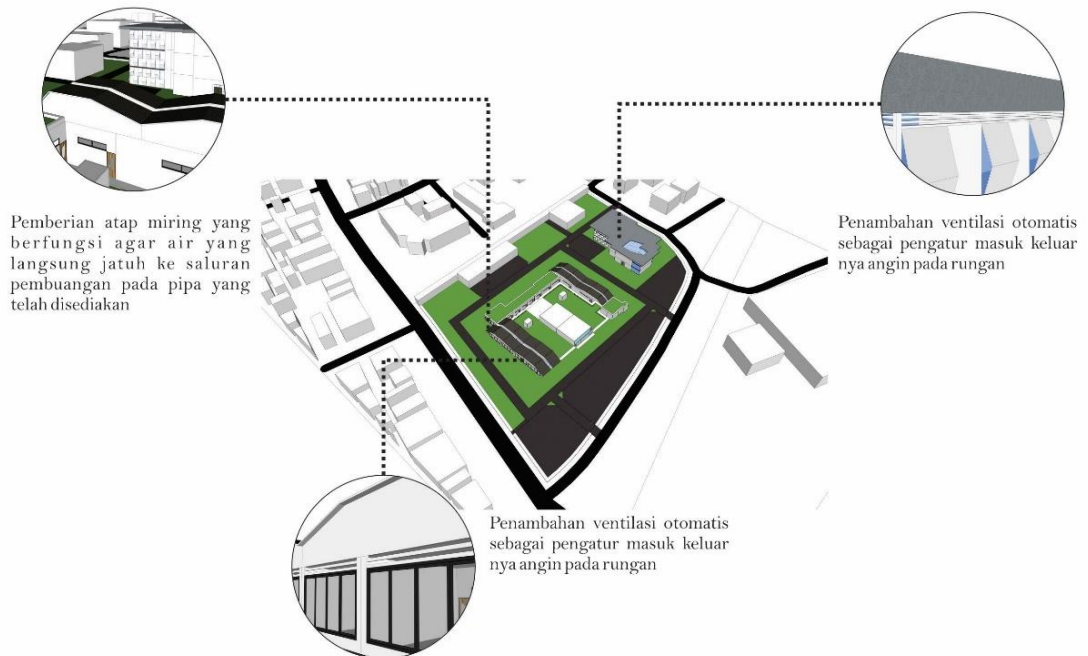
Gambar 4.22 Bentuk Dasar Bangunan



### 4.3.3 Iklim

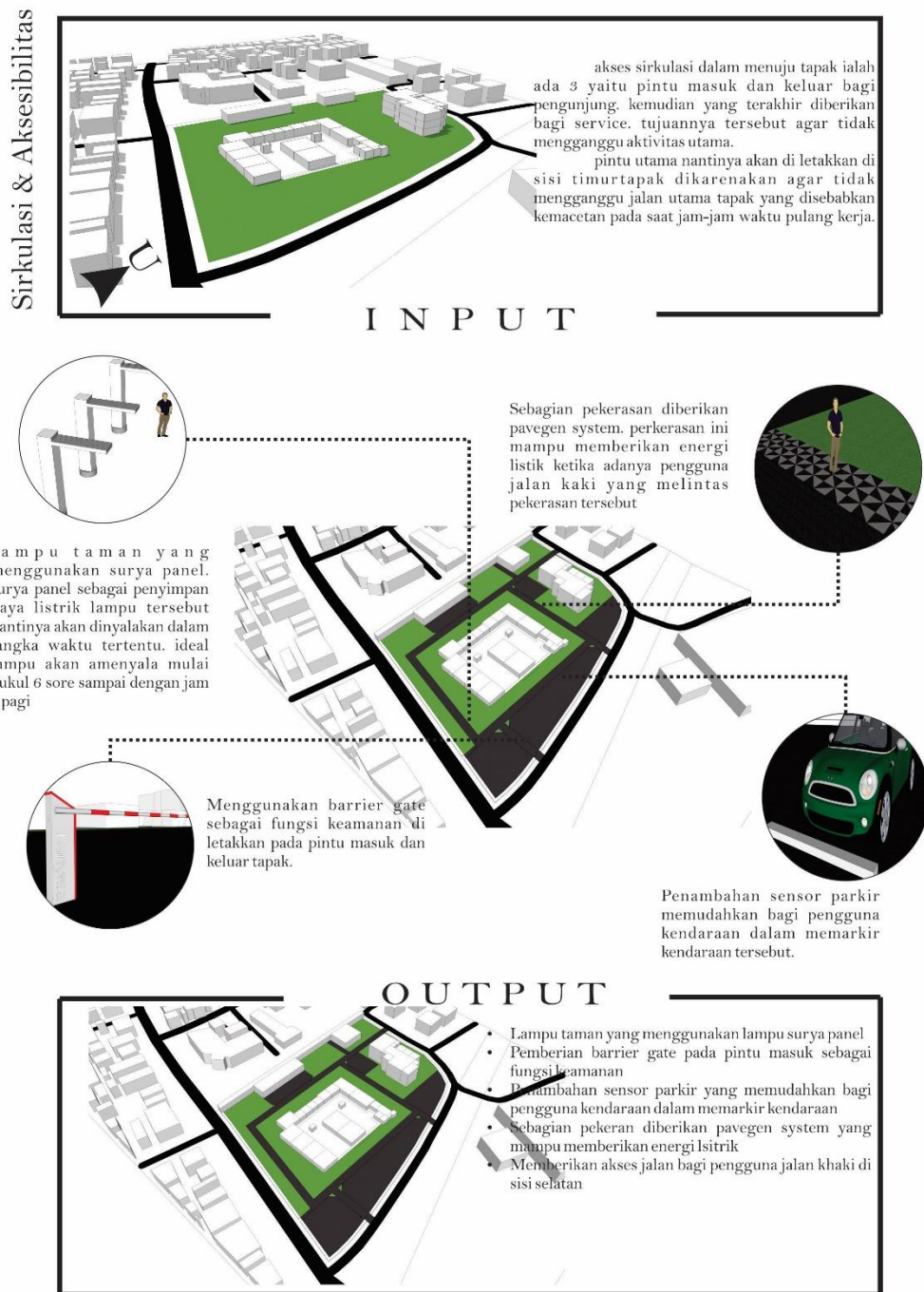


Gambar 4.23 Analisis Iklim 1



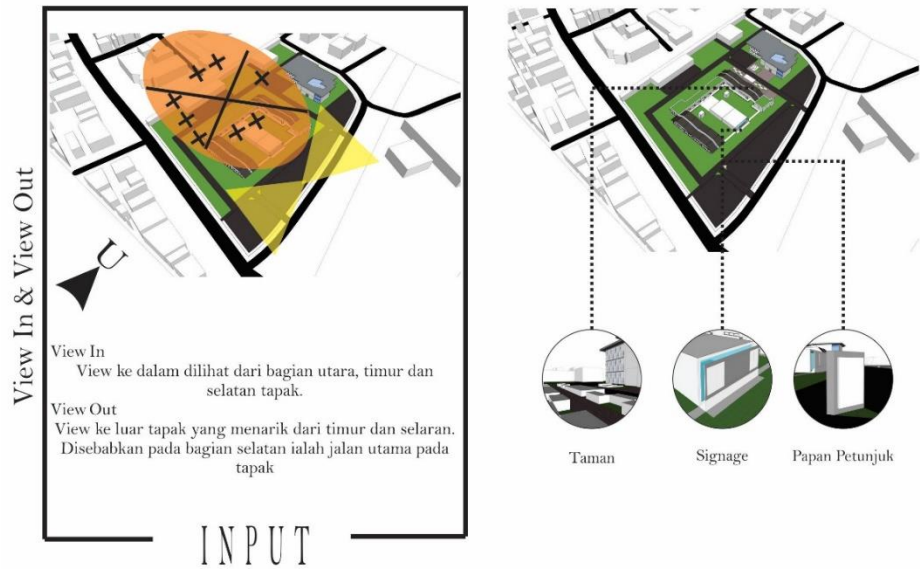
Gambar 4.24 Analisis Iklim 2

### 4.3.3 Analisis Sirkulasi



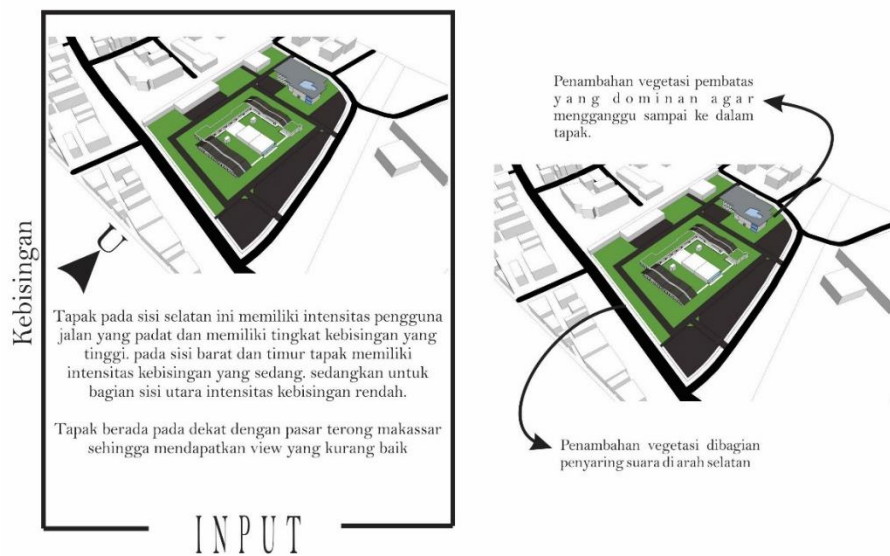
