



LAPORAN TUGAS AKHIR
PERANCANGAN *CREATIVE*
HUB DI KABUPATEN
JEMBER DENGAN
PENDEKATAN *ECO-*
FUTURISTIC

NANDA FIRDAUS
KUSUMAWARDHANI
19660108

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

Program Studi Teknik Arsitektur
Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Maulana Malik Ibrahim
Malang
2023

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

**PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KABUPATEN JEMBER DENGAN PENDEKATAN
*ECO-FUTURISTIC***

TUGAS AKHIR

Oleh:
Nanda Firdaus Kusumawardhani
19660108

Telah diterima dan disetujui untuk diuji
Tanggal 06 Juni 2023



Prof. Dr. Agung Sedayu, MT
NIP. 19781024 200501 1 003

(Dosen Pembimbing 1)



A. Gat Gautama, MT
NIP. 19760418 200801 1 009

(Dosen Pembimbing 2)



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Arsitektur



Nurik Junara, MT
NIP. 19710426 200501 2 005

LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR

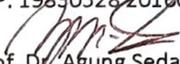
Laporan Tugas Akhir ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Tugas Akhir dan diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Arsitektur (S.Ars) di UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Oleh:

NANDA FIRDAUS KUSUMAWARDHANI
19660108

Judul : Perancangan *Creative Hub* di Kabupaten Jember dengan Pendekatan *Eco-Futuristic*
Tanggal Ujian : Selasa, 6 Juni 2023

Disetujui oleh:

- 
1. Agus Subagiq, MT (Ketua Penguji)
NIP. 19740825 200901 1 006
- 
2. Prima kurniawaty, M.Si (Anggota Penguji 1)
NIP. 19890528 20160801 2 081
- 
3. Prof. Dr. Agung Sedayu, MT (Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)
NIP. 19781024 200501 1 003
- 
4. A. Gat Gautama, MT (Anggota Penguji 3)
NIP. 19760418 200801 1 009



PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Nanda Firdaus Kusumawardhani

NIM Mahasiswa : 19660108

Program Studi : Teknik Arsitektur

Fakultas : Sains dan Teknologi

Dengan ini saya menyatakan, bahwa isi sebagian maupun keseluruhan Laporan Tugas Akhir saya dengan judul:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KABUPATEN JEMBER DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

adalah benar-benar hasil karya intelektual mandiri, diselesaikan tanpa menggunakan bahan-bahan yang tidak diijinkan dan bukan merupakan karya pihak lain yang saya akui sebagai karya sendiri. Semua referensi yang dikutip maupun yang dirujuk telah ditulis secara lengkap pada daftar pustaka. Apabila ternyata pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Malang, Tanggal

yang membuat pernyataan;

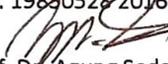
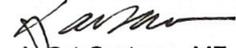


Nanda Firdaus K

19660108

LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK

Yang bertandatangan di bawah ini:

- 
1. Agus Subagin, MT (Ketua Penguji)
NIP. 19740825 260901 1 006
- 
2. Prima Kurnawaty, M.Si (Anggota Penguji 1)
NIP. 19830528 20160801 2 081
- 
3. Prof. Dr. Agung Sedayu, MT (Anggota Penguji 2/Sekretaris Penguji)
NIP. 19781024 200501 1 003
- 
4. A. Gat Gautama, MT (Anggota Penguji 3)
NIP. 19760418 200801 1 009

Dengan ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : Nanda Firdaus Kusumawardhani
NIM Mahasiswa : 19660108
Judul Tugas Akhir : PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

Telah melakukan revisi sesuai catatan sidang tugas akhir dan dinyatakan LAYAK cetak berkas/laporan Tugas Akhir Tahun 2023. Dengan demikian pernyataan layak cetak ini disusun untuk digunakan sebagaimana mestinya.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan taufik, hidayah, dan rahman rahim-Nya. Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, yang telah diperintahkan oleh Allah untuk menyempurnakan akhlak seluruh umat.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak mungkin terselesaikan tanpa adanya dukungan, bantuan, bimbingan, dan nasehat dari berbagai pihak selama penyusunan skripsi ini. Pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih setulus-tulusnya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, MA., selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sri Harini, M.Si, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Nunik Junara, M.T, selaku Ketua Jurusan Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang sekaligus sebagai dosen penguji penulis, terima kasih atas segala pengarahan, nasehat, dan kebijakan yang diberikan.
4. Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T, selaku dosen pembimbing 1, Achmad Gat Gautama, M.T, selaku dosen pembimbing 2 yang telah memberikan banyak bimbingan, arahan, saran, dan koreksi serta pengetahuan yang tak ternilai selama masa kuliah terutama dalam proses penyusunan laporan tugas akhir.
5. Suci Senjana, M.A. dan Harida Samudro, ST., M.Ars, selaku dosen wali penulis, terima kasih atas segala pengarahan, nasehat, dan kebijakan yang diberikan.
6. Seluruh praktisi, dosen dan karyawan (Pak Anton, Pak Abidin, dan Bu Nia) Program Studi Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

7. Handoko Hadi Purwanto dan Erliya Firdaus Shinta, selaku orang tua penulis, dan Ratu Permata Biru, selaku adik penulis, terima kasih telah selalu memberikan kasih sayang, doa, dukungan, nasihat dan semuanya
8. Teman-teman SMA penulis yang selalu memberikan support.
9. Keluarga besar angkatan 2019 Teknik Arsitektur UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang selalu memberikan support.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Malang, 27 April 2023

Penulis

ABSTRAK

Firdaus Kusumawardhani, Nanda. 2023. Perancangan *Creative Hub* di Kabupaten Jember dengan Pendekatan *Eco-Futuristic*. Dosen Pembimbing: Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T, Achmad Gat Gautama, M.T

Pusat kreatif yang dirancang secara arsitektur eco-futuristic di Kabupaten Jember, Indonesia menjadi inovasi dalam pendekatan desain bangunan yang ramah lingkungan. Dengan menggunakan teknologi dan material yang berkelanjutan, pusat kreatif ini menjadi contoh bangunan yang memperhatikan aspek keberlanjutan dan lingkungan dalam pengembangannya. Bangunan pusat kreatif ini juga memperlihatkan elemen futuristik dengan bentuk dan desain yang unik dan menarik. Selain itu, pusat kreatif ini juga berfungsi sebagai pusat kolaborasi bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Jember, dengan dilengkapi fasilitas lengkap dan teknologi terkini. Diharapkan dengan adanya pusat kreatif yang eco-futuristic ini, mampu memberikan inspirasi dan kontribusi positif dalam pengembangan industri kreatif serta mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.

Kata kunci: *creative hub, eco-futuristic*, Kabupaten Jember

ABSTRACT

Firdaus Kusumawardhani, Nanda. 2023. Perancangan *Creative Hub* di Kabupaten Jember dengan Pendekatan *Eco-Futuristic*. Dosen Pembimbing: Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T, Achmad Gat Gautama, M.T

Located in Kabupaten Jember, Indonesia, the creative hub becomes an important facility for creative industry players in the area. The creative hub provides facilities, training, and support for creative entrepreneurs in the fields of art, music, fashion, and others. In addition, the creative hub also serves as a place for collaboration between creative industry players and the local community to develop creative potential in Kabupaten Jember. With the existence of this creative hub, it is hoped that it can improve the welfare of the community through the development of sustainable and environmentally conscious creative industries.

Keywords: *creative hub, eco-futuristic*, Kabupaten Jember

المخلص

فيرداوس كوسوموارداني، ناندا. 2023. تصميم مركز الإبداع في كابوباتن جيمير بنهج مستقبلي بيئي. أستاذ مشرف: الأستاذ الدكتور أغونغ سيدايو، المهندس المعماري أحمد جات جوتاما

يعد مركز الإبداع الموجود في كابوباتن جيمير بإندونيسيا وحدة هامة للاعبين صناعة الإبداع في المنطقة. يوفر المركز منشآت وتدريب ودعم لرائدي الأعمال الإبداعيين في مجالات الفن والموسيقى والأزياء وغيرها. بالإضافة إلى ذلك، يعمل المركز كمكان للتعاون بين اللاعبين في صناعة الإبداع والمجتمع المحلي لتطوير الإمكانيات الإبداعية في كابوباتن جيمير. من خلال وجود هذا المركز الإبداعي، يُأمل في أن يتم تحسين رفاهية المجتمع من خلال تطوير صناعات الإبداع المستدامة وذات الوعي البيئي

الكلمات الرئيسية: مركز الإبداع، المستقبلي البيئي، كابوباتن جيمير

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG TUGAS AKHIR	ii
PERNYATAAN ORISINALITAS KARYA	iii
LEMBAR PERNYATAAN LAYAK CETAK	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR/TABEL	xi
PENDAHULUAN	1
STUDI AWAL	1
TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN	4
RUANG LINGKUP DESAIN	7
DATA	9
REFERENSI OBJEK DESAIN	9
REFERENSI PENDEKATAN DESAIN	15
REFERENSI KEISLAMAN DESAIN	17
STUDI PRESEDEN	19
DATA KAWASAN	23
DATA TAPAK	27
PROSES DESAIN	29
SKEMA PROSES DESAIN	29
IDE GAGASAN DESAIN	30
ANALISIS PERANCANGAN	33
ANALISIS KAWASAN	33
ANALISIS FUNGSI DAN RUANG	34
ANALISIS TAPAK	44
ANALISIS BENTUK DAN TAMPILAN	54
ANALISIS UTILITAS KELISTRIKAN	55
ANALISIS UTILITAS PLUMBING DAN SANITASI	56

ANALISIS MATERIAL NON-STRUKTURAL	58
ANALISIS STRUKTUR	59
KONSEP PERANCANGAN	60
KONSEP DASAR/ MAKRO	60
KONSEP TAPAK	61
KONSEP BENTUK DAN TAMPILAN	62
KONSEP RUANG	63
KONSEP STRUKTUR	66
KONSEP SISTEM BANGUNAN DAN UTILITAS	67
HASIL RANCANGAN	68
HASIL RANCANGAN TAPAK	68
HASIL RANCANGAN RUANG	69
HASIL RANCANGAN BENTUK	70
HASIL RANCANGAN UTILITAS	71
PENUTUP	72
KESIMPULAN	72
SARAN	72
DAFTAR PUSTAKA	73
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR DAN SKEMA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Ragam Ekonomi Kreatif	1	Gambar 2.19 Studi Preseden	19
Gambar 1.2 Grafik Pekerja Formal & Informal	2	Gambar 2.20 Studi Preseden	20
Gambar 1.3 Fungsi Creative Hub	3	Gambar 2.21 Studi Preseden	21
Gambar 1.4 Tujuan dan Kriteria Desain Creative Hub	4	Gambar 2.22 Studi Preseden	22
Gambar 1.5 Fasilitas Teknologi Terbaru	5	Gambar 2.23 Data Kawasan	23
Gambar 1.6 Ruang Diskusi yang Ideal	5	Gambar 2.24 Data Kawasan	24
Gambar 1.7 Kriteria Arsitektur Futuristik	6	Gambar 2.25 Data Kawasan	25
Gambar 1.8 Kriteria Arsitektur Eco	6	Gambar 2.26 Data Kawasan	25
Gambar 1.9 Ruang Lingkup Desain	7	Gambar 2.27 Data Kawasan	25
Gambar 1.10 Skala Pelayanan Creative Hub	8	Gambar 2.28 Data Tapak	26
Gambar 2.1 Model Creative Hub	9	Gambar 2.29 Data Tapak	27
Gambar 2.2 Denah Bogor Creative Hub	10	Gambar 2.30 Data Tapak	28
Gambar 2.3 Bogor Creative Hub	10	Gambar 3.1 Ide Dasar Desain	31
Gambar 2.4 Jakarta Creative Hub	10		
Gambar 2.5 Coworking Space	11	DAFTAR SKEMA	
Gambar 2.6 Coworking Space	11	Skema 3.1 Skema Proses Desain	29
Gambar 2.7 Coworking Space	12	Skema 3.2 Ide Dasar Desain	30
Gambar 2.8 Coworking Space	12	Skema 3.3 Ide Dasar Desain	31
Gambar 2.9 Coworking Space	12	Skema 3.4 Ide Dasar Desain	32
Gambar 2.10 Auditorium	13		
Gambar 2.11 Auditorium	13		
Gambar 2.12 Auditorium	13		
Gambar 2.13 Galeri	14		
Gambar 2.14 Galeri	14		
Gambar 2.15 Pendekatan Eco-Futuristic	15		
Gambar 2.16 Pendekatan Eco-Futuristic	16		
Gambar 2.17 Referensi Keislaman Desain	17		
Gambar 2.18 Referensi Keislaman Desain	18		

PENDAHULUAN

STUDI AWAL

Ekonomi kreatif telah dikembangkan oleh pemerintah dalam kurun waktu tahun 2009-2025. Pengembangan ekonomi kreatif ditujukan agar masyarakat dapat disejahterakan dan potensi daerah tersebut dapat ditingkatkan, baik dalam bidang sosial maupun ekonomi. Pengembangan ekonomi kreatif akan meningkatkan lapangan pekerjaan, ekspor, serta menyumbangkan produk domestik bruto yang dapat membangun citra dan identitas bangsa sehingga dapat dibanggakan menjadi ikon budaya, mencakup warisan budaya, dan nilai lokal [1].

UMKM di Kabupaten Jember berhasil menyumbang Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) sebesar Rp67.476.071,8 di tahun 2018 dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya. Dinas Koperasi dan Usaha Mikro Kabupaten Jember terdapat



Gambar 1.1 Ragam Ekonomi Kreatif

5.790 usaha mikro yang terdaftar mulai dari tahun 2011 hingga tahun 2018 [2].

Ragam ekonomi kreatif yang sedang dikembangkan di Kabupaten Jember sangat beragam. Beberapa diantaranya yaitu: Batik Tulis, Egrang Tanoker, kerajinan sangkar burung, anyaman tikar bahan baku mendong, desain kaos, kerajinan bambu, gerabah, bordir sulam, dll. Keberagaman kreasi yang dihasilkan

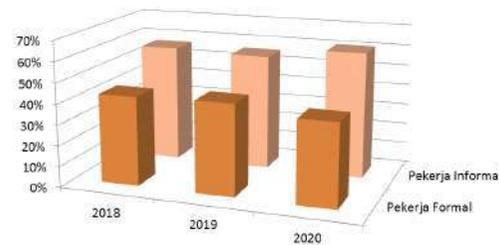
masyarakat Jember memiliki potensi untuk dikembangkan lebih baik lagi [3].

Di Kabupaten Jember, terdapat beberapa kegiatan ekonomi kreatif yang memiliki nilai estetika seni seperti galeri lukisan dan kegiatan kreatif yang berkaitan dengan usaha pengembangan musik dan seni, yaitu *Jember Festival Carnival (JFC)* [3].

Selama masa pandemi berlangsung, masyarakat mulai menyesuaikan segala aspek kehidupan yang telah berubah. Khususnya di bidang teknologi, masyarakat mau tidak mau harus mulai beradaptasi dengan digitalisasi di berbagai sektor utama yang sangat berpengaruh bagi kelangsungan hidup, khususnya di bidang ekonomi dan pendidikan.

Dalam sektor ekonomi, dampak pertambahan jumlah pekerja informal sejak sebelum hingga sesudah masa pandemi berlangsung terus meningkat. Berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik (BPS) terdapat 6,8 juta pekerja lepas pada tahun 2019 dan pada tahun 2020 jumlah tersebut mengalami penambahan menjadi 7,2 juta orang pekerja. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik Jawa Timur, tingkat pengangguran yang didominasi pekerja lepas mencapai kenaikan sekitar 3,92 persen di tahun 2018-2019 [4].

Sistem pembelajaran, baik di Indonesia maupun di seluruh dunia sudah merasakan dampak dari pandemi COVID-19 yang



Gambar 1.2 Grafik Pekerja Formal & Informal

berkepanjangan hingga bertahun-tahun. Seluruh sistem pembelajaran mau tidak mau harus ikut beradaptasi dengan teknologi pada saat ini. Karena adanya pandemi membuat pertemuan tatap muka harus dibatasi, sedangkan tidak seluruh masyarakat Indonesia memiliki sarana yang memadai.

Penggunaan teknologi di Indonesia masih berada dalam tahap belajar untuk memahami perkembangan dan penerapan teknologi dalam sektor pendidikan. Masih banyak sekolah yang belum bisa mengejar ketertinggalan dalam memaparkan proses pembelajaran berbasis teknologi [5].

Keterbatasan akses dan ruang menuju kebebasan untuk memanfaatkan teknologi di bidang ekonomi dan pendidikan menjadi tantangan bagi masyarakat Indonesia yang ingin mengembangkan dirinya di masa pandemi yang penuh dengan keterbatasan [6].

Kabupaten Jember sebagai kota pelajar setelah Yogyakarta, Malang, dan Surabaya, telah memiliki sejumlah perguruan tinggi negeri maupun swasta sebanyak 30 instansi. Perubahan sistem pembelajaran akibat dampak pandemi sangat mempengaruhi cara belajar mahasiswa yang dituntut untuk belajar secara mandiri di rumah masing-masing.

Banyaknya lulusan bergelar sarjana dengan keterbatasan akses pembelajaran selama masa perkuliahan dan kesempatan kerja semakin sedikit karena dampak pandemi, maka suatu *creative hub* dengan fasilitas mumpuni menjadi tempat pengembangan diri dan tempat yang tepat untuk sebuah komunitas bertukar gagasan.

Sebuah *creative hub* yang fleksibel dapat mengurangi batasan-batasan yang dihadapi para pekerja ekonomi kreatif dan pelajar yang melaksanakan pembelajaran di luar lembaga formal. *Creative hub* menjadi sebuah wadah yang ideal untuk menampung ide-ide baru para pekerja maupun keingintahuan belajar para siswa, terlebih saat *creative hub* tersebut memiliki fasilitas dasar yang memadai.

Kebutuhan manusia untuk berpikir, berkomunikasi, bersosialisasi, hingga mendiskusikan suatu ide telah disampaikan di dalam QS Al-Maidah (5): 35, Allah SWT berfirman, "...dan carilah metode/sarana yang mendekatkan diri pada-Nya dan berjihadlah pada jalan-Nya, supaya kamu mendapat keberuntungan." [7].

Salah satu metode pembelajaran sesuai dalam Al Qur'an adalah dengan metode diskusi, yaitu memecahkan suatu permasalahan dengan mencari jawaban alternatif dengan membicarakannya secara kritis, sistematis dan demokratis. Fungsi utama suatu *creative hub*

adalah untuk memwadahi kegiatan komunitas serta diskusi-diskusi siapapun yang ingin belajar dan menemukan gagasan baru [7].

Pendekatan *eco-futuristic* akan diterapkan ke dalam perancangan *creative hub* ini. Desain sebuah *creative hub* yang identik dengan ide dan gagasan baru dari generasi muda dapat dikaitkan dengan model rancangan yang futuristik, modern, dan mencerminkan perkembangan teknologi yang dinamis dan bergerak maju. Unsur *eco* yang tetap memikirkan desain bangunan yang berkelanjutan dan menyesuaikan diri dengan alam sekitarnya akan bergabung dengan sisi modern rancangan tersebut.

Permasalahan yang akan muncul dalam perancangan objek ini terdapat pada pemanfaatan sarana teknologi yang mendukung pekerjaan dan pembelajaran yang dilakukan di dalam lingkup *creative hub*. Akan diperlukan elemen perancangan arsitektur yang tepat dan efektif.