Gambar 4.25 Analisis Sirkulasi

#### 4.3.4 View In/Out



Gambar 4.26 Bentuk Dasar Bangunan

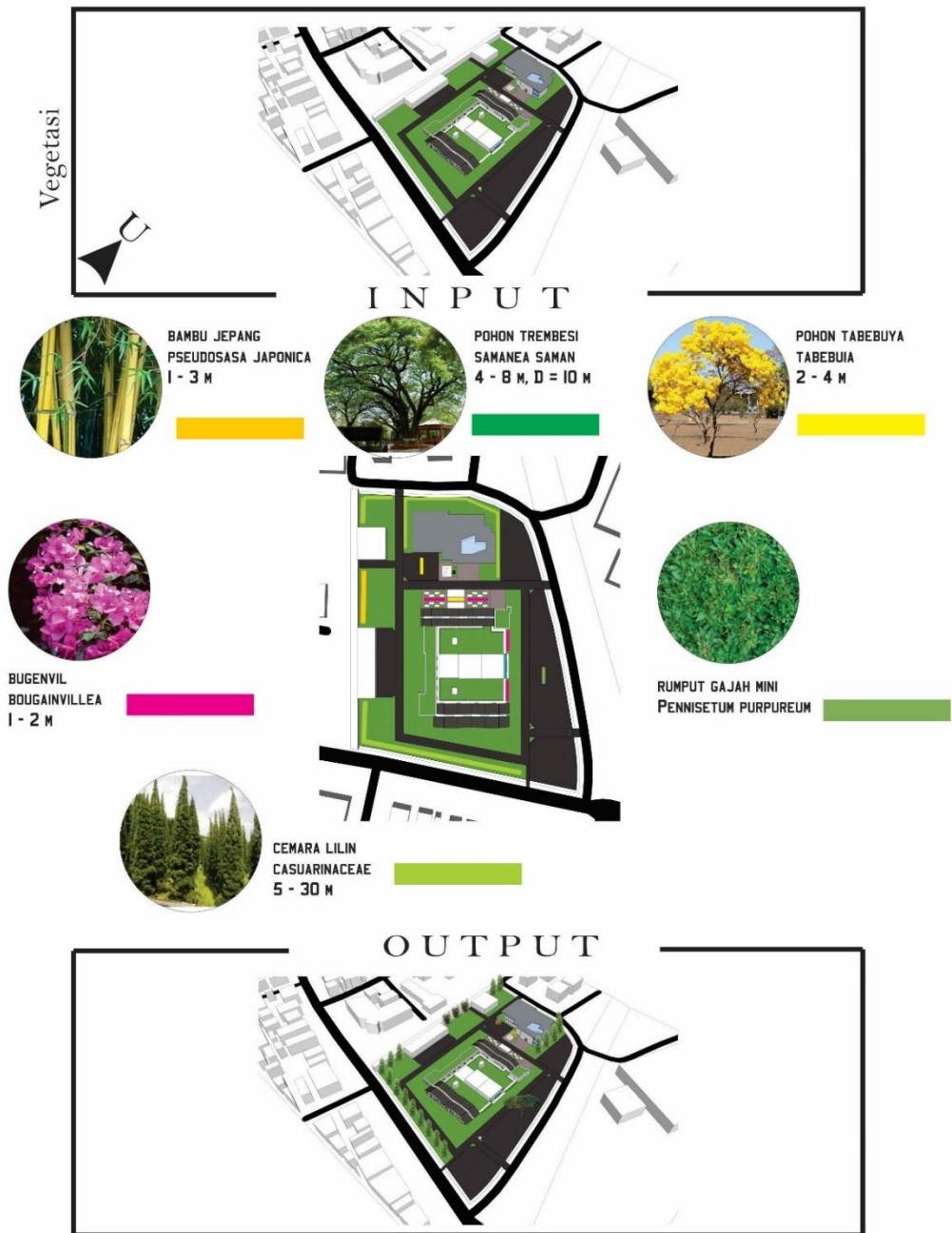
#### 4.3.5 Kebisingan



Gambar 4.27 Bentuk Dasar Bangunan



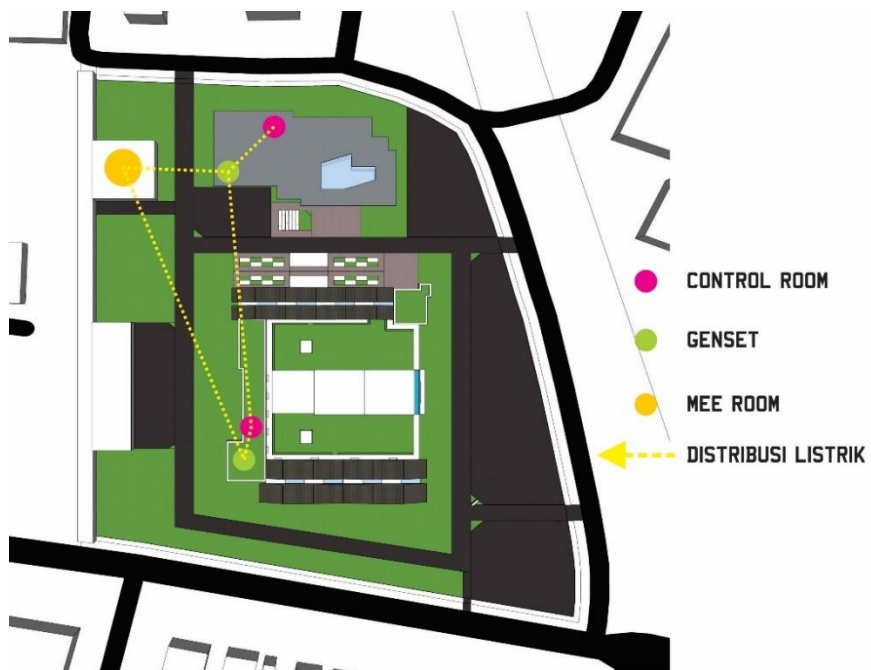
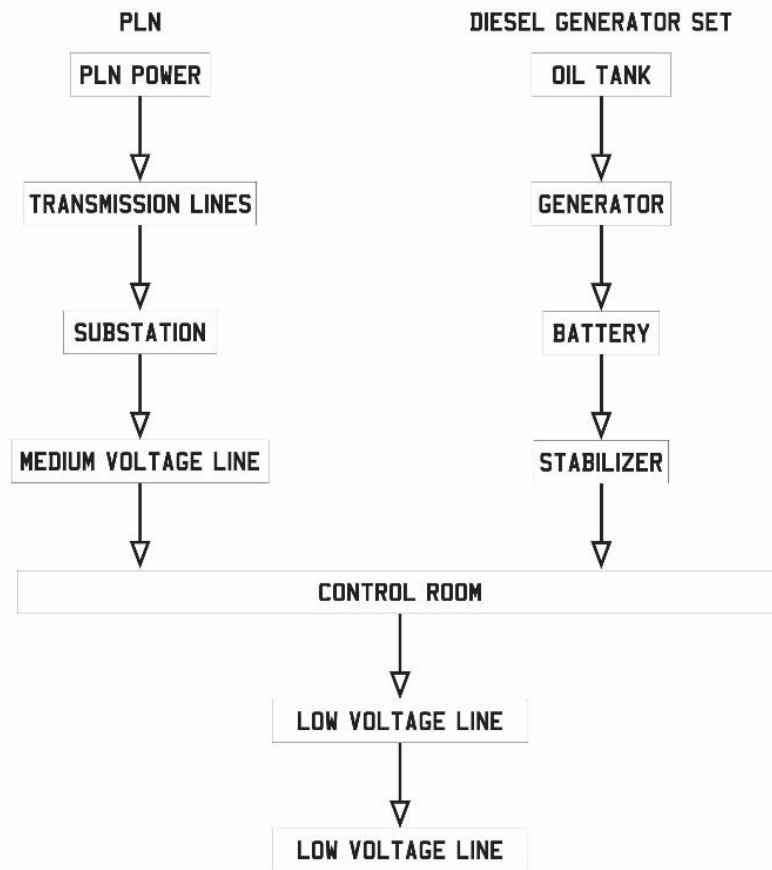
### 4.3.6 Vegetasi



Gambar 4.28 Bentuk Dasar Bangunan

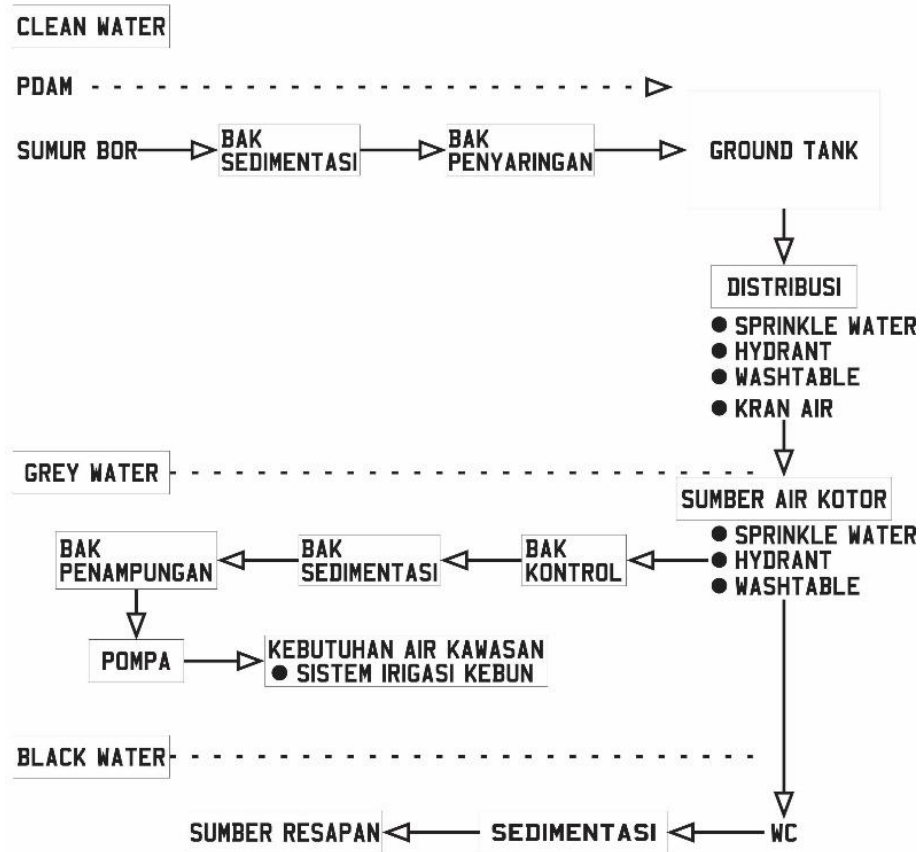
#### 4.3.7 Analisis Utilitas

### ANALISIS UTILITAS ELECTRICAL LINE

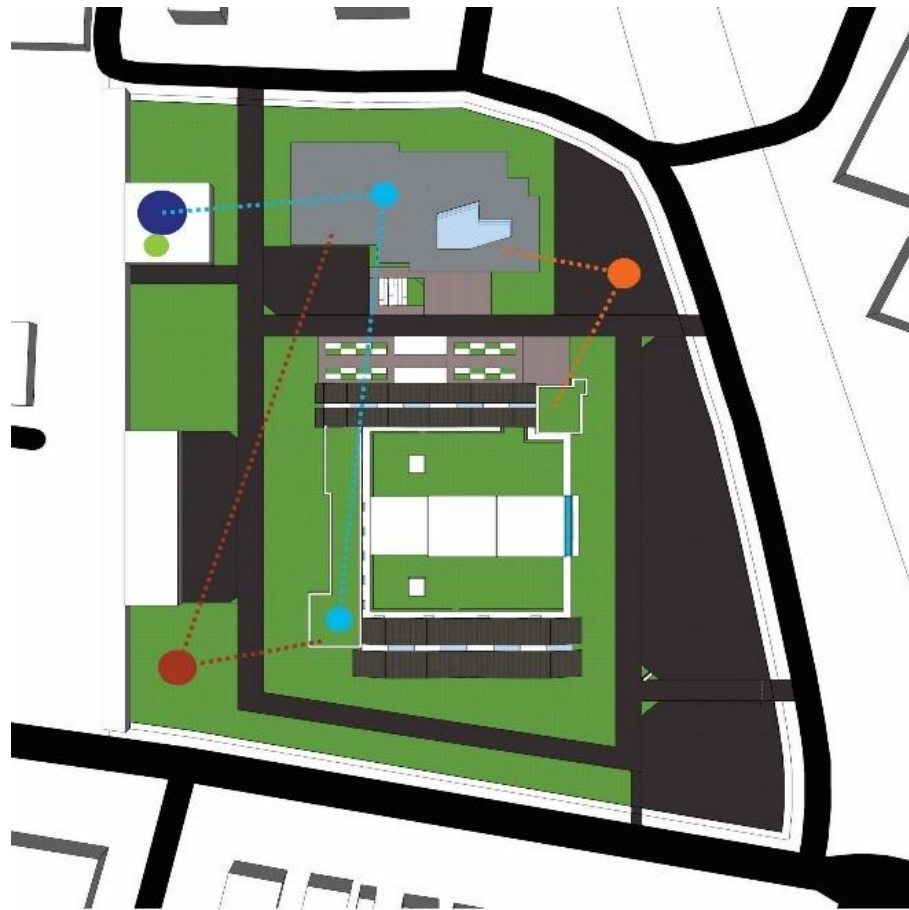


Gambar 4.29 Bentuk Dasar Bangunan

## ANALISIS UTILITAS PLUMBING



Gambar 4.30 Plumbing

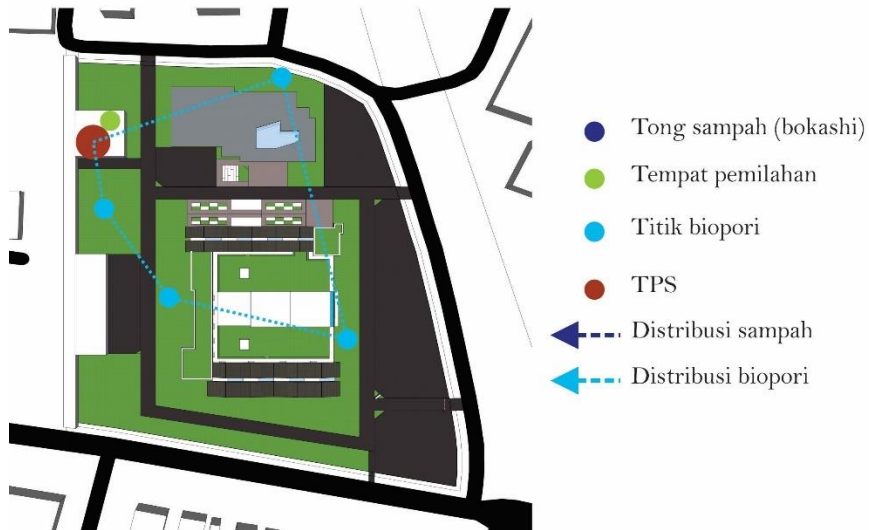
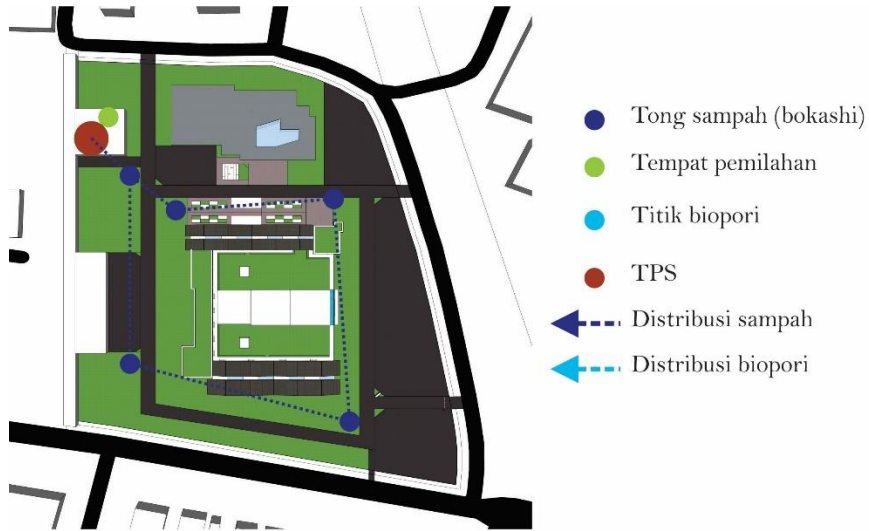


- PDAM
- SUMUR BOR
- GROUND TANK (CLEAN WATER)
- GROUND TANK (GREY WATER)
- ← DISTRIBUSI CLEAN WATER
- ← ALIRAN GREY WATER
- ← ALIRAN BLACK WATER
- SUMBER RESAPAN

Gambar 4.31 Plumbing



## ANALISIS UTILITAS PERSAMPAHAN



Gambar 4.32 Persampahan

#### 4.3.8 Analisis Smartbuilding

### Pavegen System

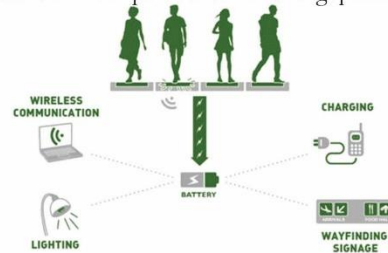


#### Cara Kerja

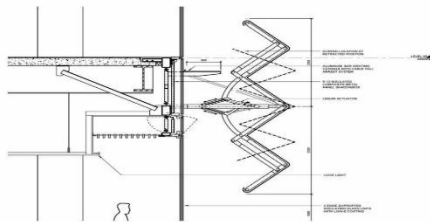
Saat kaki melangkah menginjak salah satu ubin dari pavegen system, berat dari injakan kaki tersebut akan menekan ubin ke dalam sehingga genertor elektro-magnetik tersebut akan tertekan dan menghasilkan 2 hingga 5 joule energi listrik

#### Tata Letak Pavegen System

Perletakan pavegen system berada di antara dua bangunan makerspace & co-working space sebagai pekerasan bagi pengguna makerspace dan co-working space. sehingga ini akan sangat efektif untuk pembentukan energi pada tapak.

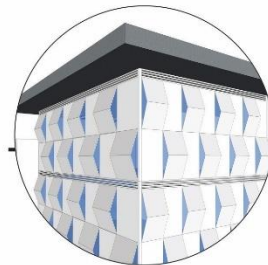


### Kinetic Facade



#### Cara Kerja

Sensor akan mendeteksi arah, suhu cahaya matahari, kemudian secara otomatis layar-layr kinetik tersebut akan bergerak sesuai kebutuhan sehingga tercipta kenyamanan di dalam bangunan. kinetic facade juga bisa digunakan sebagai estetika.

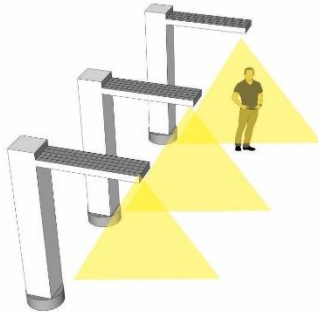


Gambar 4.33 Analisis Smartbuilding

## Motion Sensor Street Light

### Cara Kerja

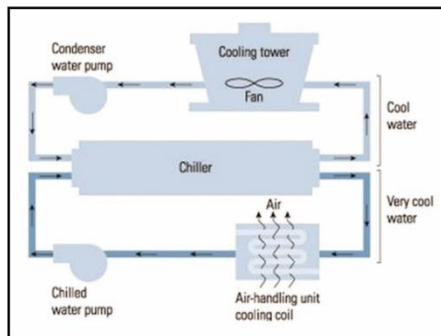
Cara kerja lampu tenaga surya cukup sederhana. Lampu merupakan day yang harus dinyalakan dalam jangka waktu tertentu. Idealnya lampu akan menyala mulai pukul 6 sore hingga 6 pagi, tu sesuai matahari terbut dn tenggalam.