Gambar 1.3 Fungsi *Creative Hub*

TUJUAN DAN KRITERIA DESAIN

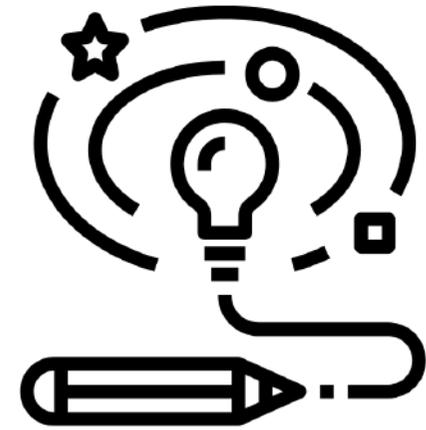
Perancangan sebuah *creative hub* memiliki tujuan utama yakni untuk memwadhahi masyarakat yang bekerja sebagai pekerja kreatif untuk dapat bekerja dengan efektif dan ideal, utamanya dalam mengembangkan kemampuan serta menemukan ide dan gagasan baru di dalam kinerjanya sebagai pelaku industri kreatif. Selain itu, sebuah *creative hub* dapat memwadhahi pelajar dari segala usia untuk belajar dengan teknologi pembelajaran yang canggih, modern, dan layak untuk digunakan di masa yang serba membutuhkan kemajuan teknologi karena adanya hambatan pembatasan selama pandemi.

Perancangan *creative hub* yang memadai dari segi sarana dan fasilitasnya akan secara otomatis menjadi wadah yang layak untuk masyarakat mengembangkan dirinya lewat teknologi terkini yang dapat mereka akses. Sebuah hal sederhana fasilitas teknologi

yang terbaru akan menghasilkan sebuah perubahan.

Pemilihan pendekatan *eco-futuristic* merupakan hal yang sangat berkaitan erat dengan perancangan ini. Pengguna yang merupakan generasi muda yang memiliki jiwa dinamis serta cukup mengenali perkembangan teknologi di era saat ini akan sangat cocok dengan pendekatan bangunan yang mengusung tema futuristik.

Meski begitu, hal-hal yang berbau futuristik cenderung dikenal sebagai hal yang bertentangan dengan alam dan tradisionalisme. Oleh karena itu, pendekatan *eco* digunakan untuk menyeimbangi futuristik yang telah diterapkan. Hal ini dimaksudkan agar rancangan yang futuristik akan tetap memiliki unsur berkelanjutan yang tidak berbahaya bagi alam sekitarnya.



TUJUAN

Wadah untuk komunitas kreatif, pekerja industri kreatif, dan pelajar yang ingin mengembangkan ide dan keterampilan dengan fasilitas yang memadai.

Gambar 1.4 Tujuan dan Kriteria Desain *Creative Hub*



Gambar 1.5 Fasilitas Teknologi Terbaru

Sebuah *creative hub* di era teknologi yang sedang maju dan berkembang ini pasti akan membutuhkan perangkat-perangkat berteknologi terkini yang memadai. Koneksi internet yang cepat juga merupakan fasilitas yang sangat diperlukan pada *creative hub* yang mengedepankan teknologi.

Pendekatan futuristik sebagai pengaruh utama dalam terbentuknya fasilitas yang harus memadai dengan teknologi mutakhir yang harus diaplikasikan ke dalam *creative hub*. Para pengguna *creative hub* akan merasa

terbantu dengan kemudahan atas akses menuju informasi terkini dan perkembangan di bidang yang menjadi fokus para pengguna. Sumber informasi dari berbagai belahan dunia dapat diakses melalui perangkat yang terhubung dengan koneksi internet yang telah diperbarui dan mengikuti perkembangan teknologi yang ada.

Ruang diskusi merupakan suatu fasilitas yang penting untuk para pelaku ekonomi kreatif yang memiliki beberapa tim dalam kinerjanya.



Gambar 1.6 Ruang Diskusi yang Ideal

Sebuah ruang diskusi yang dapat memenuhi kebutuhan pengguna *creative hub* akan sangat bermanfaat dalam pengembangan ide-ide baru untuk memajukan ekonomi kreatif yang ada di Kabupaten Jember [5].

Hal mendasar dari sebuah ruang diskusi yang ideal adalah di mana para penggunanya dapat merasa tenang dan fokus selama mereka mengeluarkan pendapat dan idenya. Jika distraksi dapat diminimalisir maka rancangan suatu ruang diskusi dapat dikatakan berhasil.

Pengembangan diri yang optimal merupakan hasil dari fasilitas yang memadai dari suatu wadah berupa *creative hub* dan diskusi ide dan gagasan baru yang sesuai dengan apa yang sedang dipermasalahkan oleh para pengguna *creative hub*. Sebuah *creative hub* dinilai berhasil mewadahi para pengguna yang produktif saat mereka berhasil memfasilitasi penggunanya dengan rancangan yang sesuai [8].



Gambar 1.7 Kriteria Arsitektur Futuristik

Kriteria desain selanjutnya melingkupi aspek yang berkaitan dengan pendekatan *eco-futuristic*. Sebuah rancangan yang mengusung dua pendekatan yang dikaitkan sekaligus memiliki beberapa kriteria dalam masing-masing aspeknya.

Perancangan *creative hub* dengan pendekatan perancangan arsitektur futuristik mengedepankan unsur penting sebagai poin utama. *Forms follow function* dan unsur rancangan yang dinamis terdapat dalam pendekatan futuristik. Kedua aspek tersebut merupakan sebagian dari beberapa aspek yang terdapat pada pendekatan futuristik lainnya, dalam perancangan ini aspek *forms follow function* dan unsur dinamis lebih berkaitan dengan fungsi *creative hub*.

Forms follow function cenderung dapat diterapkan pada bangunan yang mengusung unsur futuristik karena di masa seperti saat ini fungsi sebuah bangunan lebih dikedepankan. Pergerakan masyarakat yang semakin cepat dan beragam menuntut rancangan bangunan untuk dapat memenuhi kebutuhan pengguna dengan cepat dan tepat.

Hal tersebut berkaitan dengan unsur dinamis. Rancangan *creative hub* cenderung dipenuhi oleh masyarakat usia muda dengan pergerakan dinamis. Bangunan yang dapat beradaptasi dengan masa mendatang merupakan kriteria dalam perancangan *creative hub* ini.

Pendekatan *eco-futuristic* juga sangat mengedepankan keberlanjutan suatu perancangan bangunan dalam segi ekologis. Manusia sebagai penentu keputusan dalam perubahan yang terjadi di muka bumi memiliki kewajiban untuk mengutamakan dan mempertimbangkan keputusan yang menguntungkan manusia dan alam.

Kriteria perancangan *creative hub* di Kabupaten Jember ini selain mengedepankan unsur futuristik dalam rancangannya, juga harus menerapkan sisi berkelanjutan dalam segi ekologis.

Perancangan *creative hub* menerapkan sistem bangunan yang ramah lingkungan serta memiliki kebermanfaatan terhadap alam dan lingkungan sekitarnya. Pertimbangan secara matang dalam sistem utilitas dan penggunaan energi dalam jumlah besar, mengingat sebuah *creative hub* berteknologi mutakhir memerlukan energi listrik kapasitas besar, harus dilakukan dalam pelaksanaannya. Lingkungan yang tidak mencemari serta memberikan penghijauan juga diterapkan dalam perancangan *creative hub* ini.



Gambar 1.8 Kriteria Arsitektur Eco

RUANG LINGKUP DESAIN

Perancangan *creative hub* ini memiliki cakupan pengguna yang berbeda. Pengguna sebagai komunitas, pekerja, dan pelajar.

Cakupan komunitas dan pekerja, baik pekerja kantor yang ingin mengasah keterampilan, belajar ilmu baru yang berkaitan dengan bidangnya, mengembangkan ide dan kreativitasnya, serta mempromosikan karya yang mereka hasilkan.

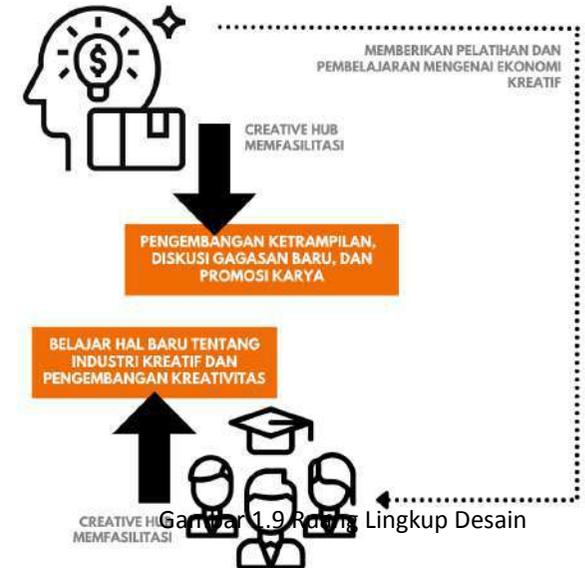
Oleh karena itu, dengan adanya suatu *creative hub* yang memadai akan dapat mendorong masyarakat kreatif untuk mengembangkan dirinya sekaligus mendapatkan wadah untuk karyanya agar bisa dihargai oleh orang lain. Secara perlahan, hal itu dapat berdampak baik bagi perekonomian di Kabupaten Jember karena masyarakatnya mulai dapat berkembang di sektor perekonomian. Perancangan yang mendahulukan kebutuhan penggunaannya sangat diutamakan.

Cakupan selanjutnya merupakan pengunjung dengan latar belakang pelajar, baik pelajar tingkat sekolah (SD, SMP, SMA) maupun tingkat mahasiswa.

Banyaknya jumlah sekolah dan universitas di Kabupaten Jember menjadi satu alasan mengapa *creative hub* ini dirancang. Pelajar yang sedang mengalami kendala untuk melaksanakan pembelajaran secara daring sangat mengalami dampak kemunduran belajar. Adanya *creative hub* ini adalah untuk mewadahi minat belajar dan mengembangkan kreativitas serta tuntutan untuk dapat beradaptasi dengan perkembangan teknologi yang tidak dimiliki semua pelajar.

Adanya suatu *creative hub* dapat menjadi wadah pembelajaran para pelajar dan mahasiswa dengan memanfaatkan fasilitas teknologi terbaru sehingga menghilangkan batasan untuk belajar karena keterbatasan teknologi dan belajar ilmu baru dari komunitas yang tercakup dalam *creative hub*.

Pengguna *creative hub* khususnya yang merupakan pelaksana ekonomi kreatif dapat mengadakan pelatihan mengenai bidang-bidang ekonomi kreatif kepada para pelajar. Pelaksanaan dan pengetahuan tentang ekonomi kreatif tidak memandang usia. Terlebih saat kemajuan teknologi seperti saat ini, informasi dan kesempatan belajar mengenai perekonomian dapat diajarkan kepada generasi muda. *Creative hub* merupakan wadah yang sesuai untuk memfasilitasi hal tersebut.



Gambar 1.9 Ruang Lingkup Desain



Gambar 1.10 Skala Pelayanan *Creative Hub*

Skala pelayanan sebuah *creative hub* ini mengutamakan kebutuhan para pelaku ekonomi kreatif sebagai pengguna *creative hub* dan masyarakat yang ingin mempelajari lebih lanjut tentang perekonomian kreatif di Kabupaten Jember.

Proses pembuatan dari beberapa hasil karya dari pelaku ekonomi kreatif dapat dilaksanakan di berbagai macam studio yang dapat mewadahi kegiatan tersebut. *Creative hub* memfasilitasi dengan alat dan teknologi terkini sesuai dengan bidang perekonomian kreatif dan menyesuaikan kebutuhan.

Hasil karya tersebut pasti akan dipasarkan atau diperkenalkan kepada masyarakat umum untuk menarik pembeli ataupun memperkenalkan karya tersebut bagi siapapun yang ingin mengembangkannya. Maka dari itu, suatu ruang pameran sangat diperlukan dalam perancangan *creative hub* ini agar tujuan untuk memperkenalkan hasil karya pelaku ekonomi kreatif.

Ruang diskusi merupakan salah satu hal penting untuk dipertimbangkan dalam perancangan *creative hub* yang diperuntukkan bagi pelaku ekonomi kreatif.

Sesuai dengan nama profesi mereka, pelaku ekonomi kreatif bergantung kepada kreativitas mereka. Ide dan gagasan baru adalah hal yang krusial untuk mengembangkan produk mereka agar semakin menarik dan tidak membuat konsumen bosan. Inovasi-inovasi tersebut dapat diraih salah satunya melalui diskusi antar pelaku ekonomi kreatif.

Fasilitas yang memungkinkan untuk mereka belajar hal baru mengenai bidang perekonomian kreatif yang mereka lakukan juga menjadi salah satu penunjang bagi mereka untuk dapat mengembangkan idenya dan menemukan inovasi terbaru. Berdiskusi merupakan suatu kegiatan *brainstorming* untuk mengumpulkan ide dan pengetahuan baru dari masing-masing orang sehingga terbentuklah inovasi produk.

DATA

REFERENSI OBJEK DESAIN

Definisi dari *creative hub* adalah sebuah wadah yang bersifat fisik maupun virtual, yang menyatukan orang-orang kreatif. Sebuah *creative hub* dimanfaatkan sebagai wadah penyelenggara, menyediakan ruang dan dukungan untuk komunitas, pengembangan bisnis dan keterlibatan masyarakat dalam sektor kreatif, budaya dan teknologi [9].

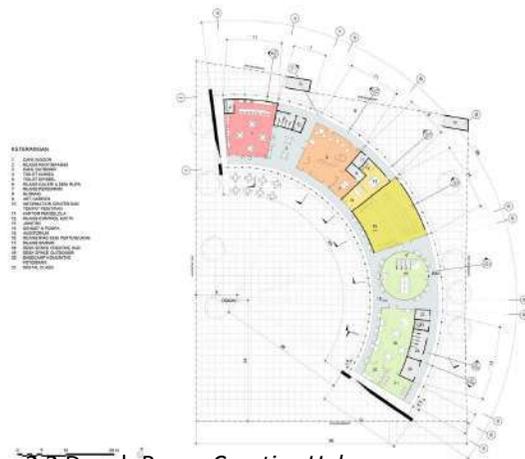
Creative hub memiliki beberapa fungsi, yaitu: memfasilitasi untuk ide, proyek, organisasi dan bisnis, baik dalam jangka panjang atau jangka pendek, termasuk acara, pelatihan keterampilan, pengembangan kapasitas dan peluang global; memfasilitasi kolaborasi dan jaringan di antara komunitasnya; untuk menjangkau pusat-pusat penelitian dan pengembangan, lembaga, industri kreatif dan non-kreatif; untuk berkomunikasi dan terlibat dengan lebih luas audiens, mengembangkan komunikasi aktif strategi; untuk



Gambar 2.1 Model *Creative Hub*

memperjuangkan dan merayakan bakat yang muncul; menjelajahi batas-batas praktik kontemporer dan mengambil risiko terhadap inovasi [9].

Creative hub terbentuk dalam berbagai bentuk dan ukuran, dan dapat dijelaskan dalam berbagai cara – kolektif, koperasi, lab, inkubator, dan dapat bersifat statis, seluler, atau online [9].



Gambar 2.2 Denah Bogor Creative Hub

Salah satu contoh penerapan model *creative hub* terdapat pada Bogor Creative Center. Model centre yang memiliki aset lain berupa kafe telah diterapkan pada rancangan Bogor Creative Center. Ruang terbuka yang dijadikan kafe *outdoor* pada bangunan *creative hub* ini berfungsi sebagai tempat masyarakat yang menggeluti bidang ekonomi kuliner untuk menjual kuliner yang mereka jajakan. Berbagai macam hidangan, seperti kopi hingga makanan khas daerah setempat dipamerkan untuk dapat dijual di kawasan cafe outdoor yang ditempatkan di ruang terbuka bangunan.

Model centre yang diterapkan dalam bentuk bioskop dan ruang pameran juga ada pada rancangan Bogor Creative Center. Bangunan *creative hub* ini terdiri dari ruang galeri dan seni rupa dengan kapasitas 40 orang, auditorium untuk 77 orang, ruang fotografi, ruang digital komunitas musik, serta komunitas penerbit [24].

Segala bentuk kreativitas, khususnya di bidang seni yang dapat ditampilkan serta ditonton dapat dilaksanakan pada ruang-ruang tersebut. Tarian daerah setempat juga pernah ditampilkan dalam beberapa acara yang bertepatan di Bogor Creative Center [24].



Gambar 2.3 Bogor Creative Hub



Gambar 2.4 Jakarta Creative Hub

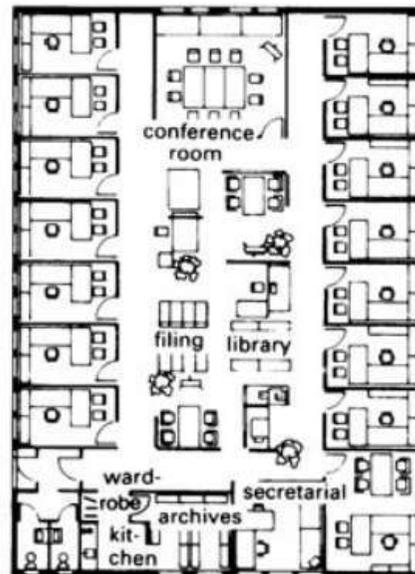
Model *creative hub* berupa studio dengan ruang kerja bersama telah diterapkan pada rancangan Jakarta Creative Hub. JCH memiliki fasilitas 3 ruang kelas, yaitu ruangan berisi mesin-mesin produksi. Terdapat *co-office* atau kantor bersama sebanyak 12 unit yang masing-masing berukuran 12 meter persegi [25].

Jakarta Creative Hub memiliki beberapa fasilitas unggulan. Salah satu dari fasilitas-fasilitas tersebut adalah tiga ruang kelas yang dinamakan ruang kelas A, B, dan C. Ruang-ruang kelas ini biasanya digunakan untuk acara seminar, *workshop*, pelatihan, maupun pameran [25].

Sebuah *creative hub* umumnya memiliki ruang kerja bersama (*coworking space*). Tata Perabot pada sebuah *coworking space* dibagi menjadi tiga jenis sesuai dengan preferensi penghuni dan kegiatannya yaitu: *half-open*, *open*, dan *closed* [10]. Tata perabot *half-open* merupakan kombinasi dari ruang terbuka dan area konsentrasi kerja. Perabot yang digunakan bertujuan untuk berkolaborasi dan berkonsentrasi (tertutup), keberagaman perabot menjadi cirinya. Tata perabot *open* terdiri dari ruangan terbuka berukuran besar. Tata perabot *closed* terdiri dari ruang tertutup dan terpisah, berbeda dari konsep *coworking space*.

Suasana Industrial dengan tata ruangan terbuka, lebih disukai oleh wirausahawan (*self-employed*). Suasana Modern dengan tata ruang tertutup, lebih disukai oleh pegawai pada konsultan atau biro. Suasana rumahan (*Homey*) dengan tata ruang beragam, lebih disukai oleh pekerja lepas (*freelancer*) [10].

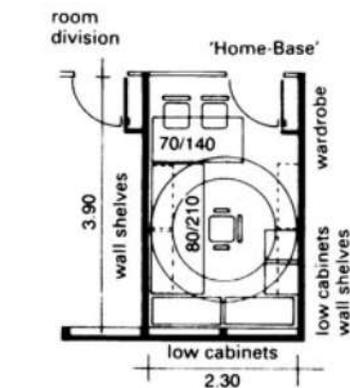
Tata ruang mempengaruhi kemampuan bertukar pengetahuan. Faktor yang dipertimbangkan dalam bertukar pengetahuan seperti pemusatan ruang, jarak ruang, peletakan perabot, dan visibilitas penghuni [11]. Tata ruang terbuka (*open-layout*) mendorong terjadinya interaksi antara penghuni. Tata ruang yang semakin terbuka akan meningkatkan kolaborasi antar penghuni [12].



7 Division of combined office, with outer individual offices and related common areas

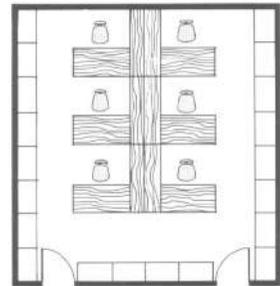
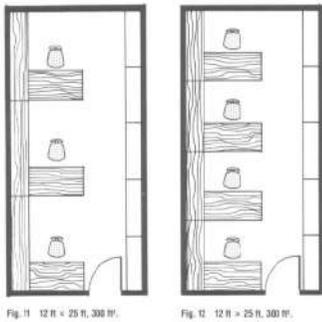
Gambar 2.5 Coworking Space

Ruang kerja bersama dapat dirancang seperti ruangan kantor gabungan (*combined office*) di mana terdapat beberapa ruang-ruang dengan fungsi berbeda di satu ruang utama yang sama. Ruang yang berbeda tersebut tetap harus memiliki fungsi yang masih berhubungan satu sama lainnya. Terdapat ruang rapat, ruang kerja individual, perpustakaan, ruang arsip, ruang sekretariat, serta penunjang berupa kamar mandi dan dapur umum [13].



6 Individual office within a combined office

Ukuran ruang kerja individual memiliki tiga kursi dan meja, serta kabinet [13].



Gambar 2.7 Coworking Space

Model ruang kerja dalam sebuah *working space* berbentuk satu ruang kerja yang digunakan beberapa orang. Dalam merencanakan jenis ruang kerja seperti ini, baik sirkulasi dan jarak antar barang dalam ruangan merupakan hal utama. Akses pintu masuk dan ukuran perabot harus dipertimbangkan dengan cermat [14].

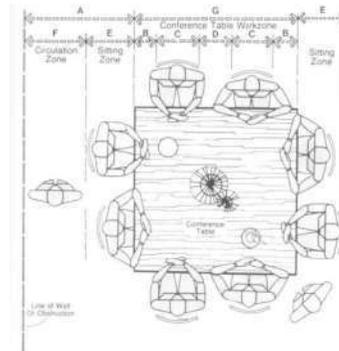


Fig. 1 Square conference table

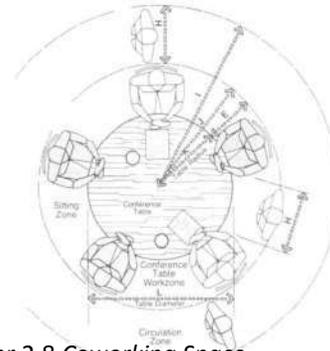
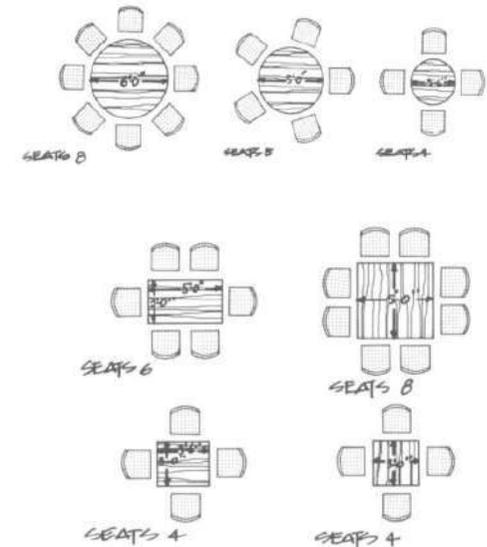


Fig. 2 Circular conference table

Gambar 2.8 Coworking Space

Meja rapat berbentuk lingkaran memberi kesan kompak dan setara. Akan tetapi, meja lingkaran akan kurang nyaman jika digunakan di dalam ruangan dengan fasilitas audiovisual. Pengguna ruangan di sisi berseberangan akan kesusahan menyimak materi audio visual [14].

Meja rapat berbentuk persegi memberi kesan formal dengan menonjolkan hierarki penggunaannya. Meja persegi cocok saat digunakan di dalam ruangan dengan fasilitas audio visual di salah satu titik di ruang tersebut. Pengguna ruangan dapat mudah fokus dengan fasilitas audio visual [14].

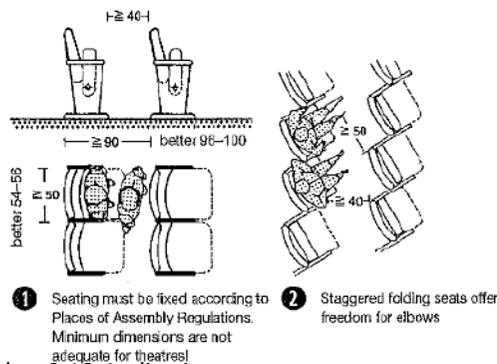


Gambar 2.9 Coworking Space

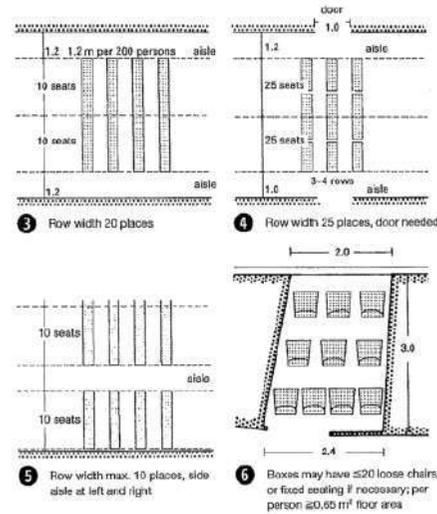
Ukuran dan jumlah kursi pada meja rapat disesuaikan dari kebutuhan serta ukuran ruang rapat yang dirancang [14].

Auditorium adalah salah satu ruang yang difungsikan untuk acara-acara tertentu seperti pertemuan umum, aktivitas pertunjukan, dan sebagainya, sedangkan auditorium multifungsi merupakan jenis auditorium yang tidak dirancang secara khusus untuk fungsi verbal atau musik, namun dirancang untuk berbagai aktivitas lain, seperti mengadakan pernikahan, pameran produk, dan aktivitas perayaan seperti ulang tahun dan lain sebagainya [21].

Ukuran auditorium di tiap negara dan wilayah akan disesuaikan dengan peraturan di area masing-masing. Asumsi perhitungan ukuran auditorium dihitung dari perkiraan dua orang penonton di tiap meter persegi [13].



Gambar 2.10 Auditorium

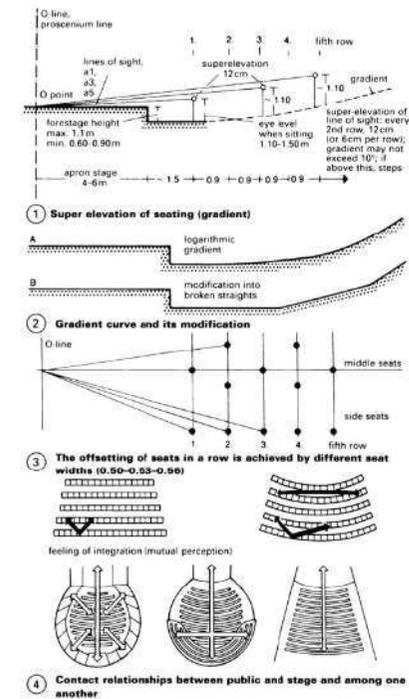


Gambar 2.11 Auditorium

Terdapat kaitan dengan psikologis dan sudut pandang penonton, atau persyaratan untuk pandangan yang baik dari semua kursi. Pilihannya yaitu: Tampilan bagus, tanpa menggerakkan kepala, tetapi gerakan mata ringan sekitar. 30°; Tampilan bagus dengan sedikit gerakan kepala dan gerakan mata ringan sekitar. 60°; Maks. sudut kesadaran tanpa gerakan kepala kira-kira. 110°, yaitu semua tindakan di lapangan 'dalam tampilan'. Di luar bidang ini, ada ketidakpastian, karena

'sesuatu' tidak terlihat; Gerakan kepala dan bahu penuh memungkinkan sudut pandang 360° [13].

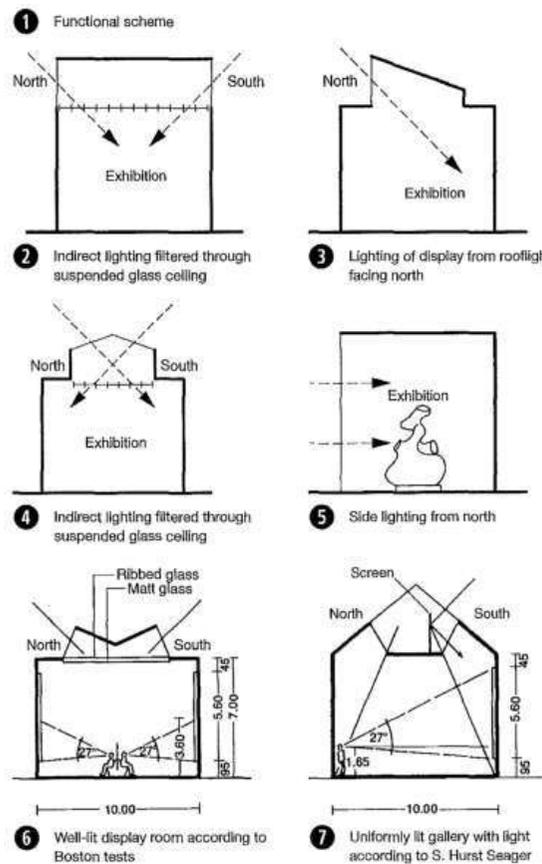
Ruang auditorium berukuran kecil sebaiknya berbentuk persegi (*rectangular*) dengan dinding bagian depan dimiringkan menjauhi panggung. Bentuk kipas (*fan shape*) lebih disarankan dengan sudut berlawanan tak lebih dari 140° [13].



Gambar 2.12 Auditorium

Galeri pada sebuah *creative hub* bertujuan untuk memamerkan karya seni yang telah dibuat oleh pelaku ekonomi kreatif. Tempat penyelenggaraan galeri seni diselenggarakan di selasar bangunan atau di satu ruang yang telah dirancang sedemikian rupa [22].

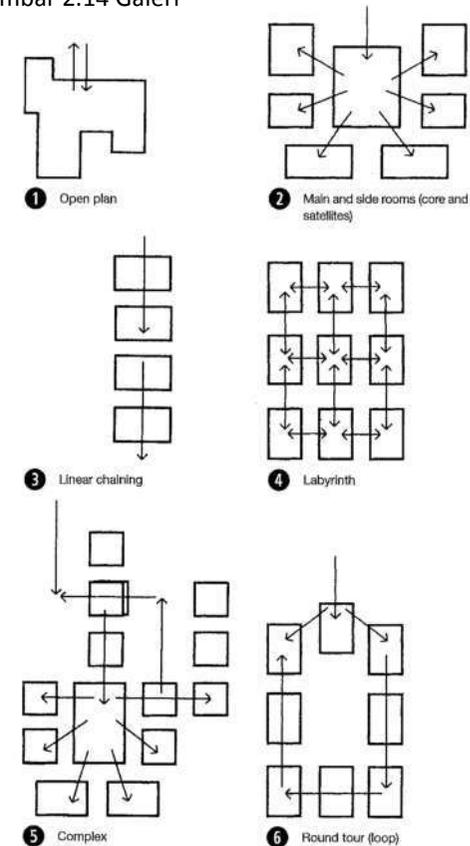
Karakteristik kegiatan di dalam galeri, kegiatan-kegiatan yang dilakukan memiliki karakter dan sifatnya, yaitu: yang dapat memberikan pandangan, pemahaman, penghargaan, dan penilaian tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan objek pameran (apresiatif), seniman sebagai pelaku utama seni selalu memiliki keinginan untuk membentuk dan menghasilkan sesuatu yang baru (kreatif), karakter kegiatan yang dilakukan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan pendidikan tentang objek pada galeri (edukatif), serta karakter kegiatan yang bersifat santai dan ringan dalam menikmati suasana maupun kegiatan dalam galeri secara keseluruhan (rekreatif) [23].



Gambar 2.13 Galeri

Ruang pameran harus dilengkapi dengan sistem pencahayaan yang fleksibel: tidak ada lampu yang terpasang secara permanen, tidak ada lampu dinding dan lampu langit-langit yang tetap [13].

Gambar 2.14 Galeri



Faktor penentu dalam tata letak ruang pameran adalah hubungan antara koleksi dan cara menampilkannya (konsep tampilan). Tipe dasar tata letak dibagi menjadi *open plan*, *core and satellite room*, *linear*, *labirin*, *complex*, dan *loop* [13].

REFERENSI PENDEKATAN DESAIN

Pendekatan *eco-futuristic* bertujuan untuk menghasilkan sebuah rancangan yang modern dan dinamis, namun tetap memperhatikan kondisi lingkungan sekitar serta mempertahankan kelestariannya dalam jangka waktu yang lama.

Eco-futuristic terdiri dari dua kata, yaitu ekologi dan futuristik. Ekologi merupakan salah satu cabang ilmu biologi yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dengan lingkungannya [15].

Sebuah rancangan yang mempertimbangkan sisi ekologi akan dipengaruhi oleh beberapa prinsip-prinsip ekologi, yaitu: *fluctuation*, *stratification*, dan *interdependence* [15].

Prinsip fluktuasi adalah saat sebuah bangunan memiliki hubungan dengan proses alami yang terjadi. Seringkali perubahan yang terjadi di alam jangan sampai rusak di tangan manusia.



Gambar 2.15 Pendekatan *Eco-Futuristic*

Prinsip stratifikasi menjelaskan bahwa organisasi bangunan seharusnya muncul keluar dari interaksi perbedaan bagian-bagian dan tingkat-tingkat. Semacam organisasi yang membiarkan kompleksitas untuk diatur secara terpadu.

Prinsip *interdependence* menyatakan bahwa hubungan antara bangunan dengan lingkungan di sekitarnya memiliki hubungan timbal balik. Terdapat suatu siklus yang seimbang dalam rancangan dengan lingkungan di sekitarnya.

Futuristik memiliki makna yang mengarah ke masa depan. Sebuah bangunan yang mengusung tema futuristik artinya bangunan tersebut mengekspresikan sifat dinamisnya yang terus menyesuaikan dengan perubahan di masa depan sehingga bangunan tersebut dapat terus memenuhi tuntutan yang selalu berkembang [16].

Futuristik berarti tampil dengan tidak biasa dan modern, seakan-akan hal tersebut berada di masa depan; bayangan akan seperti apa masa depan [17].

Ciri-ciri arsitektur futuristik, yaitu: Suatu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam) yang merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis; imajiner, khayalan, idealis; bentuk bangunan tertentu, fungsional. Menurut Andik [18], penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien.

ARSITEKTUR FUTURISTIK

MENURUT ANDIK (2018):



Gambar 2.16 Pendekatan *Eco-Futuristic*

Less is more, semakin sederhana suatu bangunan merupakan suatu nilai tambah terhadap arsitektur tersebut; singular (tunggal); *Nihilism*, penekanan perancangan pada space; Ekspos material bangunan [18].

Kesimpulan perencanaan berdasarkan ungkapan futuristik, yaitu: Mempunyai konsep masa depan; Struktur dan konstruksi canggih; Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi; Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim [19].

REFERENSI KEISLAMAN DESAIN

Perancangan *creative hub* tidak lepas dari kemampuan umat manusia untuk terus berpikir maju dan kreatif. Referensi keislaman desain telah dilontarkan dalam QS. Al-Baqarah 2:219 yang berbunyi, "...Demikianlah Allah menerangkan ayat-ayat-Nya kepadamu supaya kamu berfikir."

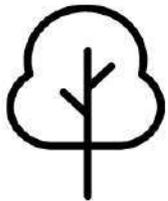
Menurut tafsir Kementerian Agama RI, ayat ini menekankan bahwa manusia harus menentukan hidupnya untuk menjadi lebih bermanfaat, bukan malah menjalankan suatu keburukan hingga menyebabkan kerusakan. Allah menganjurkan agar seseorang berusaha mencari rezeki untuk keperluan anak dan istri serta orang-orang yang di bawah tanggungannya [20].

Dalam hal ini, manusia harus memikirkannya. Berpikir bukan untuk dunia saja tetapi juga memikirkan akhirat dalam setiap usaha dan pekerjaannya.



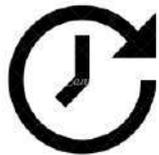
Gambar 2.17 Referensi Keislaman Desain

PROSES PEMBANGUNAN DI MUKA BUMI



QS AL-A'RAF, AYAT 85

PENTINGNYA MEMELIHARA LINGKUNGAN HIDUP. HAL ITU MENUNJUKKAN PENTINGNYA MELESTARIKAN LINGKUNGAN DEMI MASA DEPAN UMAT MANUSIA.



HADITS RASULULLAH SAW

"AJARILAH ANAK-ANAKMU SESUAI DENGAN ZAMANNYA, KARENA MEREKA HIDUP DI ZAMAN MEREKA BUKAN PADA ZAMANMU. SESUNGGUHNYA MEREKA DICIPTAKAN UNTUK ZAMANNYA, SEDANGKAN KALIAN DICIPTAKAN UNTUK ZAMAN KALIAN"

Dalil-dalil dalam islam yang mengatur tentang penerapan proses perancangan suatu rancangan arsitektur dapat ditemukan di berbagai riwayat. Perancangan *creative hub* ini memiliki beberapa dalil utama yang relevan dengan bidangnya.

Pembangunan sebuah karya arsitektur telah diantisipasi di dalam islam, mengingat manusia adalah makhluk yang memiliki akal, sehingga pembangunan sebuah gedung itu adalah hal yang penting bagi umat manusia. Fasilitas yang telah Allah SWT berikan kepada umat manusia adalah hal yang tidak dapat kita ambil secara sia-sia. Sumber daya tersebut harus kita pertimbangkan matang-matang agar tidak rusak dan harus menimbulkan kemanfaatan kepada lingkungan sekitarnya.

Pentingnya memelihara lingkungan hidup di sekitar kita adalah hal yang penting dan telah dipaparkan dalam QS. Al-A'raf ayat 85, "Dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi sesudah Tuhan memperbaikinya, yang

demikian itu lebih baik bagimu jika betul-betul kamu orang-orang yang beriman."

Berkaitan dengan pendekatan dalam perancangan *creative hub* ini, pendekatan *eco-futuristic* juga penerapan aspek keislamannya telah diatur pada dalil-dalil keislaman.

Unsur futuristik telah dijelaskan dalam hadits Rasulullah SAW. yang berbunyi, "Ajarilah anak-anakmu sesuai dengan zamannya, karena mereka hidup di zaman mereka bukan pada zamanmu. Sesungguhnya mereka diciptakan untuk zamannya, sedangkan kalian diciptakan untuk zaman kalian".

Manusia yang berakal harus bisa berpikir dan mempertimbangkan kehidupan di masa depan. Aspek-aspek kehidupan manusia harus memikirkan bagaimana nasibnya di masa yang akan datang. Arsitektur futuristik diterapkan dalam perancangan *creative hub* ini dengan tujuan untuk mengamalkan pemikiran manusia di masa yang akan datang agar kemanfaatan dapat dirasakan generasi muda.

Gambar 2.18 Referensi Keislaman Desain

STUDI PRESEDEN

BOGOR CREATIVE HUB - Bogor, Indonesia

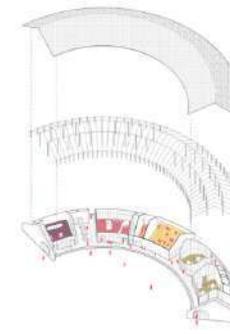
Dirancang sebagai generator bagi orang-orang kreatif di Bogor, *creative hub* ini bertujuan sebagai ruang kolektif kegiatan yang bertindak sebagai platform terbuka untuk pertukaran, spontan, latihan informal & ruang inspirasi. Bangunan ini berdiri di atas lahan seluas 1,3 Ha dengan bangunan eksisting berusia 200 tahun yang dibangun pada masa kolonial Belanda, menyisakan ruang terbuka yang dapat dimanfaatkan sebagai kegiatan santai dan ekstensi. Kompleks ini meluas ke lingkungan yang lebih besar dari Taman Hutan Raya Bogor Istana Kepresidenan Indonesia, membuatnya sangat menonjol namun hati-hati dalam bahasa desain.