### Tata Letak Sensor

Perletakan pavegen system berada di antara dua bangunan makerspace & co-working space

## Chiller



### Cara Kerja

Alat akan mendinginkan air yang pada evaporatornya, lalu air yang telah didinginkan tersebut dialirkan pada fan coil unit (FCU) pada kapasitas kecil dan air handling unit pada kapasitas yang lebih besar untuk mendinginkan udara. Kemudian udar tersebut didistribusikan pada setiap ruang untuk mengkondisikan suhu pada ruangan - ruangan di dalam bangunan.

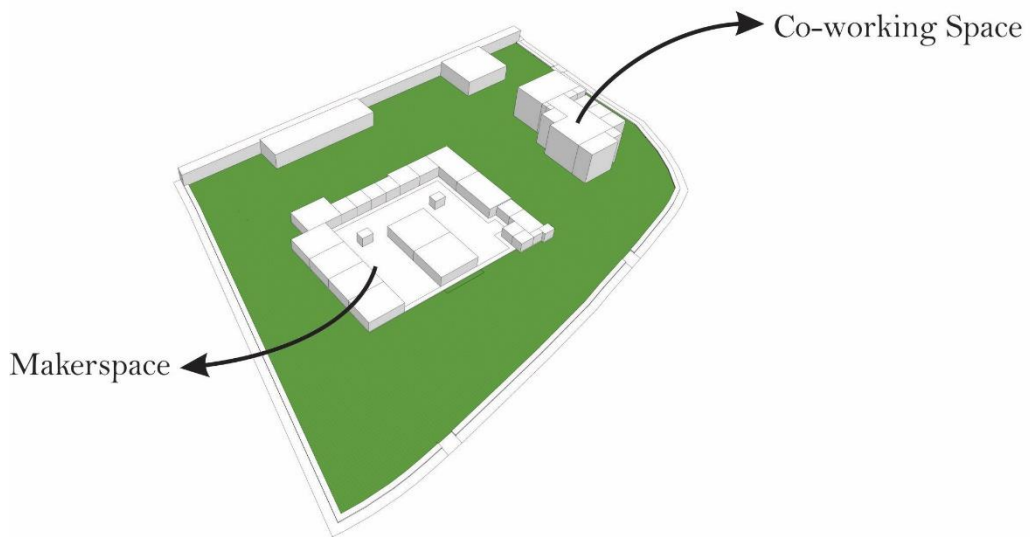
Chiller memiliki tiga siklus dalam proses pembuatan udara dingin:

Kompersi - Kondensasi - Penurunan Tekanan - Evaporasi

Gambar 4.34 Anallsis Smartbuilding

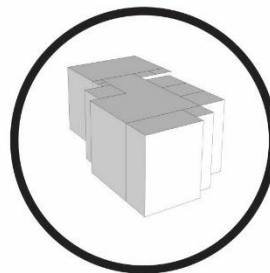
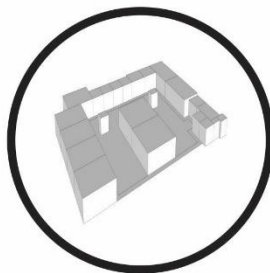
#### 4.3.9 Analisis Bentuk

Pembentukan dari hasil blockplan



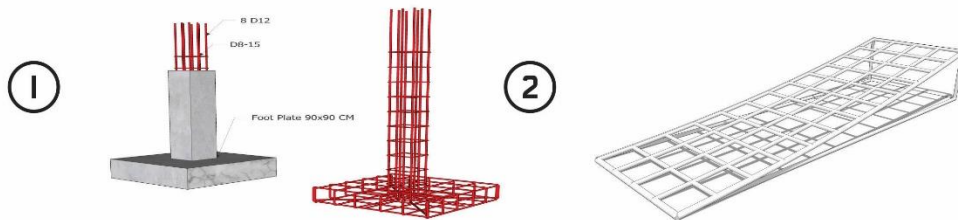
Bentukan dasar didapat dari blockplan yang telah dibentuk pada analisis fungsi

Perubahan karena iklim



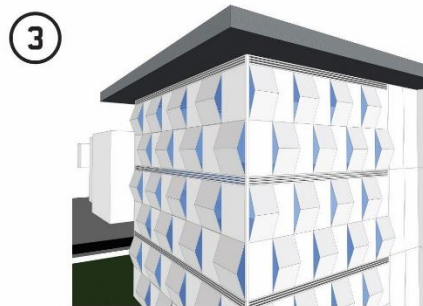
Gambar 4.35 Analisis Bentuk

### 4.3.10 Analisis Struktur



Pada semua bangunan tersebut menggunakan pondasi foot plat, yang dikarenakan pondasi ini biasa digunakan pada rumah atau bangunan yang bergedung 2 smpa 4 lantai

Pada bangunan makerspace menggunakan bentang lebar yang dapat mendukung bentuk dari atap yang lengkung ini.



Secondary skin menggunakan kinetic facade dalam mendukung penerapan *smartbuilding*.

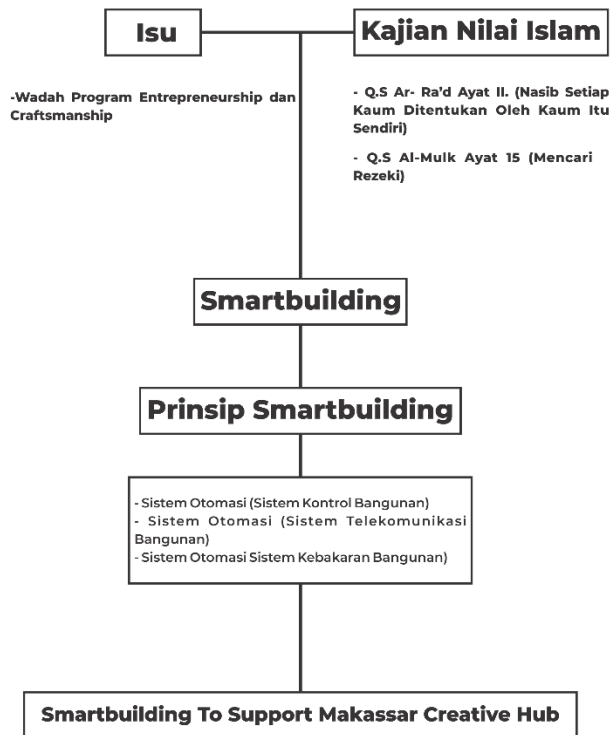
Gambar 4.36 Analisis Struktur

## BAB V

### KONSEP PERANCANGAN

#### 5.1 Konsep Dasar

Pada perancangan *Makassar Creative Hub* ini menggunakan pendekatan *smartbuilding*. *Smartbuilding* intelligent building system ialah sebuah metode pendekatan perancangan bangunan terintegrasi dengan teknologi dan instalasi bangunan yang memungkinkan seluruh perangkat fasilitas gedung dapat dirancang dan diprogram sesuai kebutuhan, keinginan dan kontrol otomatis terpusat. Sehingga adanya pendekatan ini, diharapkan desain bangunan dapat mempermudah pekerjaan bagi pengguna perancangan ini. Penjabaran konsep ini akan dimulai dari pemilihan isu yang terjadi di Kota Makassar terkait *Makassar Creative Hub*. Berikut adalah diagram penjabaran :



Gambar 5.1 Rumusan Konsep Dasar

Pengertian dari rumusan konsep dasar diatas adalah perancangan *Makassar Creative Hub* dengan pendekatan *Smartbuilding*. *Support* disini merupakan suatu dukungan dalam mewujudkan sistem *smartbuilding* terhadap bangunan *Makassar Creative Hub*.



5.2 Konsep Tapak

# AKSESIBILITAS



Gambar 5.2 Aksesibillitas





Penambahan Sculpture Kapal Phinisi sebagai identitas bangunan Makassar Creative Hub.



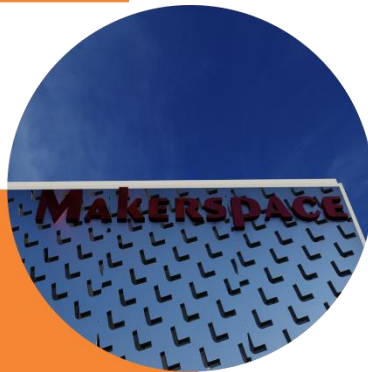
Taman bagian sisi timur berfungsi sebagai komunal space pada area tapak tersebut. Pada area tersebut juga terdapat (pavegen system) yang ditempatkan pada pekerasan area komunal space.



Menggunakan Barrier Gate sebagai fungsi keamanan yang diletakkan pada bagian entrance.



Penambahan sensor parkir, memudahkan bagi pengguna memarkirkan kendaraannya saat parkir.



Signage pada setiap bangunan mempermudah bagi pengguna mengetahui setiap bangunannya.

Gambar 5.3 Konsep Tapak



### 5.3 Konsep Bentuk



Kedua bangunan memiliki bentukan yang diambil dari bentuk layar kapal phinisi yang diterapkan pada kedua bangunan



Parametrik fasad yang berada pada bagian utara bangunan *Makerspace* ini dianalogikan sebagai ombak yang ada di laut



Penggunaan *Kinetic Facade* sebagai pelindung dari panas matahari dan juga menjaga privasi privasi sebagian ruangan yang ada di *Makerspace*

Gambar 5.4 Konsep Bentuk

## 5.4 Konsep Ruang



Barang-barang bongkar muatan yang akan masuk di bangunan Makerspace diberikan jalur sendiri, fungsinya agar sirkulasi pengguna tidak terganggu dengan barang-barang bongkar muatan yang akan diarahkan ke gudang

Di area belakang Makerspace difungsikan sebagai komunal space. Sehingga para pengguna dapat menunggu giliran jam masuk pada studio yang telah ditentukan.