Pusat Kreatif disusun sebagai satu bangunan, dengan aksesibilitas berpori dari segala arah, menghubungkan semua ruang terbuka di kompleks dengan lancar untuk kegiatan terbuka & meluas ke taman. Bentuk C disusun



Architects: Local Architecture Bureau
Area : 1600 m²
Year : 2021
Photographs :DKD/ Dedi Dwitomo
Manufacturers : Bluescope, YKK Aluminium
Structure Consultant : H.E.R.S.U.B

dengan menghadap pohon-pohon besar yang ada & bangunan tua seperti menutupi & mengisi tepi kompleks. Program di dalam (auditorium – ruang kelas – Galeri) menempati geometri yang berbeda di bawah atap melengkung tunggal yang mencerminkan ekspresi dominan desain tropis. Semua program dikelilingi oleh teras terbuka yang memperbesar ruang sebagai ruang komunal dan aksesibilitas. Pengalaman di seluruh bangunan membawa pengunjung ke kolom



Gambar 2.19 Studi Preseden

berulang, menggabungkan teras di dalam area luar ke taman. Sensasi ruang terbuka tertutup terus menerus melalui teras, menyediakan lingkungan yang inklusif antara pendidikan, rekreasi & pertunjukan luar ruangan. Bangunan itu sendiri meninggalkan ruang dalam skema, seperti alun-alun terbuka ke bangunan bersejarah, dan untuk mengembangkan kreativitas melalui ruang sosial, informal, dan program khusus.

Scion Innovation Hub - Rotorua, Selandia Baru

Proyek ini merupakan penemuan kembali markas besar Scion di Rotorua, Institut Penelitian Mahkota yang mengkhususkan diri dalam pengembangan teknologi untuk industri kehutanan. Berlokasi tepat di tepi hutan redwood di Taman Hutan Whakarewarewa, proyek ini membawa tenaga kerja, yang sebelumnya berada di gedung-gedung kecil yang tersebar di sekitar kampus, menjadi pusat inovasi utama sambil menciptakan titik kedatangan kampus baru untuk memperkuat antarmuka publik untuk Scion.

Dinamakan setelah Tuteata, nenek moyang dari tiga sub suku lokal 'Te Whare Nui o Tuteata' adalah karya mutakhir untuk kayu rekayasa tidak hanya dalam hal estetika tetapi juga kontribusinya untuk masa depan tanpa karbon. Tiga 'puncak' di kayu *gluelam*, perwakilan dari tiga hapu di wilayah itu, berdiri dengan gagah dan tinggi di pintu masuk.



Architects: Irving Smith Architects, RTA Studio
Area : 2000 m²
Year : 2020
Photographs : Patrick Reynolds
Design Team : ISA, Andrew Irving, Blair Sigley, Gaby Van Der Boom

Gambar 2.20 Studi Preseden

Pengunjung lewat di bawah portal ini ke atrium setinggi tiga tempat pameran kurasi teknologi serat kayu dan kafe menyambut publik. Elemen struktural ini terbuat dari *Laminated Veneer Lumber* berperforma tinggi dan memiliki sambungan simpul pas yang disatukan dan direkatkan dalam pengerjaan. Tingkat di atas menyediakan ruang kantor dan ruang kolaborasi yang lebih privat dan dianggap akustik.

Sebagaimana dinilai menggunakan sistem *Etool*, Scion Innovation Hub mencapai nol karbon yang terkandung pada saat penyelesaian. Mencapai target 2030 yang ditetapkan oleh RIBA (*Royal Institute of British Architects*) sebesar 500 kg karbon/m². Dengan menggunakan produk-produk rekayasa yang terbuat dari pinus yang ditanam secara berkelanjutan dan lebih memikirkan karakteristik operasional sebuah bangunan.

Metaphor Cultural Hub - Athens, Yunani

Metaphor bercita-cita menjadi platform yang mempromosikan kreativitas muda dari Yunani, mengembangkan komunitas dalam dialog dengan audiens lokal dan internasional.

Untuk desain Metaphor, usulan PILA untuk ruang berangkat dari konsep fleksibilitas, untuk menciptakan lingkungan yang lincah yang dapat dengan cepat berubah dari toko konsep menjadi galeri menjadi ruang acara sekaligus mempertahankan identitas visual yang unik. yang mendefinisikannya.

Ruang dikembangkan di dua tingkat, dengan restoran kafe-bar di lantai dasar, ruang pameran dan acara di kedua lantai, dan ruang kantor di lantai pertama.

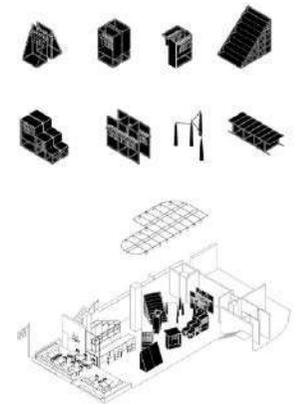
Ruang pameran dapat dengan mudah diubah dengan penggunaan enam instalasi tampilan bergerak metalik baik untuk menjadi tuan rumah pameran dan menampilkan karya seni, produk, atau program kegiatan artistik yang



Architects: PILA
Area : 400 m²
Year : 2021
Photographs :Alina Lefa
Project Manager : Christina Papalexandri

akan diprogram di ruang oleh tim kreatif Metaphor.

Metaphor menawarkan pengalaman unik kepada pengunjung setiap kali mereka mengunjungi ruang, tergantung pada acara yang diselenggarakan dan konfigurasi ruang, selalu menemukan melalui atmosfer dan



Gambar 2.21 Studi Preseden

energi kreatif yang sama yang dipancarkan ruang. Rancangan dengan pola dan pemilihan warna seperti ini dapat meningkatkan kreativitas, konsentrasi, serta keaktifan pengguna dalam mengembangkan karya di dalam masing-masing komunitas.

Fuji Skirt Office - Tokyo, Jepang

Bangunan ini terletak di Fujinomiya, Prefektur Shizuoka. Itu diperlukan untuk berfungsi sebagai tempat istirahat dan kantor bagi para pekerja pabrik derek. Pada hari yang cerah, bangunan ini memiliki pemandangan Gunung Fuji, tetapi pemandangan gunung terhalang oleh sejumlah rumah. Pemandangannya penuh dengan pabrik, derek, tempat parkir, rumah tetangga, dan ladangnya.

Taman ini dikelilingi oleh panel FRP dengan lekukan kubik seperti tirai rok. Panel ditutupi dengan pola yang dibuat dengan mentransfer penampang batu lava yang ditemukan, yang dibor oleh pengrajin pabrik di waktu luang mereka. Pecahan batu digunakan sebagai batu loncatan di taman. Taman berpanel ditanami pakis, pinus merah, dan tanaman lain dari Sea of Trees dan ditutupi dengan kerikil lokal.

Mortar eksterior juga disemprotkan untuk memberikan tekstur permukaan batu lava yang kasar. Tirai putih yang menutupi fasad



Architects: Fukei Co.
Area : 96 m²
Year : 2020
Photographs : Naoki Masumoto
Lead Architect : Daisuke Komatsu

menonjol di lingkungan abu-abu. Ini adalah layar yang mencerminkan lingkungan sekitar serta bayangan yang ditimbulkan oleh struktur bangunan dan permukaan lengkungnya sendiri. Dari pendekatan, ketika melihat pabrik pada sudut melalui bangunan, dua gambar tumpang tindih, memberikan kesan pabrik mengenakan rok yang lembut. Taman yang menghadap ke barat dan lampu atas memungkinkan cahaya masuk ke ruang interior berubah sepanjang hari.

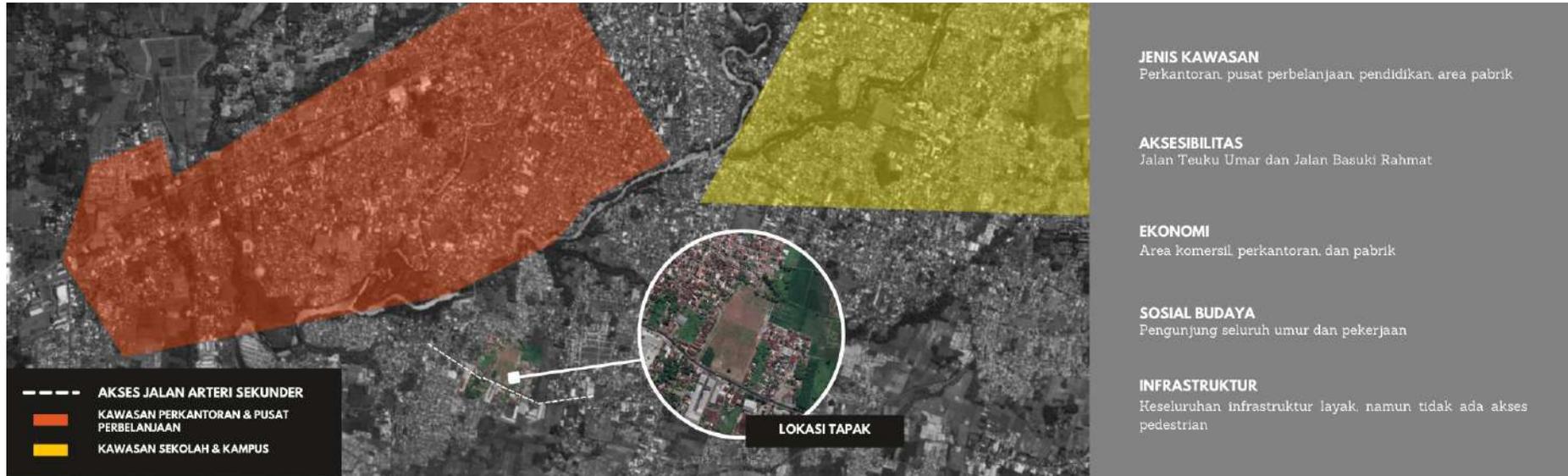


Gambar 2.22 Studi Preseden

Di pagi hari, cahaya masuk dengan sudut dari lampu atas, dan di sore hari, cahaya melewati panel ke interior. Ketika ruang dipenuhi dengan butiran cahaya yang tak terhitung jumlahnya yang jatuh dari gelembung lava, tempat ini sekali lagi menjadi bagian dari kaki Gunung Fuji.

Bangunan ini menerapkan konsep *eco-futuristic* yang mengedepankan fungsi daripada bentuk, serta menerapkan energi yang efisien dan ramah lingkungan.

DATA KAWASAN



Gambar 2.23 Data Kawasan

Lokasi berada di Kecamatan Kaliwates yang termasuk dalam kawasan perkotaan dengan berbagai perkantoran serta sekolah dan universitas. Terletak kurang dari 5 kilometer, cukup dekat dengan Universitas Jember dan SMAN 1 Jember sebagai *landmark* pusat pendidikan di Jember. Perkantoran dan pusat perbelanjaan yang terletak di pusat kota Jember juga termasuk dekat dengan wilayah ini.

Jalan Teuku Umar merupakan jalan arteri sekunder, maka jalan ini merupakan salah satu prioritas sirkulasi masyarakat Kabupaten Jember. Jalan Teuku Umar menghubungkan jalan utama lain, termasuk Jalan Basuki Rahmat sebagai akses menuju bandar udara. Jenis kendaraan pribadi hingga truk diperbolehkan mengakses jalur ini. Akan tetapi, tidak ada pedestrian yang layak di jalur tersebut.

Infrastruktur Jalan Teuku Umar dapat dikategorikan tercukupi dengan baik. Kemudahan akses listrik, penataan drainase yang dapat mengantisipasi meluapnya air, berbagai jenis jaringan sinyal yang cukup tinggi, dan fasilitas lalu lintas yang memadai untuk digunakan.



UNIVERSITAS JEMBER (1) DAN SMAN 1 JEMBER (2)

Salah satu universitas dengan kualitas yang bagus serta memiliki jumlah mahasiswa yang banyak. Mahasiswa sebagai penerus ekonomi kreatif di Kabupaten Jember berpotensi untuk mengembangkan kreativitas dalam suatu *creative hub*. Jarak antara site dengan universitas Jember kurang dari 5 km.

JFC CENTER (3) DAN PUSLIT KOPI & KAKAO (2)

Sebagai pusat dari pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Jember. JFC Center menjadi tempat produksi kostum Jember Fashion Carnival dan Puslit Kopi dan Kakao sebagai pusat penelitian sumber daya alam utama Jember, yaitu kopi dan kakao yang diolah sebagai makanan khas Jember. Jarak antara site dengan keduanya kurang dari 5 km.

Sumber gambar: detik.com. <https://icert.co.id/biaya-kuliah-e2-dan-e3-di-universitas-jember> dan <https://www.kab.go.id/indonesia/pr-1656590-4/daftar>

Gambar 2.24 Data Kawasan

Salah satu universitas dengan kualitas yang bagus serta memiliki jumlah mahasiswa yang banyak. Mahasiswa sebagai penerus ekonomi kreatif di Kabupaten Jember berpotensi untuk mengembangkan kreativitas dalam suatu *creative hub*. Jarak antara site dengan universitas Jember kurang dari 5 km.

Sebagai pusat dari pelaku ekonomi kreatif di Kabupaten Jember. JFC Center menjadi tempat produksi kostum Jember Fashion Carnival dan Puslit Kopi dan Kakao sebagai pusat penelitian sumber daya alam utama Jember, yaitu kopi

dan kakao yang diolah sebagai makanan khas Jember. Jarak antara *site* dengan keduanya kurang dari 5 km.

Dilihat dari kondisi topografi yang ditunjukkan dengan kemiringan tanah atau elevasi, sebagian besar wilayah Kabupaten Jember (36,60%) berada pada wilayah datar dengan kemiringan lahan 0 – 2%, sehingga daerah ini baik untuk kawasan permukiman perkotaan dan kegiatan pertanian tanaman semusim. Selanjutnya wilayah yang bergelombang sampai berbukit dengan kemiringan sangat

curam di atas 40% menempati wilayah 31,28%, daerah tersebut harus dihindarkan sehingga dapat berfungsi sebagai perlindungan hidrologi untuk menjaga keseimbangan ekosistem. Selebihnya wilayah landai sampai bergelombang, dengan kemiringan antara 2 – 15% menempati wilayah 20,46%, yang digunakan untuk usaha pertanian dengan tanpa memperhatikan usaha pengawetan tanah dan air. Sedangkan daerah bergelombang mudah terkena erosi, maka diperlukan usaha pengawetan tanah dan air.



Gambar 2.25 Data Kawasan

Terdapat berbagai macam bangunan di sekitar tapak. Sebagian besar berupa kawasan pertokoan dan gudang. Tepat di bagian selatan tapak terdapat pertokoan dengan ukuran besar, gudang, serta gang kecil menuju pemukiman warga.

Akibat dari bangunan pertokoan besar dan gudang ini banyak truk dan mobil angkutan yang melalui akses jalan Teuku Umar yang menjadi akses satu-satunya menuju tapak.

Beberapa warung kaki lima juga dapat ditemukan tepat di depan tapak. Pedagang kaki lima di sekitar tapak berjualan sejak siang hari hingga sore.

Tepat di depan tapak, terdapat jalur utama sebagai akses masuk dan keluar menuju tapak. Pedagang kaki lima berada di antara jalur akses utama dan tapak. Saat malam hari para pedagang sudah tidak menjajakan barang dagangannya, namun gerobak ditinggalkan di tempat mereka berjualan.



Gambar 2.26 Data Kawasan



Gambar 2.27 Data Kawasan

Tepat di bagian barat tapak terdapat pemukiman warga berupa perumahan dan sekolah dasar. Akses menuju pemukiman warga berupa jalan kecil yang dapat memuat dua mobil.

Akses masuk ke dalam tapak dapat dilalui menuju jalan ini. Tapak dikelilingi tembok di seluruh bagiannya. Untuk dapat menuju ke dalam tapak tembok penghalang harus dihilangkan.

Regulasi di Kabupaten Jember

KDB: 80%

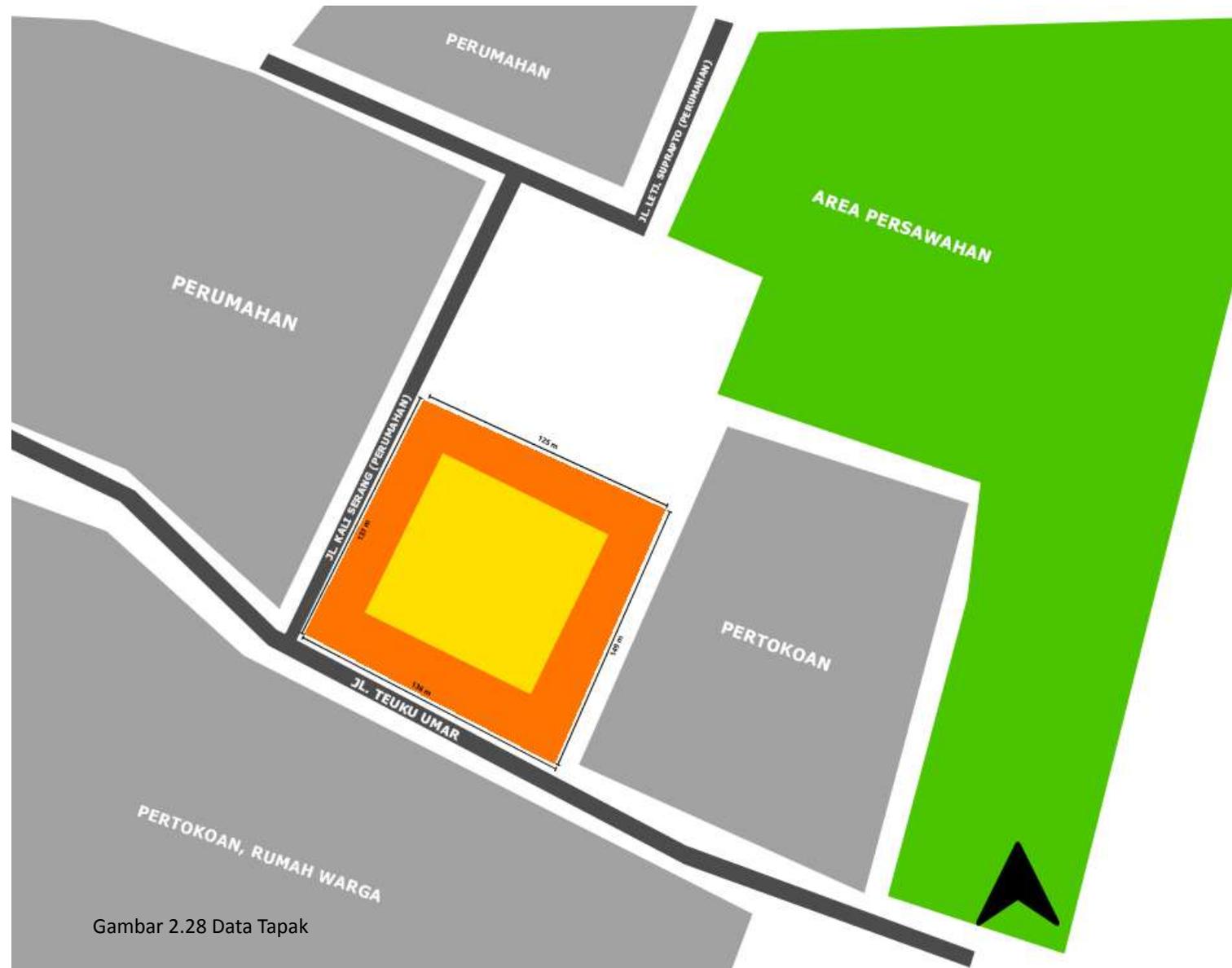
KLB: 3,5

RTH: 20%

GSB: ½ row jalan

GSP: 30-50 meter

Tinggi bangunan: 3



Gambar 2.28 Data Tapak

DATA TAPAK

Lokasi

Jalan Teuku Umar, Kabupaten Jember

Batas

Barat: SDN Tegal Besar 3, akses perumahan

Timur: Area pertokoan, persawahan

Utara: Perumahan

Selatan: Jalan Teuku Umar

Bentuk dan Ukuran

Bentuk lahan persegi panjang

Luas: 1.4 ha

Keliling: 478.52 m

Aksesibilitas

Aksesibilitas menuju tapak hanya dapat diakses melalui Jalan Teuku Umar

Sirkulasi

Jalan menuju tapak hanya dapat diakses oleh kendaraan bermotor karena tidak ada jalur pedestrian di sepanjang Jalan Teuku Umar. Jalan di dalam tapak berupa tanah lapang.

Pandangan

Utara: Perumahan, lahan kosong

Timur Laut: Persawahan, perumahan



Gambar 2.29 Data Tapak

Timur: Pertokoan

Tenggara: Pertokoan, Jalan Teuku Umar

Selatan: Jalan Teuku Umar, pertokoan

Barat Daya: Pertokoan, Jalan Teuku Umar

Barat: SDN Tegal Besar 3, rumah warga

Barat Laut: rumah warga

Iklim

Cuaca : Cenderung cerah dan mendung

Kondisi : iklim tropis

Arah matahari : Terbit dari timur dan
terbenam disebelah barat dengan
kecenderungan di sebelah utara

Suhu : 18,4 °C – 32,7 °C

Angin : Bergerak dari selatan ke utara

Air : Ketinggian muka air tanah sangat dekat
dengan permukaan +/- 550 MDPL

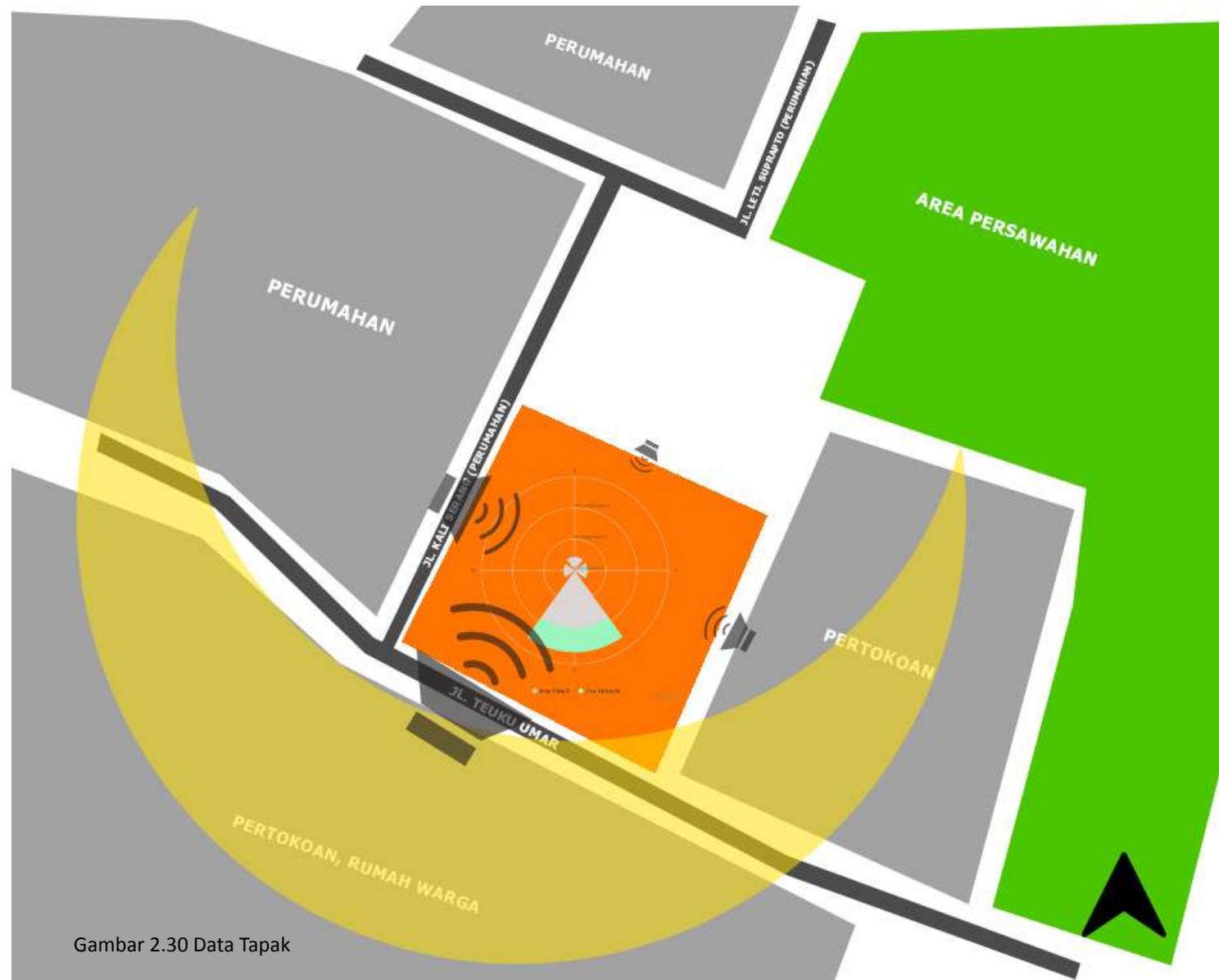
Kelembaban : +/- 90%

Kelembaban Udara : +/- 82,5%

Musim : Hujan dan Kemarau

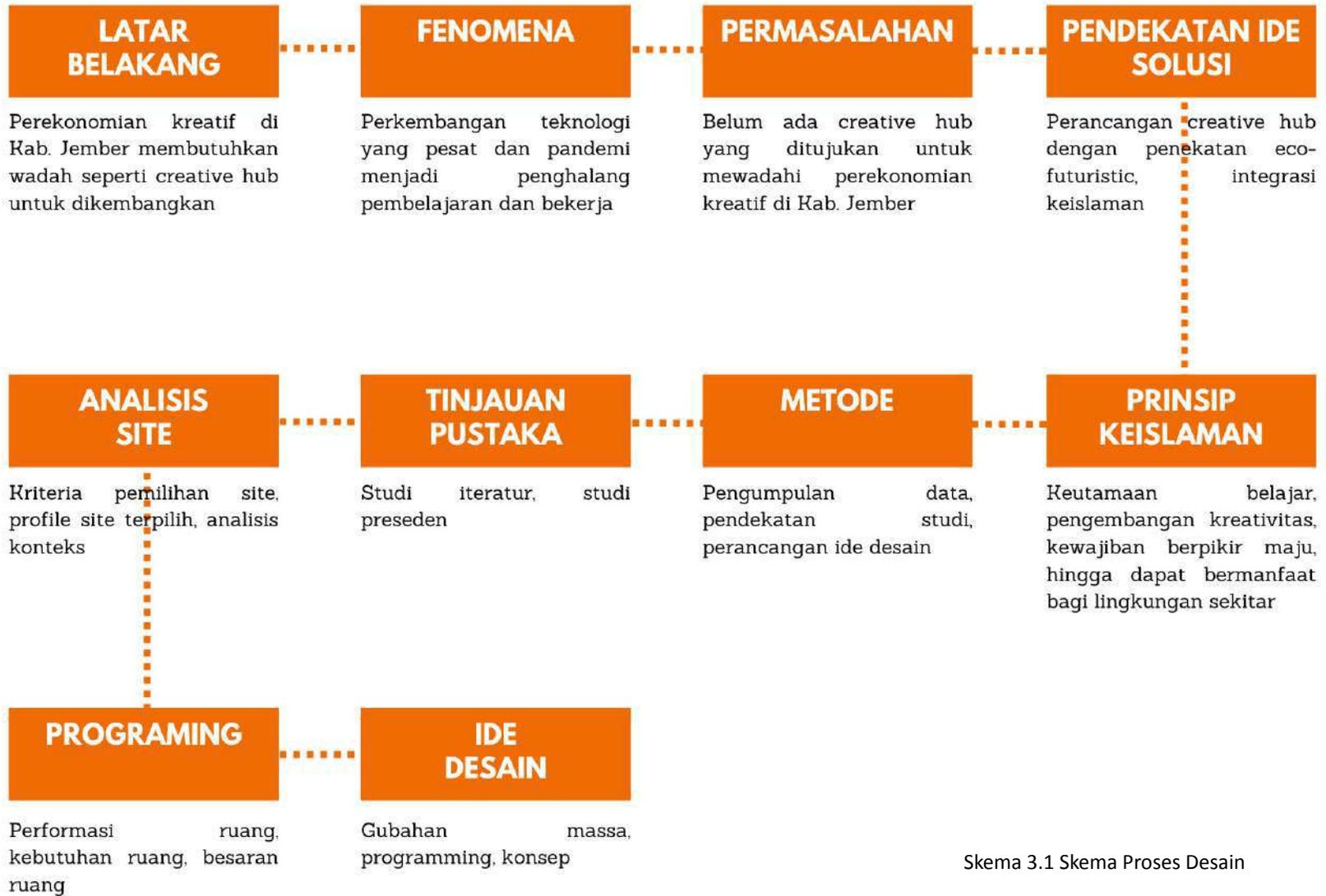
Tanah : Humus

Kontur : Tanah datar



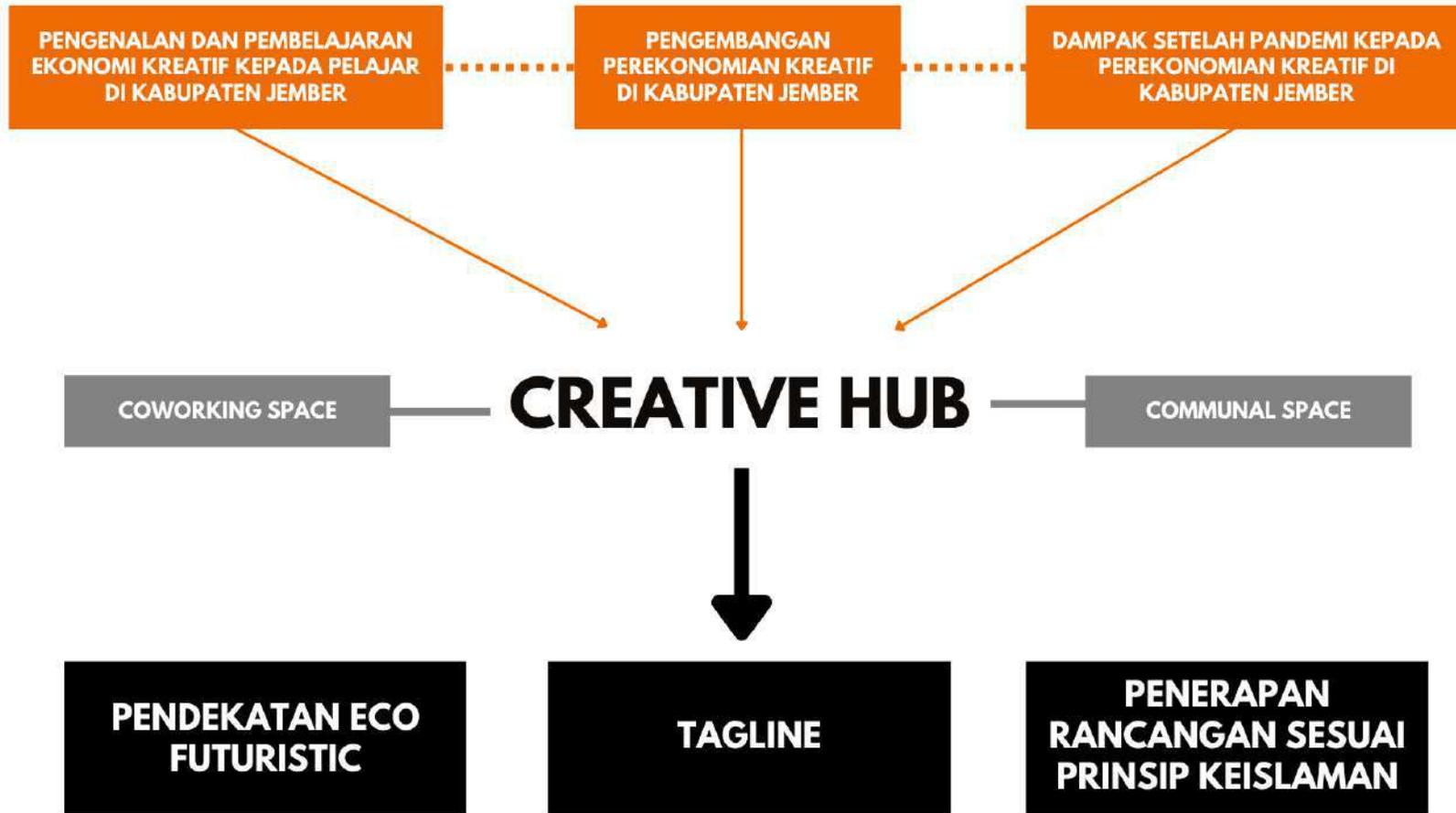
Gambar 2.30 Data Tapak

SKEMA PROSES DESAIN

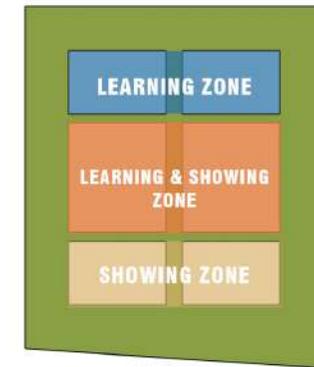
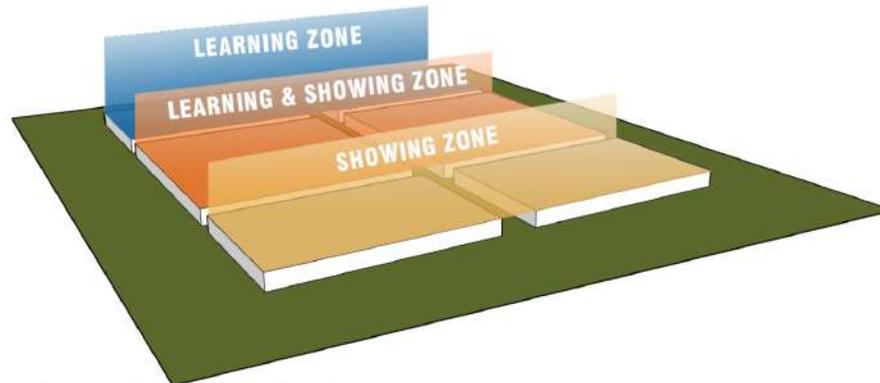


Skema 3.1 Skema Proses Desain

IDE DASAR DESAIN



Skema 3.2 Ide Dasar Desain



Gambar 3.1 Ide Dasar Desain

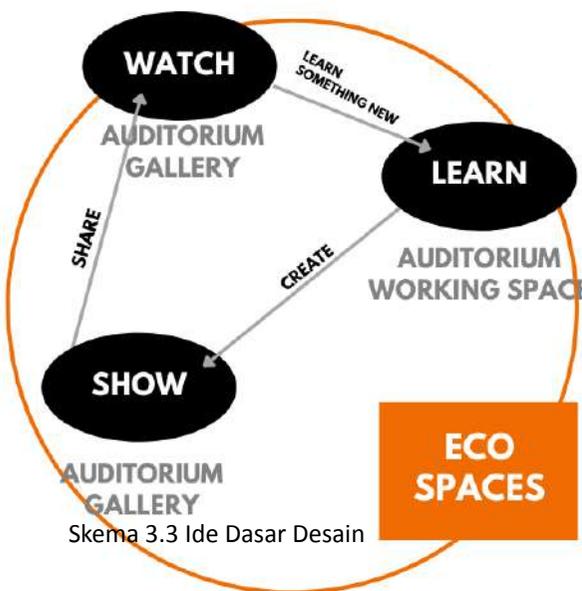
“CREATIVE-INTERACTIVE HUB”

Tagline yang diangkat pada rancangan *creative hub* ini ialah “Creative-Interactive Hub” yang sudah menjelaskan bagaimana *creative hub* ini akan dirancang.

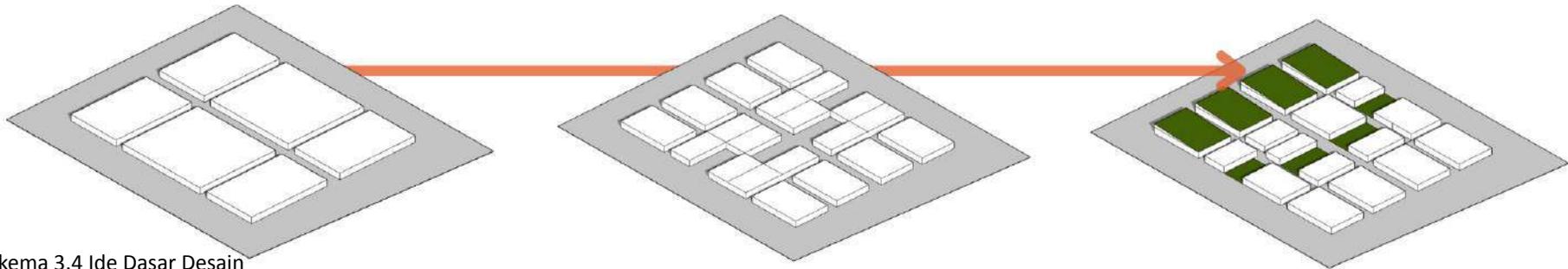
Creative-interactive memiliki makna bahwa pengguna bangunan *creative hub* ini diharapkan dapat menjadi kreatif dengan cara berinteraksi dengan fasilitas yang ada pada *creative hub*. Aktivitas utama yang mewujudkan creative-interactive hub, yaitu: watch (melihat/menonton), learn (melakukan

pembelajaran, menelaah), dan show (ikut andil pada penampilan).

Showing zone sebagai tempat menonton dan memamerkan karya diletakkan di depan dan tengah bangunan. Learning zone sebagai tempat pembelajaran proses pembuatan karya dan pembuatannya sendiri diletakkan di belakang dan tengah bangunan. Sisa area dimanfaatkan sebagai ruang terbuka hijau sekaligus aksesibilitas di dalam bangunan. Hal ini diterapkan agar suasana area hijau dapat membaaur dengan area lainnya.



Skema 3.3 Ide Dasar Desain



Skema 3.4 Ide Dasar Desain

Perancangan *creative hub* ini menggunakan konsep bangunan massa banyak. Bangunan yang telah dibagi ke dalam zona-zona yang telah ditentukan akan dibagi lagi menjadi beberapa bangunan dalam ukuran yang lebih kecil sesuai dengan fungsinya.

Showing zone yang terdapat di bagian depan tapak, memiliki fungsi untuk menyambut dan menampilkan hasil karya para pelaku ekonomi kreatif sehingga bangunan dalam zona ini akan diletakkan di depan.

Terdapat beberapa jenis bangunan dengan fungsi yang menunjang sebagai *showing zone*, yaitu: galeri dan auditorium.

Galeri difungsikan untuk melaksanakan pameran hasil karya dari pelaku ekonomi kreatif yang berupa barang yang dapat dipamerkan, seperti kerajinan tangan atau karya seni.

Ruang auditorium berfungsi untuk melaksanakan acara yang membutuhkan ruang untuk presentasi atau menayangkan tayangan yang ditonton oleh banyak orang.

Bagian kedua, yaitu *learning & showing zone* memiliki fungsi yang dikombinasi antara untuk mempelajari bidang perekonomian kreatif maupun menunjukkan hasil karya dan produk industri ekonomi kreatif tersebut.

Learning zone memiliki fungsi untuk pengguna yang bertujuan untuk mempelajari perekonomian kreatif di Kabupaten Jember dengan lebih mendalam dan dalam jangka waktu panjang.

Ruangan yang dibutuhkan pada *learning zone* ini adalah ruang yang dapat menunjang pembelajaran dan proses pengerjaan suatu karya ekonomi kreatif. Ruang rapat dan *working space* merupakan ruang yang cocok untuk zona ini.