Ruangan yang terdapat di dua bangunan ini menggunakan sesuai prinsip tema smartbuilding yaitu dengan menerapkan sistem kontrol (sensor light)

Gambar 5.5 Konsep Ruang

## 5.5 Konsep Utilitas

### SANITASI

AIR BERSIH → PDAM → METERAN → GROUND TANK → RUMAH POMPA → ROOF TANK → PIPA DISTRIBUSI

### AIR KOTOR TOILET

WC → SEPTIC TANK → BAK PENGUMPUL → DRAINASE LINGKUNGAN → RESAPAN

### NON TOILET

SALURAN PIPA → BAK KONTROL → BAK PENGUMPUL → SELOKAN → SUNGAI

FREE SYSTEM → GROUND TANK → HIDRANT INDOOR  
HIDRANT OUTDOOR

### Elektrikal

PLN → GENSET → TRAFO → POWER HOUSE → PANEL GEDUNG → DISTRIBUSI BANGUNAN

### Pembuangan Sampah

Cleaning Service → Sampah → Bak sampah → TPS → TPA  
Truck Sampah → Bak sampah → TPS → TPA

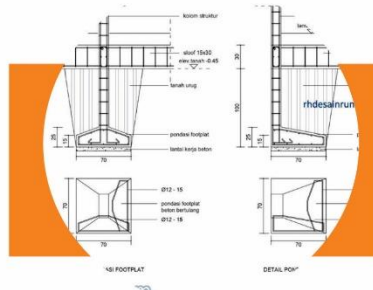


Gambar 5.6 Konsep Utilitas

## 5.6 Konsep Struktur



Struktur atap pada bangunan ini dari bentuk layar kapal phinisi dengan menggunakan struktur baja ringan



Struktur atap pada bangunan ini dari bentuk layar kapal phinisi dengan menggunakan struktur baja ringan

Gambar 5.7 Konsep Struktur



## BAB VI HASIL RANCANGAN

### 6.1 Hasil Desain Kawasan

Pada Bab ini hasil dari kosenp di bab sebelumnya akan dibahas beserta penerapan prinsip dari arsitektur *smartbuilding*.

#### a. Rancangan Kawasan

Makassar *Creative Hub* memiliki fungsi sebagai sebagai tempat mewadahi pelaku industri kreatif makassar. Berikut hasil rancangan dalam bentuk gambar arsitektural:

### SITEPLAN



Gambar 6.1 Siteplan

## LAYOUT PLAN



Gambar 6.2 Layoutplan

### b. Aksesibilitas dan Sirkulasi

Akses masuk dan keluar pada kawasan Makassar *Creative Hub* ini menggunakan 2 entrance baik pengguna maupun servis

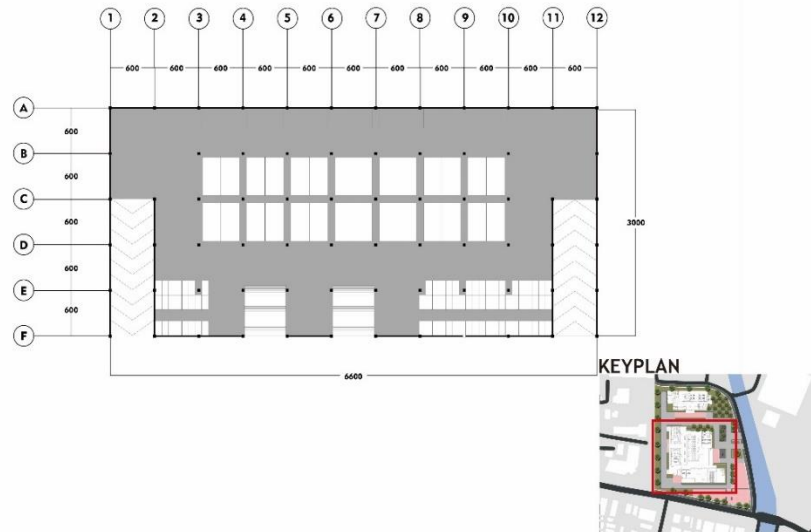
## AKSESIBILITAS



Gambar 6.3 Aksesibilitas dan Sirkulasi

Makassar Creative Hub dirancang sesuai konsepnya yaitu *Smartbuilding to support Makassar creative hub*. Pengertian dari rumusan konsep dasar diatas adalah perancangan *Makassar Creatieve Hub* dengan pendekatan *Smartbuilding*, Support disini merupakan suatu dukungan dalam mewujudkan sistem *smartbuilding* terhadap bangunan Makassar Creative Hub. Berikut adalah gambaran rancangan bangunan *makerspace*:

## DENAH PARKIRAN BASEMENT



Gambar 6.4 Denah Parkiran Basement

## DENAH MAKERSPACE LT. 1



Gambar 6.5 Denah Makerspace Lantai 1

## DENAH MAKERSPACE LT. 2



Gambar 6.6 Denah Makerspace Lantai 2

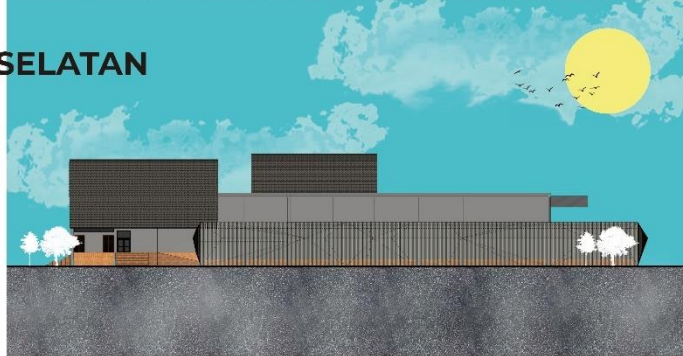
Bangunan *Makerspace* ini merupakan bangunan inti dari *Makassar Creative Hub*. Dalam bangunan ini memiliki Teater, *exhibition*, studio bagi masing-masing minat, komunal space di area belakang bangunan tersebut. Parkiran Basement diperuntukan bagi pengelola *Makassar Creative Hub*.