Zona lainnya menjadi zona hijau, serta atap bangunan menggunakan *green roof* dan sistem utilitas yang ramah lingkungan karena menggunakan pendekatan eco-futuristic.

ANALISIS PERANCANGAN

ANALISIS KAWASAN



Fungsi Kawasan

Kawasan difungsikan dalam sektor pendidikan, pabrik, dan perkantoran. Faktor pendidikan utama meliputi SD hingga perguruan tinggi dengan jarak yang berdekatan.

Budaya

Sektor pariwisata dan budaya lokal sangat ditekankan pada wilayah ini. Industri kreatif dan pendidikan menjadi saling menunjang.

Ekonomi

Area komersial berupa pabrik dan perkantoran merupakan faktor yang berperan aktif dalam sektor perekonomian di dalam kawasan.

Infrastruktur

Infrastruktur pada kawasan cukup memadai. Keseluruhan infrastruktur yang dibutuhkan pada suatu bangunan sudah layak, namun akses pedestrian masih belum ada.

Lalu Lintas

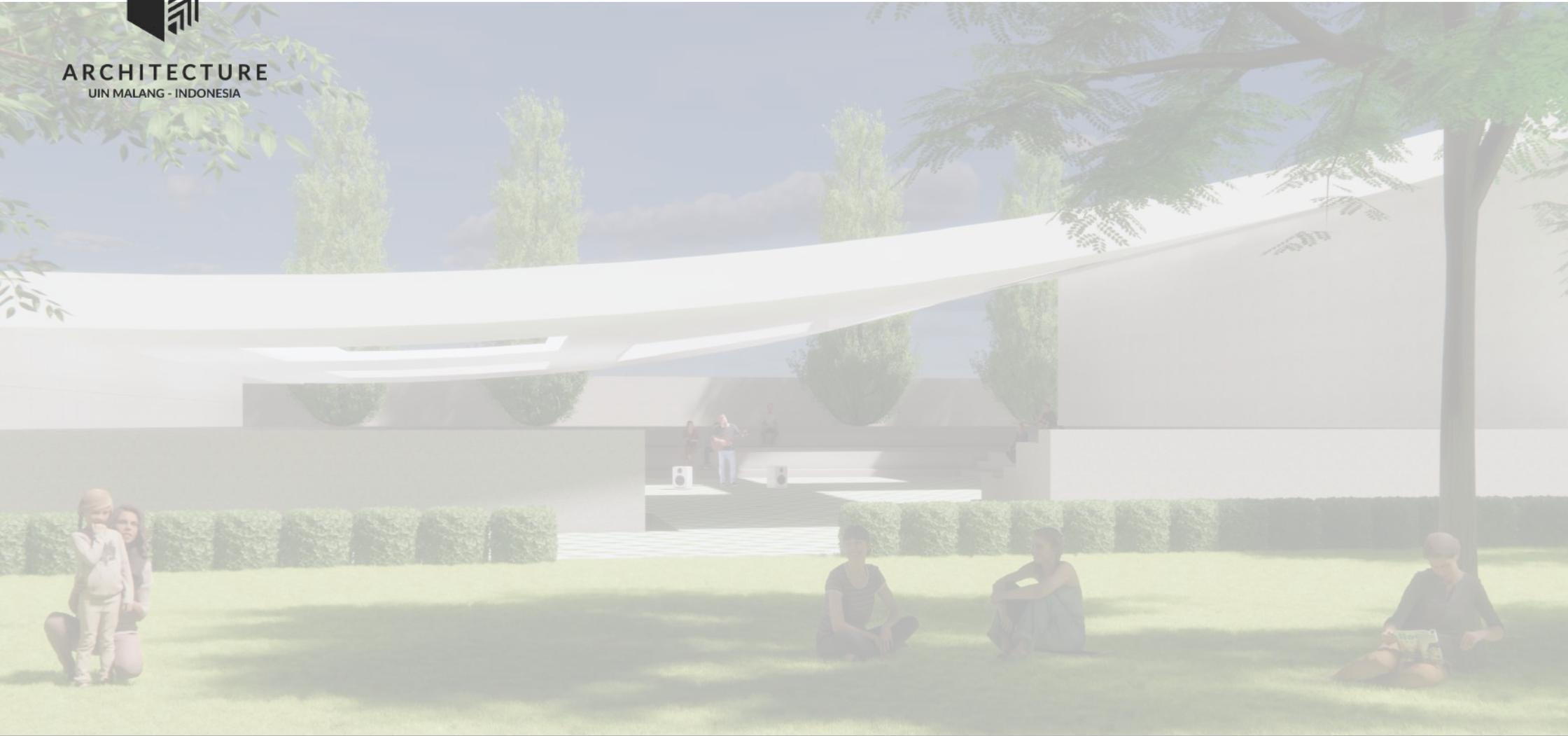
Arus lalu lintas ramai lancar. Akses kendaraan bermotor dalam berbagai jenis dapat melalui wilayah tersebut. Tidak ada kendala signifikan untuk akses menuju tapak.

Penghijauan

Pepohonan berukuran sedang hingga besar cukup sering ditemui di sepanjang akses jalan di dalam kawasan.



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

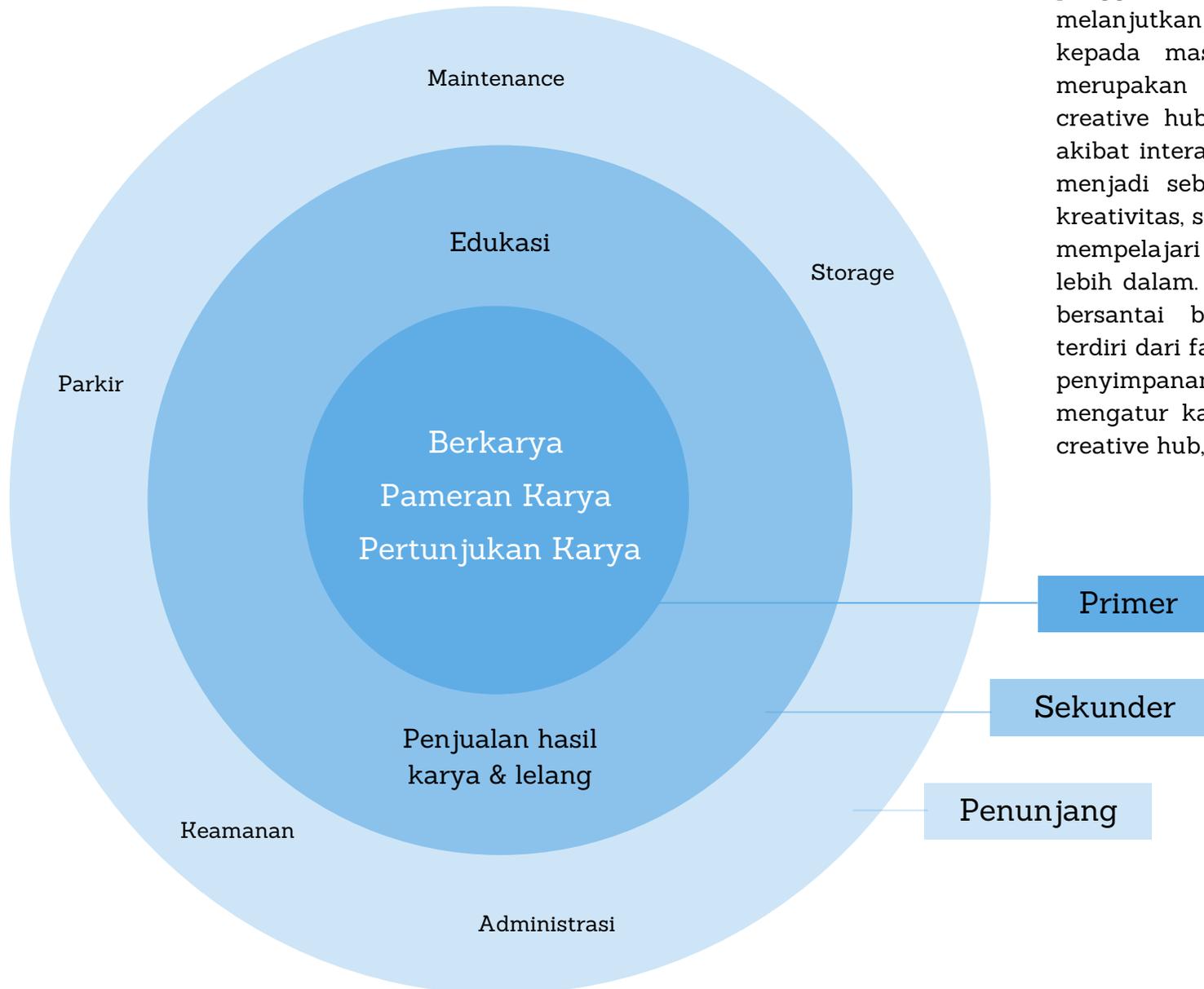


BAB 4

ANALISIS

Analisis Fungsi dan Ruang

Analisis Fungsi



Sebuah creative hub memiliki fungsi utama bagi pengguna untuk mengembangkan kreativitas, melanjutkan budaya, serta memperkenalkannya kepada masyarakat luas. Ketiga hal tersebut merupakan fungsi primer dalam perancangan creative hub ini. Kegiatan sekunder yang terjadi akibat interaksi antar pengguna akan berkembang menjadi sebuah perbincangan, diskusi mengenai kreativitas, serta edukasi bagi pengguna yang ingin mempelajari karya seni yang dipamerkan secara lebih dalam. Creative hub ini juga menjadi tempat bersantai bagi pengunjung. Fungsi penunjang terdiri dari faktor keamanan dalam kawasan, ruang penyimpanan, lahan parkir, administrasi yang mengatur karya apa yang akan dilibatkan dalam creative hub, serta maintenance bangunan.

Analisis Fungsi dan Ruang Fungsi Primer

PELAKU EKONOMI KREATIF

PENGGUNA	AKTIVITAS	DIAGRAM AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
 <p>Penari tradisional</p>	<p>Latihan tari Mengajar tari Pertunjukan tari Ibadah Bersantai</p>	<p>datang- latihan/mengajar/pertunjuk an-bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Ruang latihan tari Auditorium/amphitheater Ruang ibadah Ruang bersantai</p>
 <p>Pembatik</p>	<p>Membatik Mengajar membatik Pameran batik Menjual batik Ibadah Bersantai</p>	<p>datang- membatik/mengajar/pameran -bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Ruang membatik Ruang jemur Galeri Koperasi Ruang ibadah Ruang bersantai</p>
 <p>Pemusik tradisional</p>	<p>Latihan musik Mengajar musik Pertunjukan musik Menyimpan alat musik Ibadah Bersantai</p>	<p>datang- latihan/mengajar/pertunjukan -bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Ruang latihan musik Auditorium/amphitheater Ruang ibadah Ruang bersantai Ruang penyimpanan</p>
 <p>Pengerajin</p>	<p>Membuat kerajinan Mengajar kerajinan Pameran kerajinan Menjual kerajinan Menyimpan alat-alat Ibadah Bersantai</p>	<p>datang- membatik/mengajar/pameran -bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Ruang kerajinan Galeri Koperasi Ruang bersantai Ruang penyimpanan</p>
 <p>Pelukis</p>	<p>Melukis Mengajar melukis Pameran lukisan Menjual lukisan Menyimpan alat-alat Ibadah Bersantai</p>	<p>datang- membatik/mengajar/pameran -bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Ruang lukis Galeri Koperasi Ruang bersantai Ruang penyimpanan</p>

Analisis Fungsi dan Ruang

Fungsi Sekunder

PENGUNJUNG/MASYARAKAT UMUM

PENGGUNA	AKTIVITAS	DIAGRAM AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
 <p>Anak-anak</p>	<p>Melihat pameran Menonton pertunjukan Mempelajari kesenian Ibadah Bersantai</p>	<p>datang-menonton/melihat pameran-belajar-bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Galeri Ruang belajar Auditorium/amphitheater Ruang ibadah Ruang bersantai</p>
 <p>Pelajar dan mahasiswa</p>	<p>Melihat pameran Menonton pertunjukan Mempelajari kesenian Membeli hasil karya Ibadah Bersantai</p>	<p>datang-menonton/melihat pameran-belajar-membeli hasil karya-bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Galeri Ruang belajar Auditorium/amphitheater Koperasi Ruang ibadah Ruang bersantai</p>
 <p>Dewasa</p>	<p>Melihat pameran Menonton pertunjukan Mempelajari kesenian Membeli hasil karya Lelang hasil karya Ibadah Bersantai</p>	<p>datang-menonton/melihat pameran-belajar-membeli hasil karya-bersantai-ibadah-pulang</p>	<p>Galeri Ruang belajar Auditorium/amphitheater Koperasi Ruang ibadah Ruang bersantai</p>

Analisis Fungsi dan Ruang

Fungsi Penunjang

PENGURUS & PEKERJA

	PENGGUNA	AKTIVITAS	DIAGRAM AKTIVITAS	KEBUTUHAN RUANG
	 Keamanan	Menjaga keamanan Mengawasi lingkungan Ishoma	datang-berjaga-ishoma- pulang	Pos satpam Ruang CCTV Ruang ibadah
	 Administrasi	Mengatur administrasi Mengerjakan tugas Rapat Mengadakan lelang Ishoma	datang-bekerja-rapat-ishoma- pulang	Kantor Ruang rapat Ruang ibadah
	 Petugas kebersihan	Membersihkan ruangan Membersihkan sekitar tapak Ishoma	datang-membersihkan ruangan/sekitar tapak- ishoma-pulang	Ruang penyimpanan Ruang istirahat Ruang ibadah
	 Penjaga koperasi & ticketing	Menjaga kasir Menjaga ticketing Mengatur koperasi Ishoma	datang-menjaga koperasi- menjaga ticketing-ishoma- pulang	Koperasi Ruang ticketing Ruang penyimpanan Ruang istirahat Ruang ibadah

Analisis Fungsi dan Ruang

Akumulasi Dimensi Ruang

JENIS RUANG	SUMBER	STANDAR	KAPASITAS	LUAS
Ruang informasi	SB	-	2 orang	4 m ²
Loket karcis	SB	-	2 orang	9 m ²
Lobby	NAD	1 m ² /orang	10 orang	10 m ²
Galeri	SB	5 m ² /orang	100 orang	500 m ²
Koperasi	SB	-	35 orang	40 m ²
Studio membatik	SB	-	20 orang	200 m ²
Ruang pencelupan	SB	-	4 orang	15 m ²
Ruang jemur	SB	-	2 orang	50 m ²
Ruang cuci	SB	-	2 orang	20 m ²
Studio kerajinan	SB	5 m ² /orang	10 orang	50 m ²
Studio lukis	SB	5 m ² /orang	10 orang	50 m ²
Studio tari	SB	-	10 orang	320 m ²
Studio musik	SB	1,6 m ² /orang	30 orang	48 m ²
Ruang kelas	NAD	2 m ² /orang	15 orang	30 m ²
Ruang administrasi	NAD	20 m ² per 8 orang	8 orang	20 m ²
Ruang sholat	SB	1,5 m ² /orang	30 orang	45 m ²
Ruang wudhu	SB	15 % R. Sholat	-	6,75 m ²
KM/WC	NAD	1,2 m ² /unit	5 unit	6 m ²
Urinal	NAD	0,6 m ² /unit	5 unit	3 m ²
Wastafel	NAD	1,2 m ² /unit	2 unit	2,4 m ²
Gudang	SB	9 m ²	1 unit	9 m ²
R. Perawatan Bangunan	SB	4 m ²	1 unit	4 m ²
R. PABX	SB	12 m ²	1 unit	12 m ²
R. AHU	SB	12 m ²	9 unit	108 m ²
R. Genset	SB	72 m ²	1 unit	72 m ²
R. Panel Kontrol	SB	6 m ²	1 unit	6 m ²
R. Pompa	SB	3 m ²	2 unit	9 m ²
Penampungan sampah	SB	9 m ²	1 unit	9 m ²
R. Transform & MDP	SB	18 m ²	1 unit	18 m ²
R. SDP	SB	6 m ²	3 unit	18 m ²
Parkir Mobil	EN	5000 m ²	1 unit	5000 m ²
Parkir Motor	EN	4000 m ²	1 unit	4000 m ²

Diagram Massa Waktu User



MASYARAKAT UMUM

Anak-anak

08.00 ————— 17.00

Dewasa

08.00 ————— 17.00

PEGIAT INDUSTRI KREATIF

Anak-anak

08.00 ————— 17.00

Dewasa

08.00 ————— 17.00

KARYAWAN, PETUGAS

Administrasi

06.00 ————— 18.00

Keamanan

00.00 ————— 24.00

Cleaning service

06.00 ————— 18.00

Maintenance

08.00 ————— 17.00

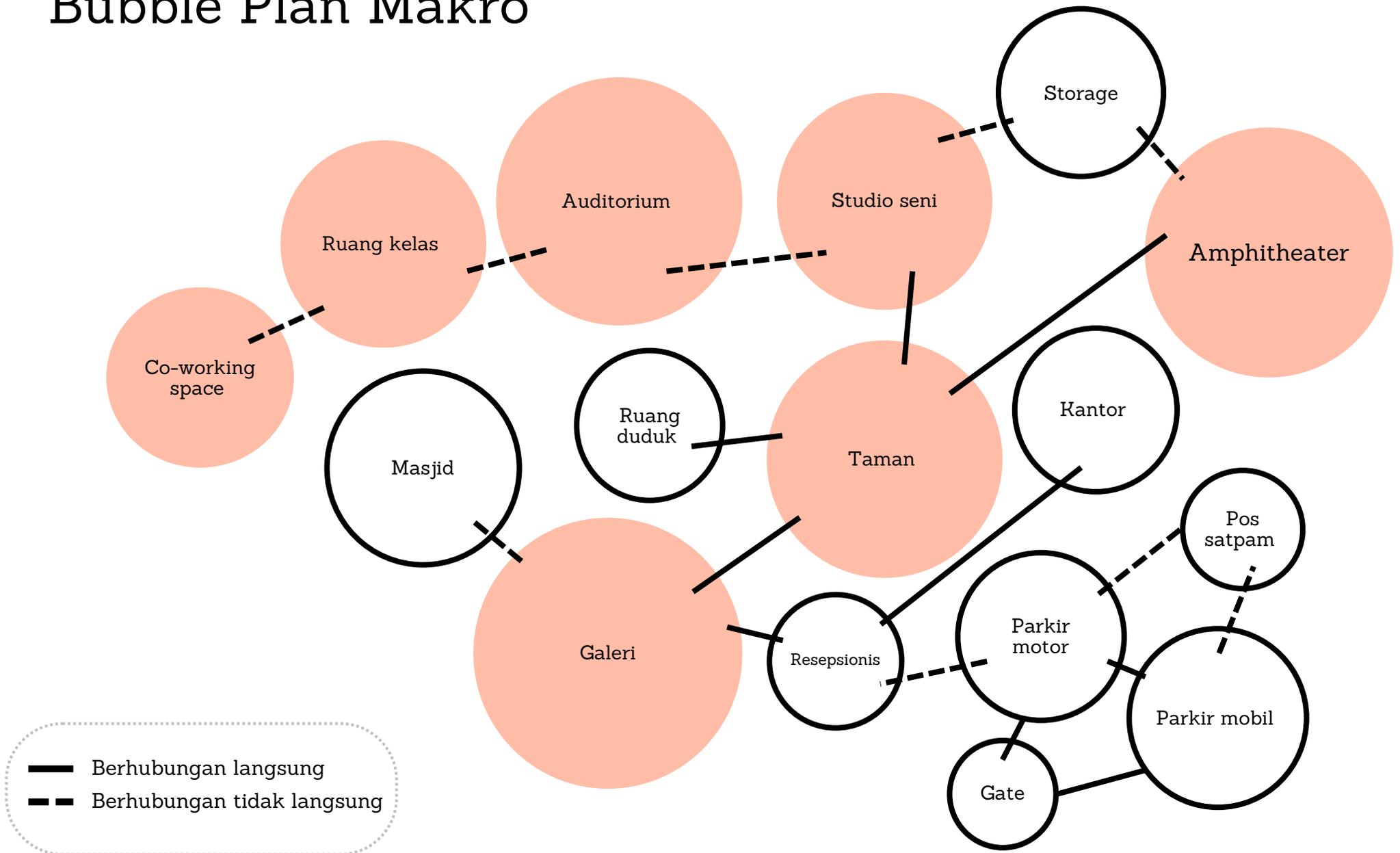
Diagram Persyaratan Ruang

- Sangat Perlu
- Perlu
- Kurang perlu
- Tidak perlu

	Cahaya Alami	Cahaya Buatan	Penghawaan Alami	Penghawaan Buatan	Akustik	Kemudahan Akses	Pemandangan
Gate							
Parkir motor							
Parkir mobil							
Taman							
Ruang duduk							
Galeri							
Auditorium							
Amphitheater							
Studio seni							
Ruang kelas							
Storage/gudang							
Pos satpam							
Co-working space							
Kantor							
Resepsionis							
Masjid							
Toilet							