### TAMPAK TIMUR



### TAMPAK SELATAN



Gambar 6.7 Tampak Makerspace

### POTONGAN A-A'

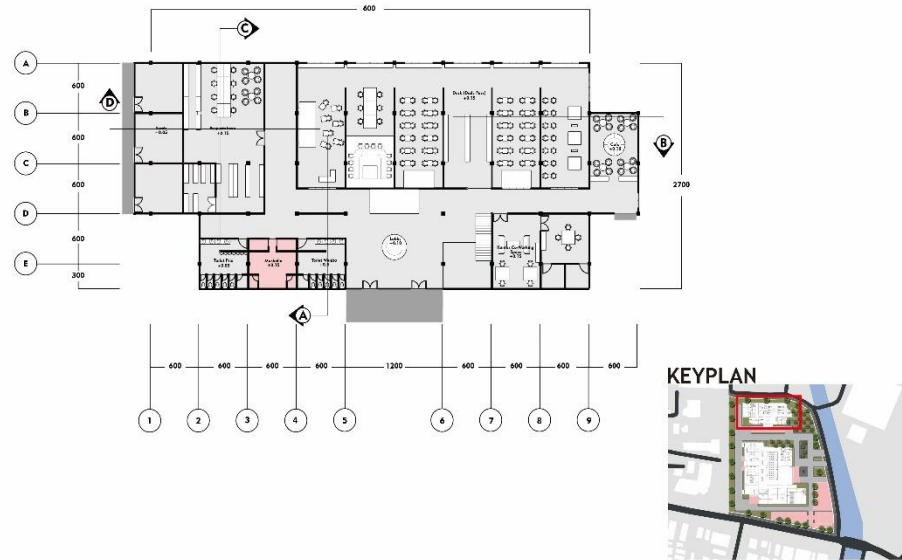


### POTONGAN B-B'



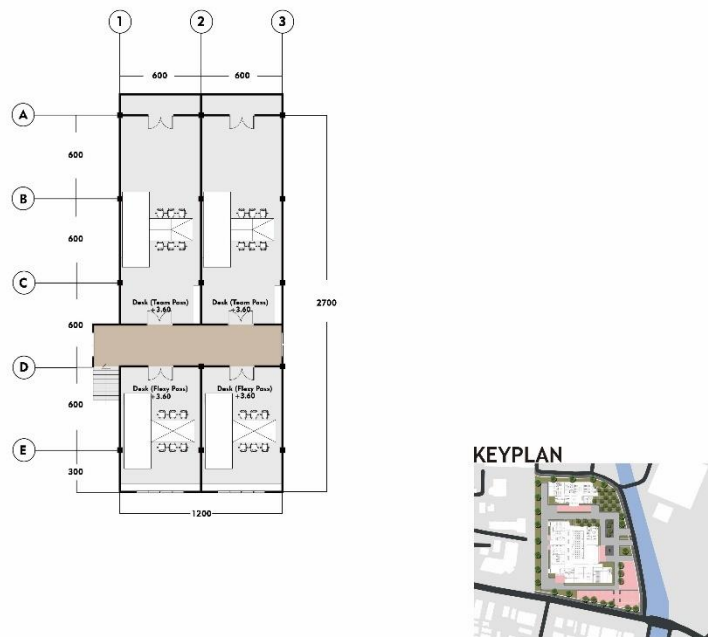
Gambar 6.8 Potongan Makerspace

# DENAH CO-WORKING LT.1



Gambar 6.9 Denah Co-Working Space Lantai 1

# DENAH CO-WORKING LT.2



Gambar 6.10 Denah Co-Working Space Lantai 2

**TAMPAK TIMUR**



**TAMPAK SELATAN**



*Gambar 6.11 Tampak Co-Working Space*

**TAMPAK UTARA**



**TAMPAK BARAT**



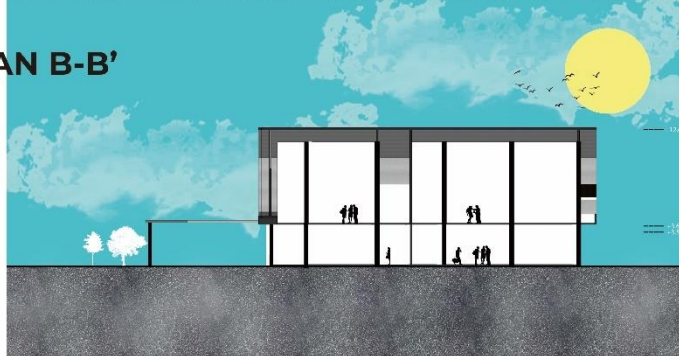
*Gambar 6.12 Tampak Co-Working Space*



**POTONGAN A-A'**



**POTONGAN B-B'**



*Gambar 6.13 Potongan Co-Working Space*

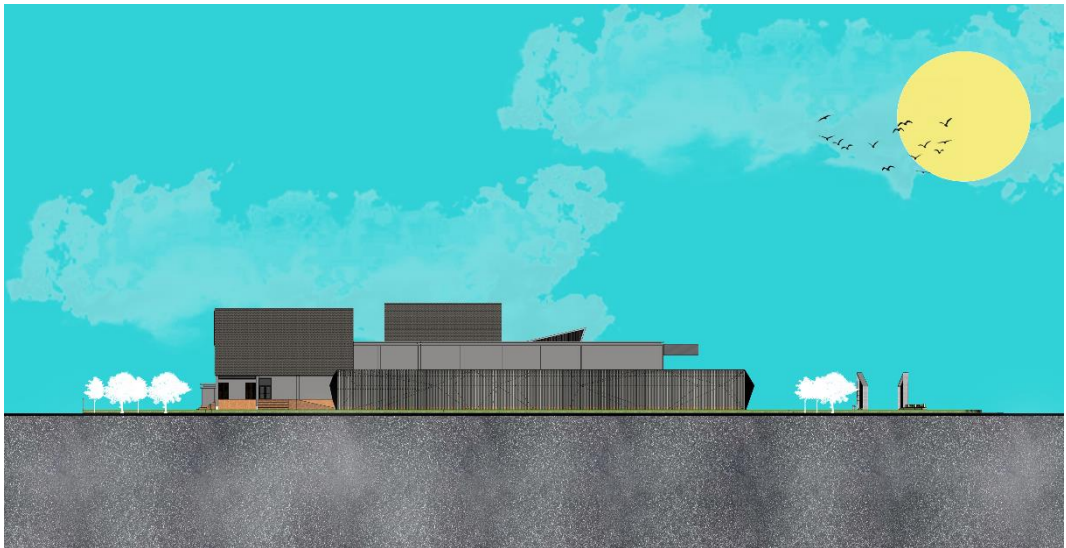
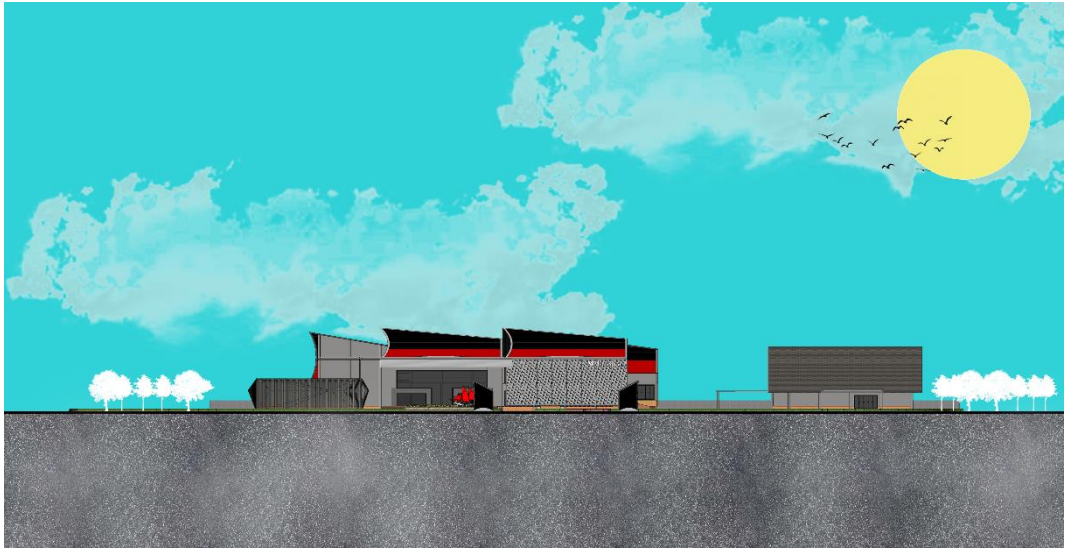
**POTONGAN C-C'**

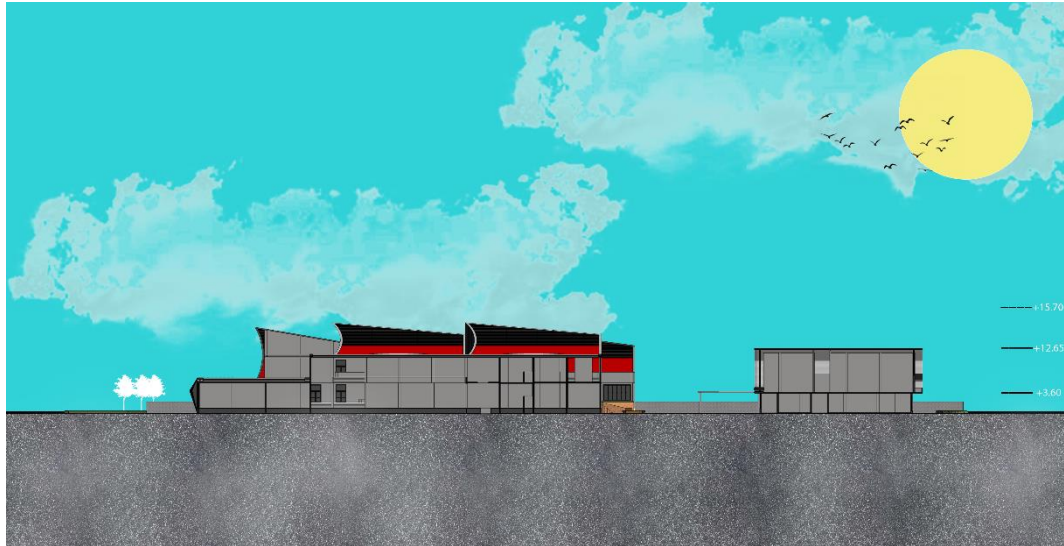


**POTONGAN D-D'**



*Gambar 6.14 Potongan Co-Working Space*





Gambar 6.15 Tampak dan Potongan Kawasan Keseluruhan Makassar *Creative Hub*

## 6.2 Eksterior

Berikut adalah perspektif eksterior dari bangunan *Makerspace* dan *Co-Working Space*. Dilihat bahwa pada bangunan Makassar Creative Hub penerapan tema *smartbuilding* diaplikasikan pada penggunaan material. Pada bangunan *Makerspace* dan *Co-Working Space* bentuk bangunan dari layar kapal pinisi. Material tersebut menggunakan *aluminium composite*.

Pada bagian bangunan layar kapal tersebut diaplikasikan dengan *secondary skin* alhasil bagian bentuk tersebut sirkulasi angin yang akan masuk di ruangan bangunan.





*Gambar 6.16 Perspektif Eksterior*



*Gambar 6.17 Perspektif Eksterior*



*Gambar 6.18 Perspektif Eksterior*

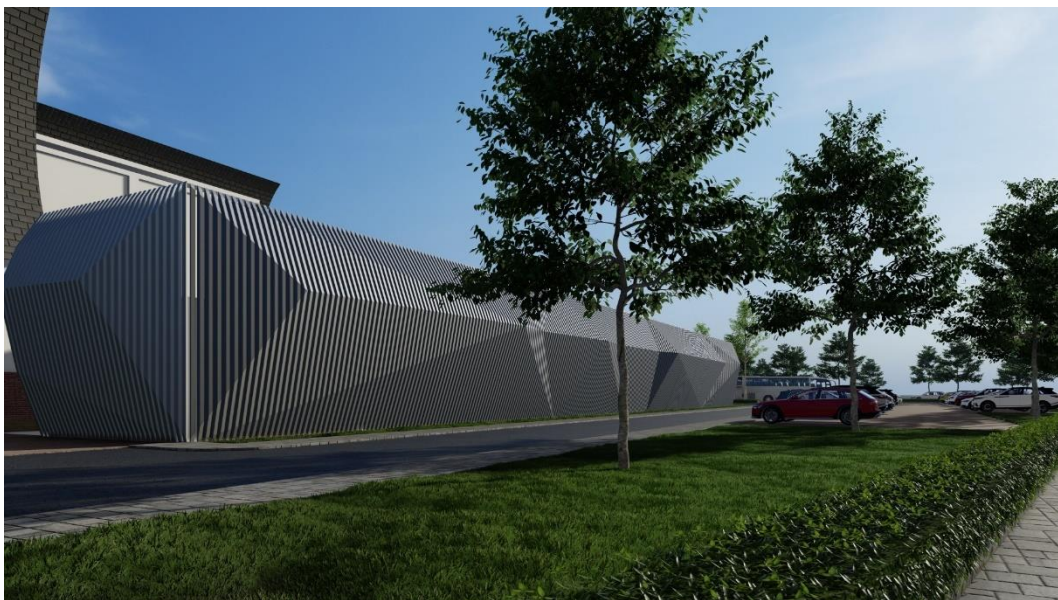


*Gambar 6.19 Perspektif Eksterior*





Gambar 6.20 Perspektif Eksterior



Gambar 6.21 Perspektif Eksterior

### 6.3 Interior

Berikut adalah perspektif interior dari bangunan *Makerspace* dan *Co-Working Space* penerapan tema smartbuilding yang diterapkan ini ialah prinsip *smartbuilding* yaitu sistem otomasi. Prinsip ini diaplikasikan seperti *swing barrier*, *sensor light* dan *paving system*.



*Gambar 6.22 Perspektif Interior Studio Makerspace*



*Gambar 6.23 Perspektif Interior Studio Makerspace*





*Gambar 6.24 Perspektif Interior Exhibition*



*Gambar 6.25 Perspektif Interior Exhibition*



*Gambar 6.26 Perspektif Interior Theater*



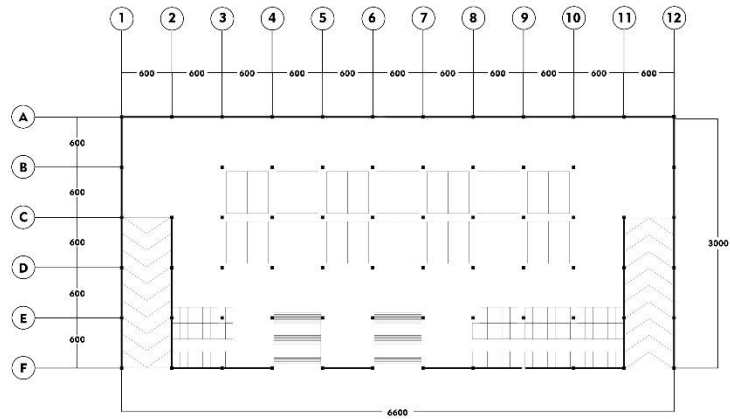
*Gambar 6.27 Perspektif Interior Co-Working Space*



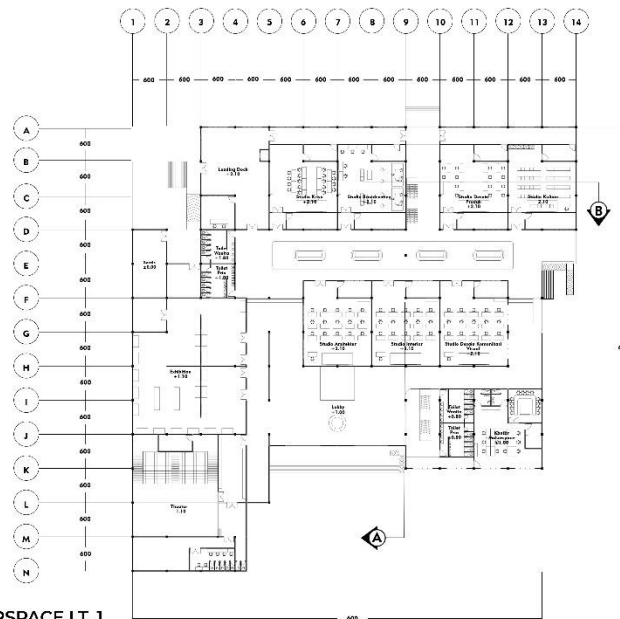
*Gambar 6.28 Perspektif Interior Co-Working Space*

## 6.4 Gambar Kerja

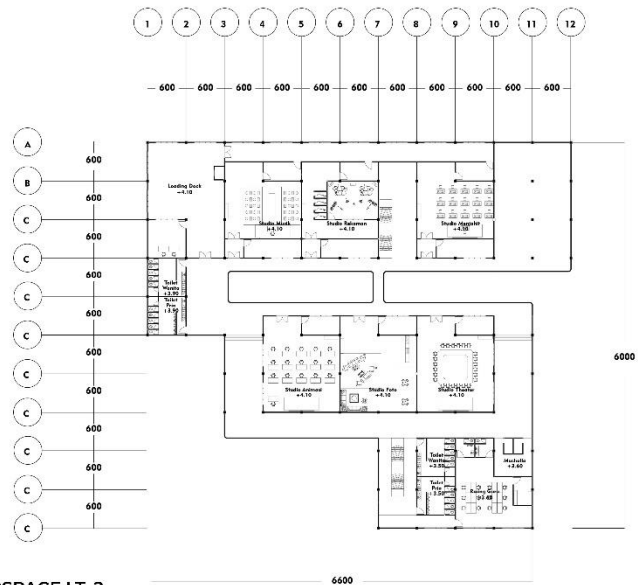
Berikut merupakan gambar kerja dari tiap bangunan yang ada pada perancangan Makassar Creative Hub ini, yaitu :