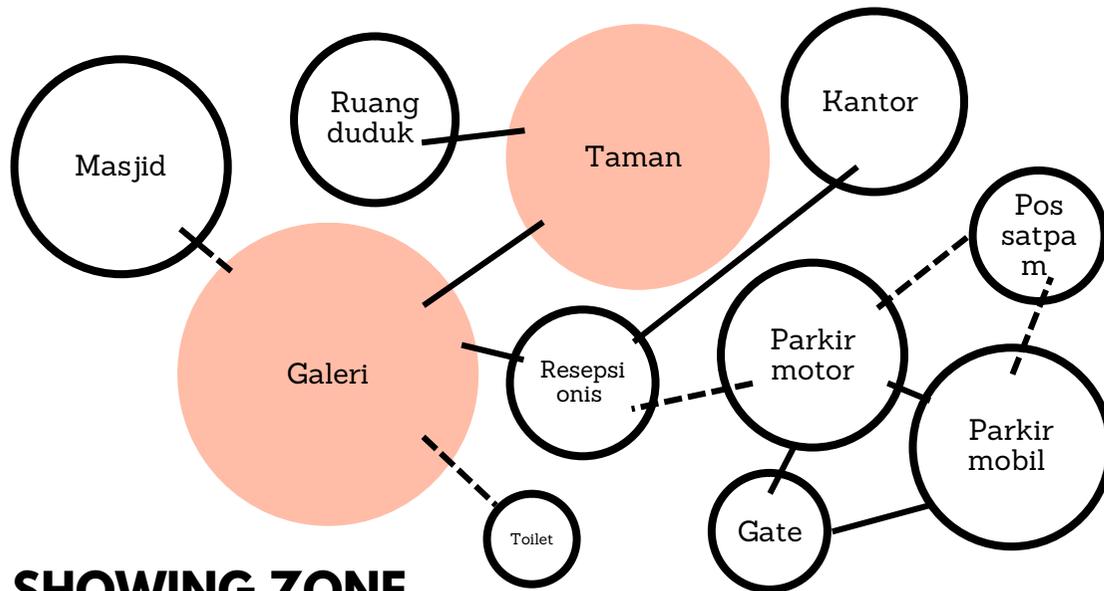
Analisis Fungsi dan Ruang

Bubble Plan Makro



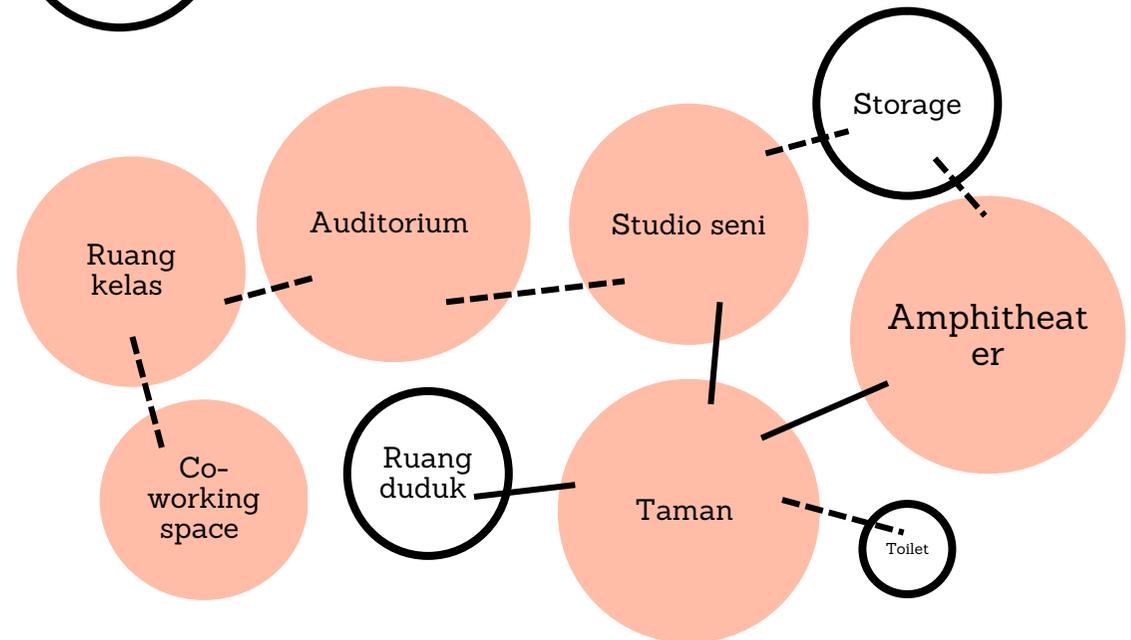
Analisis Fungsi dan Ruang

Bubble Plan Mikro



SHOWING ZONE

LEARNING ZONE



- Berhubungan langsung
- - Berhubungan tidak langsung

Analisis Fungsi dan Ruang Block Plan



Analisis Tapak

Dimensi dan Regulasi

• RTH

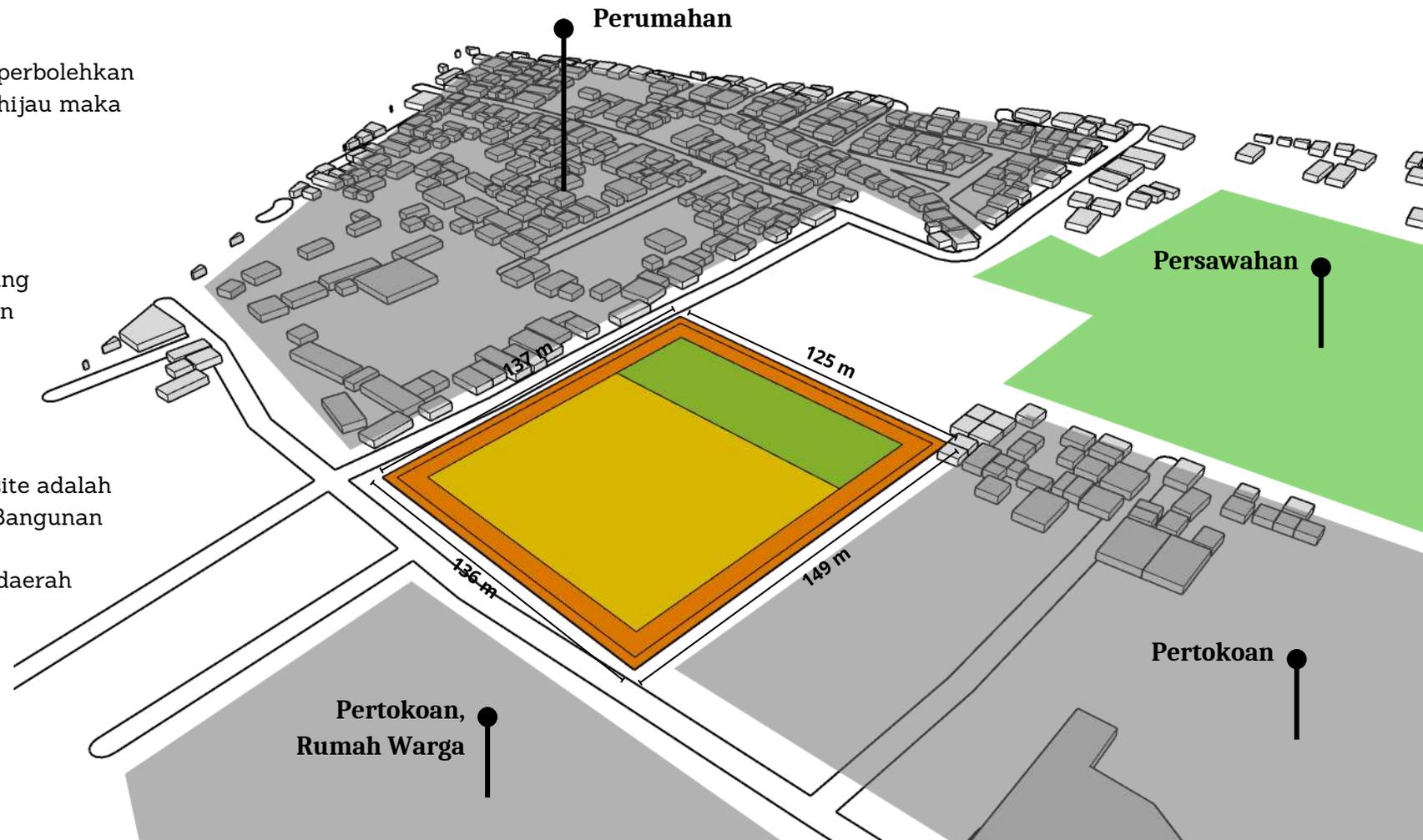
Ruang terbuka hijau yang diperbolehkan untuk memaksimalkan area hijau maka koefisien menjadi 20%.

• KDB

Koefisien dasar bangunan yang diperbolehkan untuk kawasan ini adalah 80%

• GSB

Lebar jalan disebelah utara site adalah 7 m, maka Garis Sempadan Bangunan 3,5 m, yang berfungsi untuk menyediakan lahan sebagai daerah hijau dan resapan air.



Zoning dan Tata Massa

ZONING

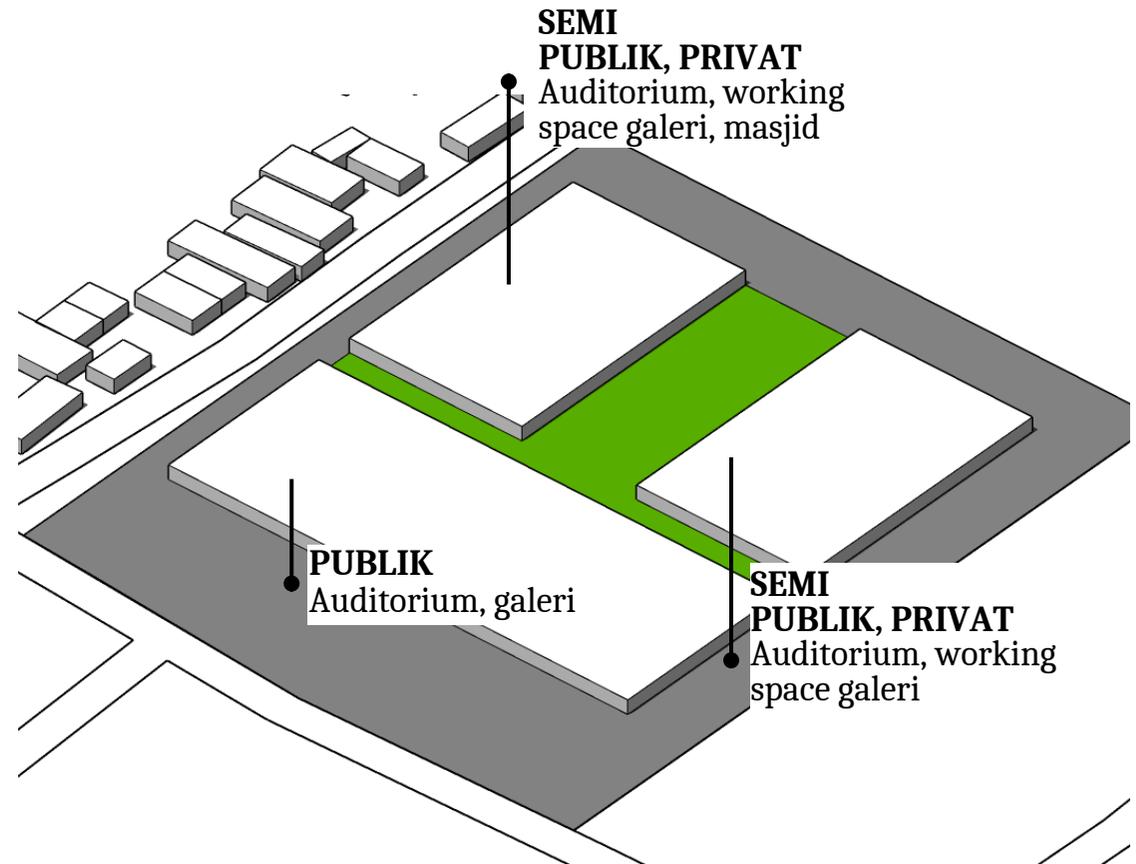
Bangunan bersifat publik diletakkan berdekatan dengan akses masuk ke dalam tapak. Bangunan difungsikan sebagai *showing zone* berfungsi untuk menyambut dan menampilkan hasil karya.

Penerapan *creative-interactive hub* pada zonasi dalam objek yaitu:

- Showing Zone - Publik
- Learning & Showing Zone - Semi publik
- Learning Zone - Privat

TATA MASSA

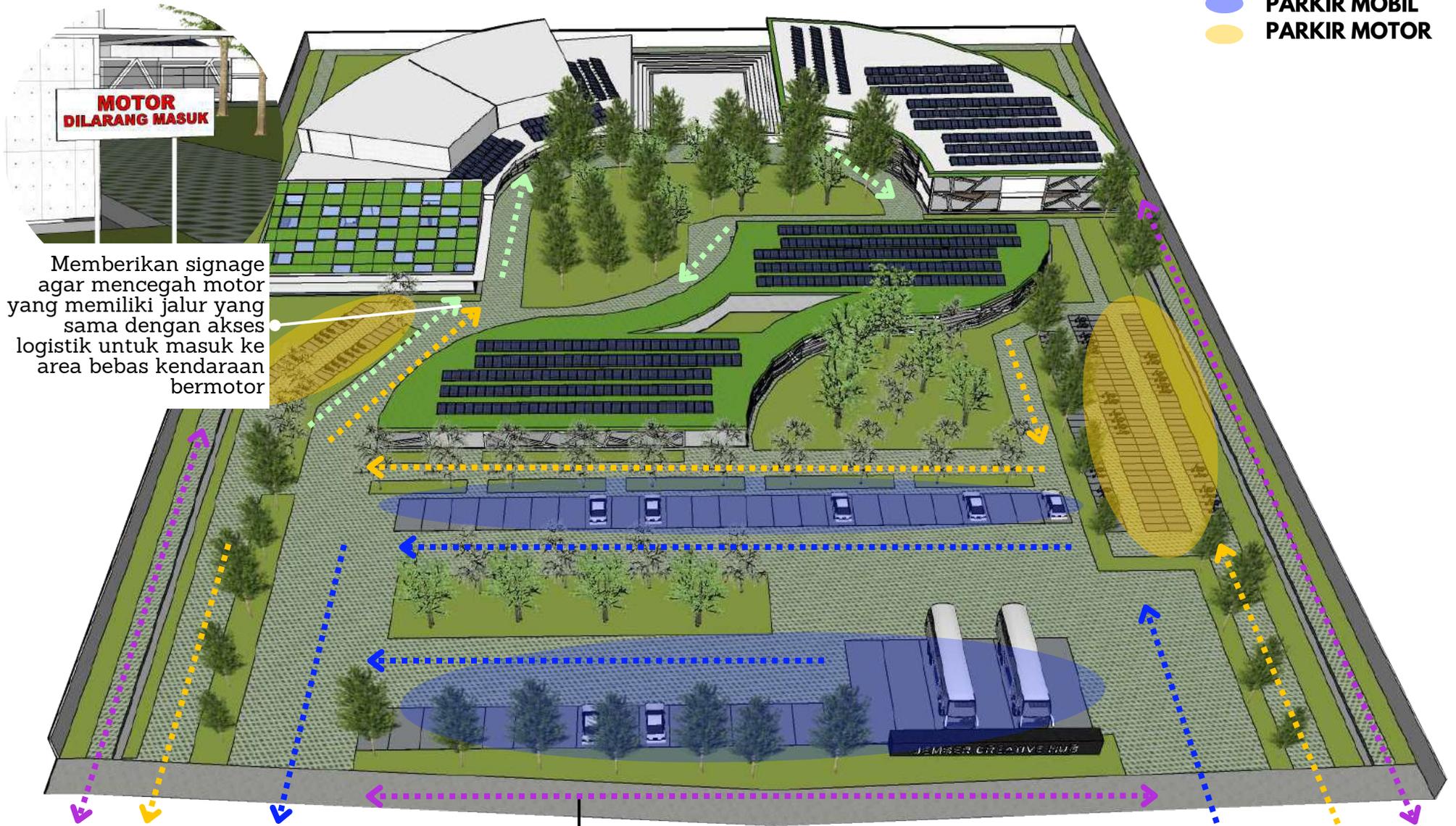
Tatanan massa dibuat dalam bentuk massa banyak dengan sirkulasi di setiap gedung dan ruangnya. Pemanfaatan sirkulasi yang lain diaplikasikan menjadi sebuah ruang terbuka hijau yang difungsikan sebagai taman yang dapat diakses oleh pengguna. Atap pada bangunan di zona privat menggunakan atap hijau sebagai pemanfaatan ruang terbuka hijau.



Analisis Tapak

Sirkulasi dan Aksesibilitas

- ←---→ SIRKULASI MOBIL
- ←---→ SIRKULASI MOTOR
- ←---→ AKSES PEDESTRIAN
- ←---→ SIRKULASI LOGISTIK
- PARKIR MOBIL
- PARKIR MOTOR



Memberikan signage agar mencegah motor yang memiliki jalur yang sama dengan akses logistik untuk masuk ke area bebas kendaraan bermotor

Pintu keluar berada di sisi barat tapak karena dalam proses kendaraan keluar, kendaraan akan menumpuk di dalam tapak dan tidak mengganggu akses masuk ke perumahan

Memberikan jalur baru untuk pejalan kaki karena pada tapak eksisting belum ada trotoar/pedestrian

Pintu masuk berada di sisi timur untuk mempermudah masuknya pengunjung karena tidak ada potensi kemacetan

Analisis Tapak Vegetasi

Penggunaan pohon ukuran sedang sebagai peneduh di area parkir mobil sebelah selatan tapak. Pemilihan pohon peneduh ukuran sedang untuk menghindari pohon roboh dan mengenai kendaraan yang terparkir

Pengaplikasian atap hijau menggunakan jenis atap hijau intensif sebagai penambah area RTH selain yang berada di tapak secara langsung

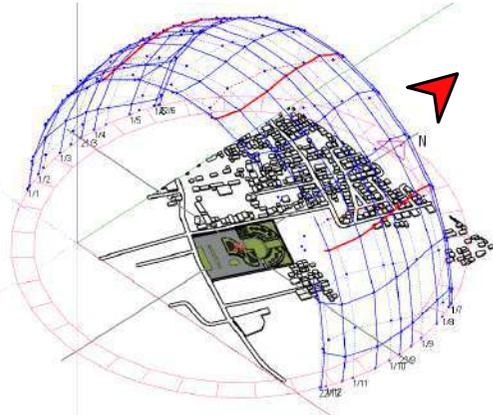
Penggunaan pohon ukuran sedang hingga besar di bagian RTH yang cukup luas di dalam tapak. Pohon harus memiliki akar yang kuat karena akan diletakkan pada ruang terbuka yang ukurannya luas, sehingga mengurangi potensi roboh ketika terkena angin kencang. Pohon berukuran sedang hingga besar berfungsi sebagai peneduh di ruang terbuka, mengurangi kebisingan dari luar tapak, serta memberi suhu sejuk di luar maupun di dalam tapak

Prinsip eco
Peletakan pepohonan peneduh sebagai penyejuk udara alami yang akan masuk ke dalam bangunan, sehingga mengurangi penggunaan AC

Prinsip futuristic
Pemilihan jenis pohon yang disesuaikan dengan keadaan alam yang rawan angin kencang, sehingga saat pohon terus tumbuh beberapa tahun yang akan datang, peristiwa pohon tumbang dapat diminimalisir

Penggunaan pohon ukuran sedang hingga besar di bagian RTH bundaran sebagai peneduh, mengurangi kebisingan dari luar tapak, sebagai pengatur suhu udara yang masuk ke dalam bangunan, serta sisi estetika yang menggambarkan area tapak merupakan kawasan hijau

Analisis Tapak Iklim - Matahari

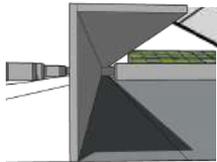


Bukaan di bagian atas bangunan masjid untuk memaksimalkan pencahayaan dan mengedepankan sisi estetika. Panel surya dipasang bersebelahan dengan bukaan atap.