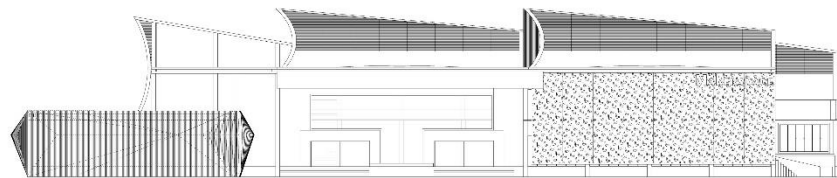
**DENAH BASEMENT**



**DENAH MAKERSPACE LT. 1**

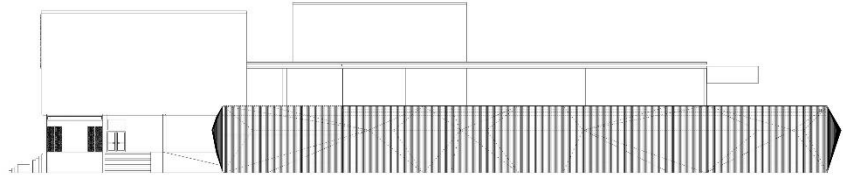


**DENAH MAKERSPACE LT. 2**

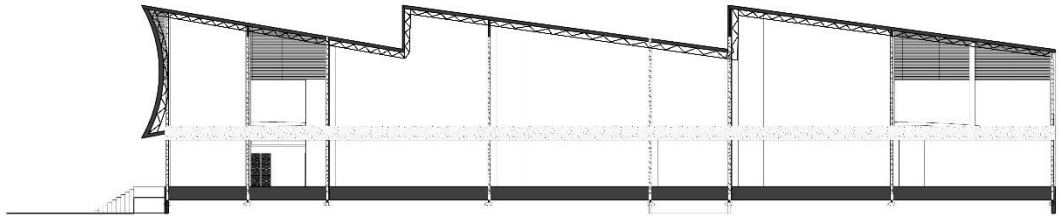


**TAMPAK DEPAN MAKERSPACE**

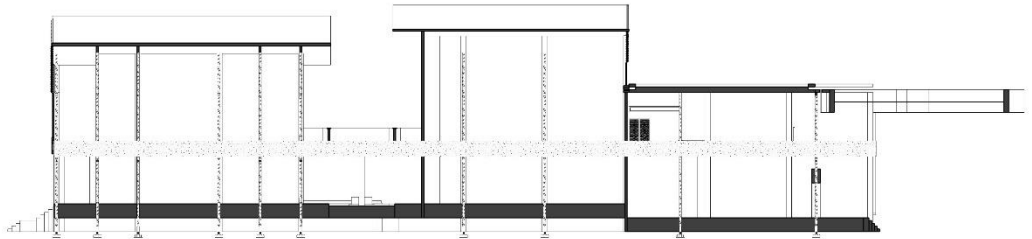




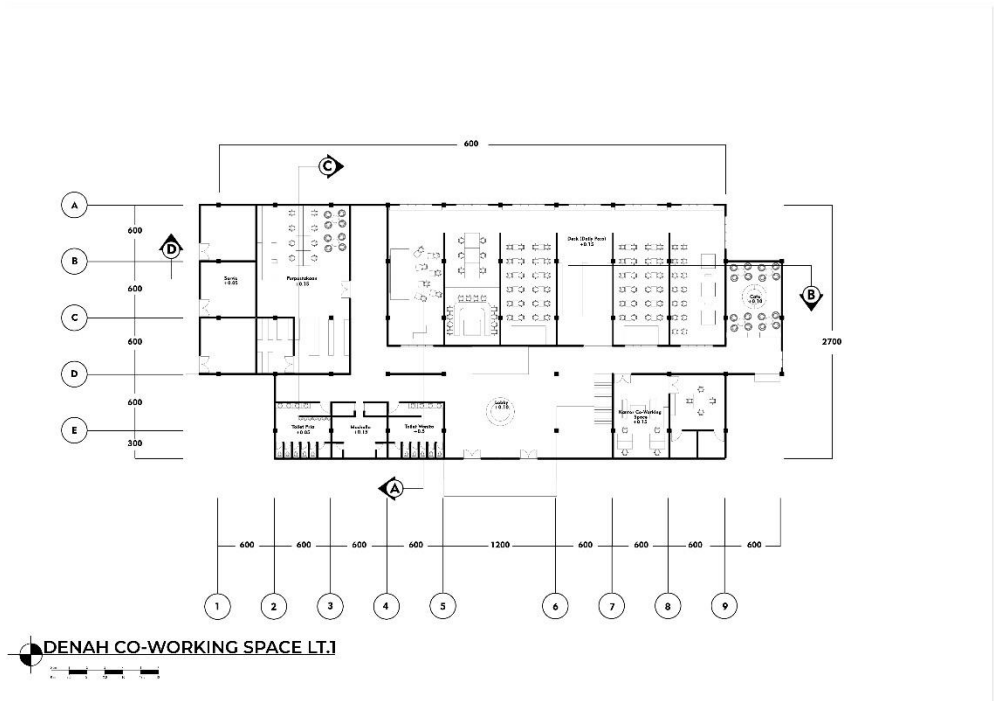
TAMPAK SAMPING MAKERSPACE



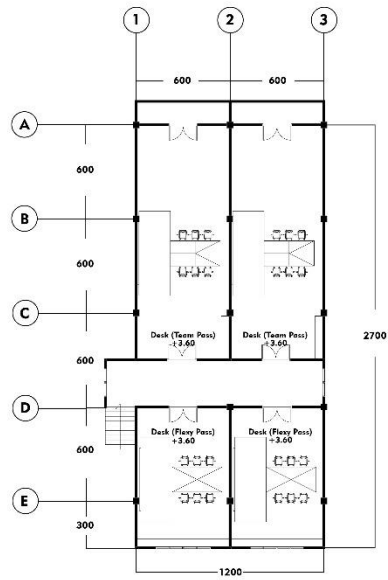
POTONGAN A-A' MAKERSPACE



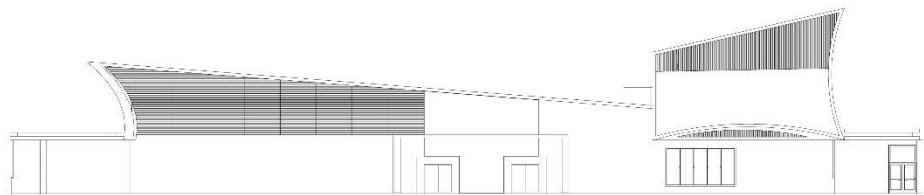
POTONGAN B-B' MAKERSPACE



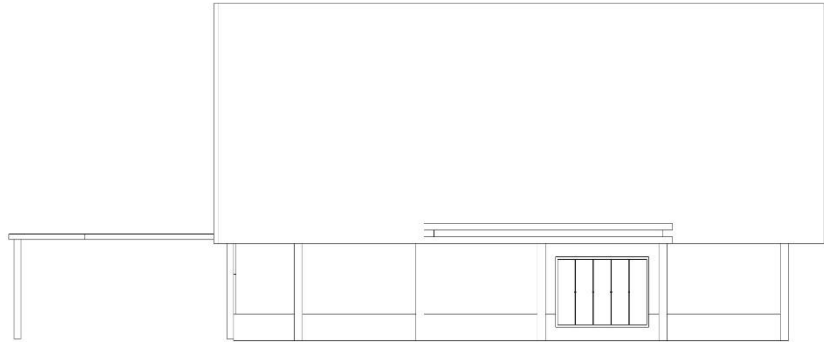
DENAH CO-WORKING SPACE LT.1



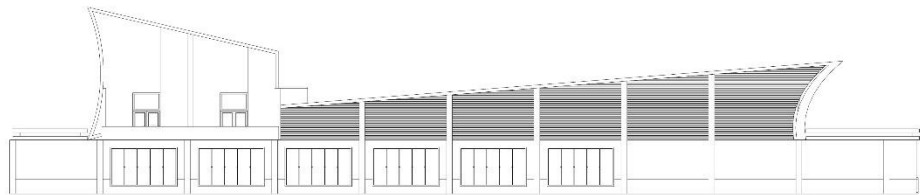
DENAH CO-WORKING SPACE LT.2



TAMPAK DEPAN CO-WORKING SPACE



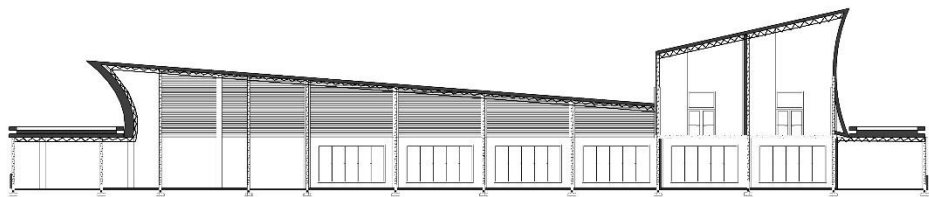
TAMPAK SAMPING KANAN CO-WORKING SPACE



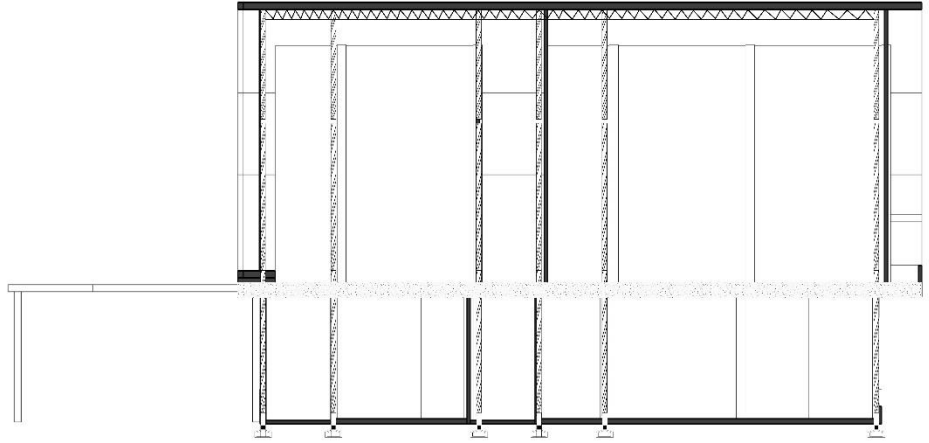
TAMPAK BELAKANG CO-WORKING SPACE



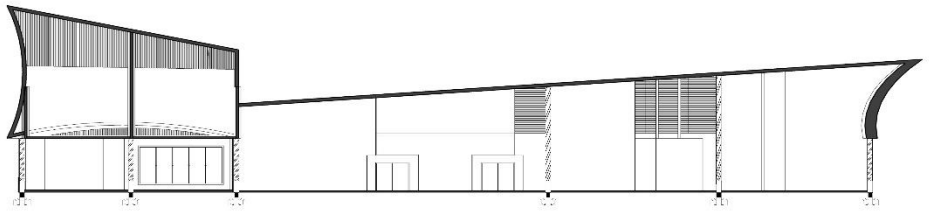
TAMPAK SAMPING KIRI CO-WORKING SPACE



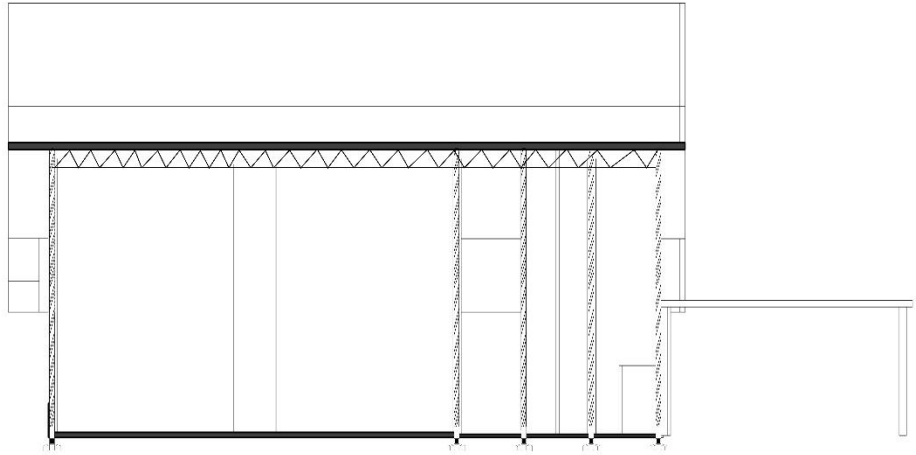
POTONGAN A-A' CO-WORKING SPACE



POTONGAN B-B' CO-WORKING SPACE



POTONGAN C-C' CO-WORKING SPACE



POTONGAN D-D' CO-WORKING SPACE



## BAB VII PENUTUP

### 7.1 Kesimpulan

Makassar merupakan kota metropolitan terbesar di kawasan Indonesia Timur. Kota Makassar merupakan pusat bisnis, perdagangan, industri, dan pendidikan bagi kawasan Indonesia Timur. Perkembangan industri dan pertumbuhan ekonomi tentu sangat erat kaitannya dengan generasi muda yang merupakan sebagai pelaku kreatif Makassar nantinya. Perkembangan ekonomi di Makassar sangat didukung oleh sektor industri kreatif yang juga sangat membantu ekonomi Makassar.

Perancangan Makassar Creative Hub ini menerapkan pendekatan *smartbuilding*. Sebuah metode pendekatan perancangan bangunan terintegrasi dengan teknologi dan instalasi bangunan yang memungkinkan seluruh perangkat fasilitas Gedung dapat dirancangan dan deprogram sesuai kebutuhan, keinginan dan control otomatis terpusat.

Konsep "*Smartbuilding to Support Makassar Creative Hub*" yang menjadi solusi untuk perancangan Makassar Creative Hub. Support disini merupakan suatu dukungan dalam mewujudkan sistem *smartbuilding* terhadap bangunan rancangan ini. Disamping itu juga penerapan dengan prinsip *smartbuilding* yang telah dimiliki.

### 7.2 Saran

Dalam pengerjaan laporan Makassar Creative Hub ini masih banyak kekurangan baik dalam Analisa dan penelitian. Kurangnya data dan referensi yang dibutuhkan untuk kelengkapan sebagai proses pengembangan desain perancangan yang nantinya diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada. Beberapa masalah dalam pengumpulan data dan penelitian cukup menghambat dalam proses perancangan. Diharapkan dapat menggunakan referensi yang lebih banyak. Agar dapat menggunakan referensi yang lebih banyak. Agar dapat menganalisa banyak teori terhadap bangunan mauppun tapak, sehingga dapat membuat desain lebih berkembang.

## DAFTAR PUSTAKA

<https://blog.arfadia.com/definisi-ekonomi-kreatif/>

<https://megapolitan.kompas.com/read/2017/03/02/10105741/menengok.jakarta.creative.hub.ok.oce.ala.ahok>

<https://eljohnnews.com/industri-kreatif-makassar-didominasi-sektor-kuliner-film-dan-fashion/>

<https://kbbi.web.id/>

<http://khalifahcenter.com/q67.15>

Peraturan Daerah Kota Makassar Tahun 2015

Dirdjojuwono, Roestanto W, 2001, *Sistem Bangunan Pintar, Intelligent Building- The Future*, Pustaka Wirausaha Muda, Bogor.

Pangestu. 2008.

Kamsah. 2019.

<https://tafsirq.com/13-ar-rad/ayat-11>

<https://tafsirweb.com/11043-surat-al-mulk-ayat-15.html>

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Jakarta: erlangga.

Neufert, Ernst. 2002. *Data Arsitek Jilid 3*. Jakarta: erlangga.

[www.earth.google](http://www.earth.google).