Prinsip eco
Memanfaatkan pencahayaan alami dengan bukaan yang lebar dan menyeuruh di hampir semua sisi bangunan serta memanfaatkan panas matahari untuk panel surya

Panel surya sebagai pemanfaatan panas matahari dari atas bangunan.

Memberikan kanopi di sepanjang jalur pedestrian di sekitar tapak, utamanya dari parkir agar tidak terpapar sinar matahari langsung

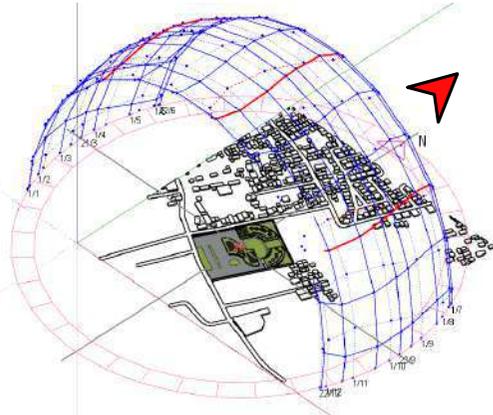


Prinsip futuristic
Bentuk bangunan dengan bukaan lebar memberi kesan dinamis dan modern pada bentuk bangunan

Bukaan berupa jendela di bagian selatan bangunan untuk memaksimalkan cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan

Bukaan di bagian atas lorong pedestrian untuk memaksimalkan pencahayaan dan mengedepankan sisi estetika. Panel surya dipasang bersebelahan dengan bukaan atap.

Analisis Tapak Iklim - Matahari

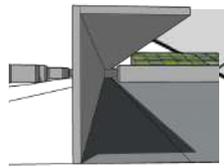


Prinsip eco
Memanfaatkan pencahayaan alami dengan bukaan yang lebar dan menyeuruh di hampir semua sisi bangunan serta memanfaatkan panas matahari untuk panel surya

Bukaan di bagian atas bangunan masjid untuk memaksimalkan pencahayaan dan mengedepankan sisi estetika. Panel surya dipasang bersebelahan dengan bukaan atap.

Panel surya sebagai pemanfaatan panas matahari dari atas bangunan.

Memberikan kanopi di sepanjang jalur pedestrian di sekitar tapak, utamanya dari parkir agar tidak terpapar sinar matahari langsung



Bukaan di bagian atas lorong pedestrian untuk memaksimalkan pencahayaan dan mengedepankan sisi estetika. Panel surya dipasang bersebelahan dengan bukaan atap.

Bukaan berupa jendela di bagian selatan bangunan untuk memaksimalkan cahaya alami yang masuk ke dalam bangunan

Prinsip futuristic
Bentuk bangunan dengan bukaan lebar memberi kesan dinamis dan modern pada bentuk bangunan

Analisis Tapak Iklim - Angin

Prinsip eco

Memanfaatkan penghawaan alami pada tapak dengan memanfaatkan bukaan yang menghadap ruang terbuka hijau dan bentuk bangunan yang disesuaikan dengan arah angin yang datang dari arah selatan tapak

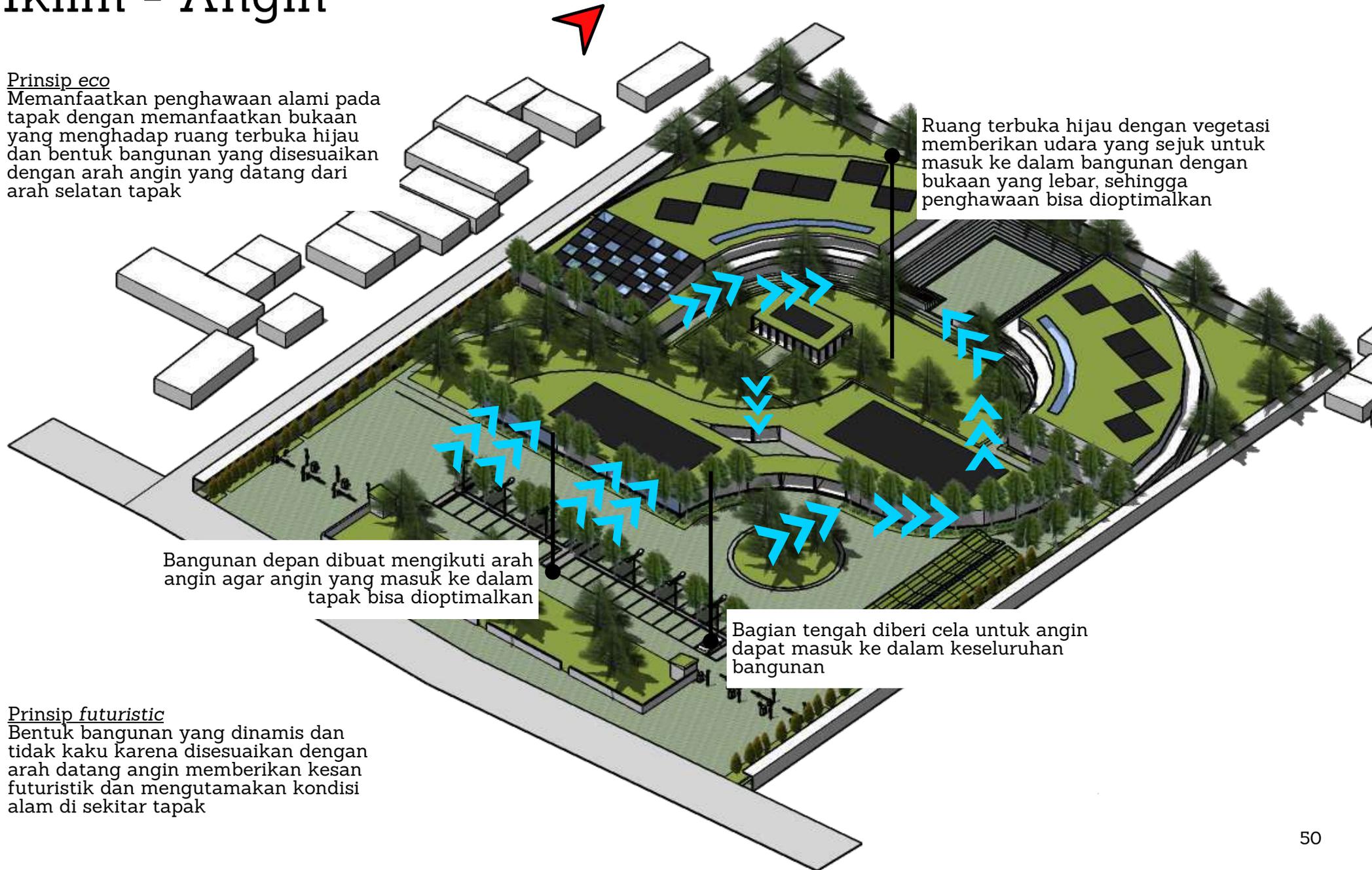
Ruang terbuka hijau dengan vegetasi memberikan udara yang sejuk untuk masuk ke dalam bangunan dengan bukaan yang lebar, sehingga penghawaan bisa dioptimalkan

Bangunan depan dibuat mengikuti arah angin agar angin yang masuk ke dalam tapak bisa dioptimalkan

Bagian tengah diberi cela untuk angin dapat masuk ke dalam keseluruhan bangunan

Prinsip futuristic

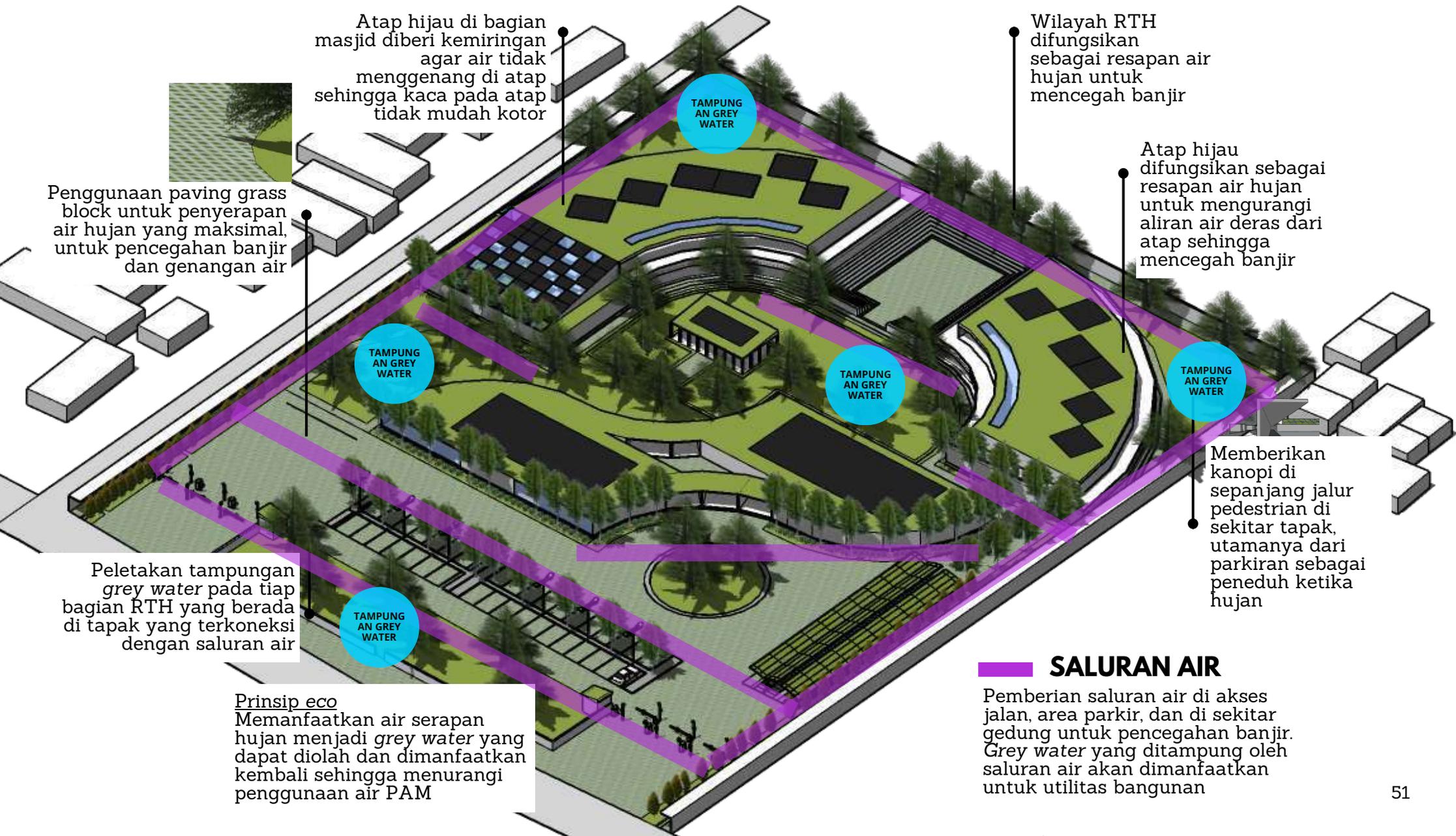
Bentuk bangunan yang dinamis dan tidak kaku karena disesuaikan dengan arah datang angin memberikan kesan futuristik dan mengutamakan kondisi alam di sekitar tapak



Analisis Tapak Iklim - Hujan

Prinsip futuristic

Penggunaan atap hijau dapat mengurangi kerusakan atap dalam jangka waktu panjang, pencegahan banjir dapat mengurangi risiko erosi pada tapak yang dapat terjadi di masa depan

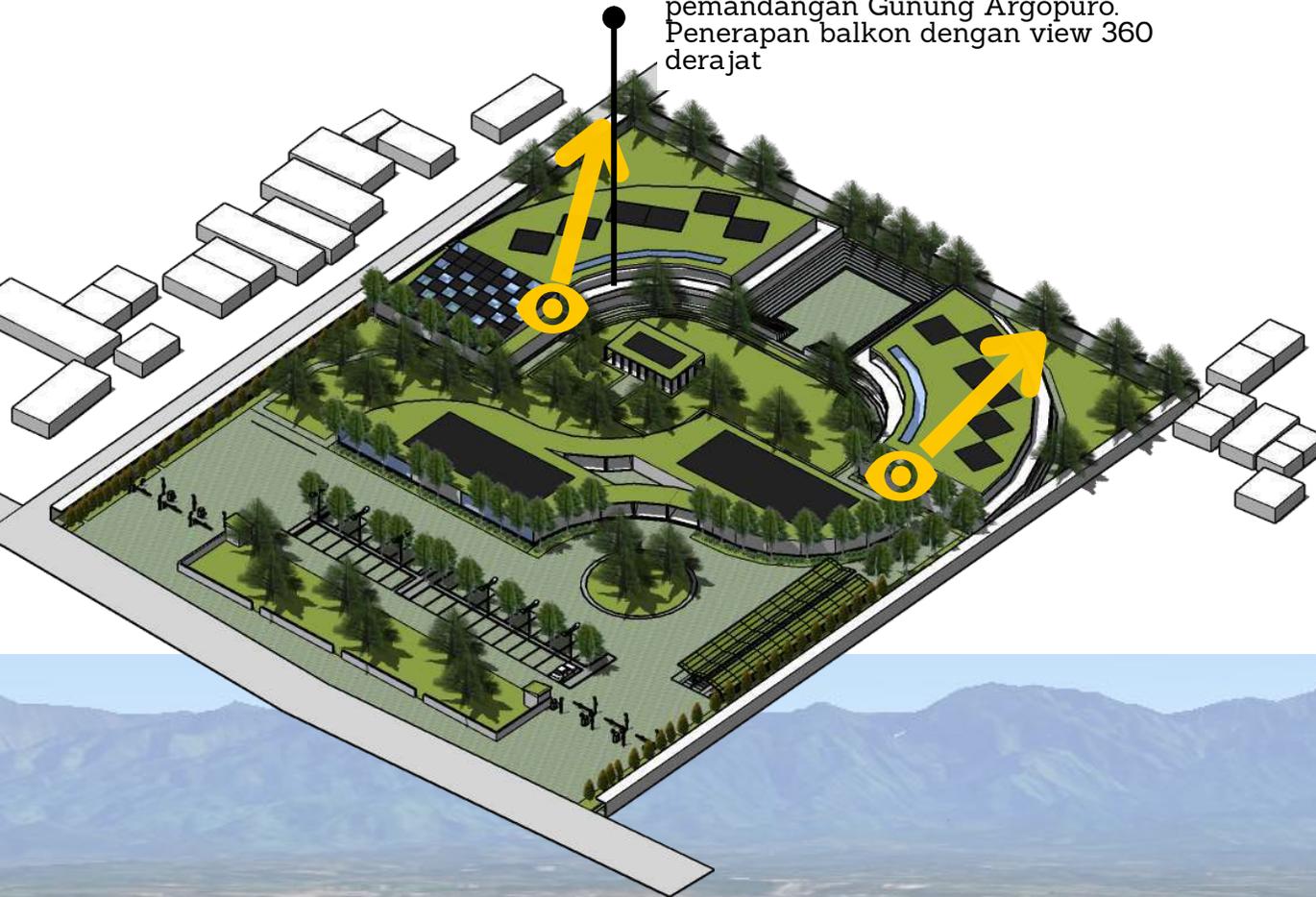


Prinsip eco

Memanfaatkan air serapan hujan menjadi grey water yang dapat diolah dan dimanfaatkan kembali sehingga mengurangi penggunaan air PAM

Analisis Tapak View

View terbaik berada di sebelah utara hingga timur tapak, yaitu berupa pemandangan Gunung Argopuro. Penerapan balkon dengan view 360 derajat

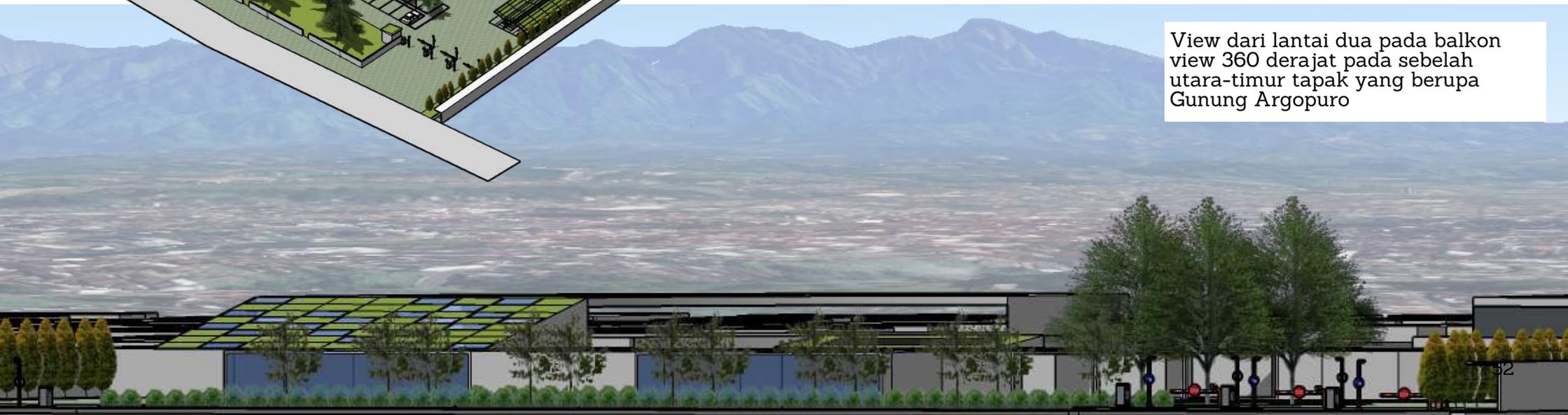


View dari luar tapak sebelah barat hingga selatan yang berdampingan langsung dengan jalan utama kurang baik. Solusi yang diberikan:

- Bangunan berlantai 2 diletakkan cukup berjauhan dari jalan agar cakupan pandangan lebih luas, tidak langsung melihat jalan
- Diberikan vegetasi pada ruang terbuka hijau di depan tapak sebagai sekat antara akses jalan dengan bangunan



View dari lantai dua pada balkon view 360 derajat pada sebelah utara-timur tapak yang berupa Gunung Argopuro



Analisis Tapak

Kebisingan

Peletakan bangunan yang menutupi amphitheater agar kebisingan dari dalam tapak tidak terlalu mengganggu permukiman di sisi barat tapak

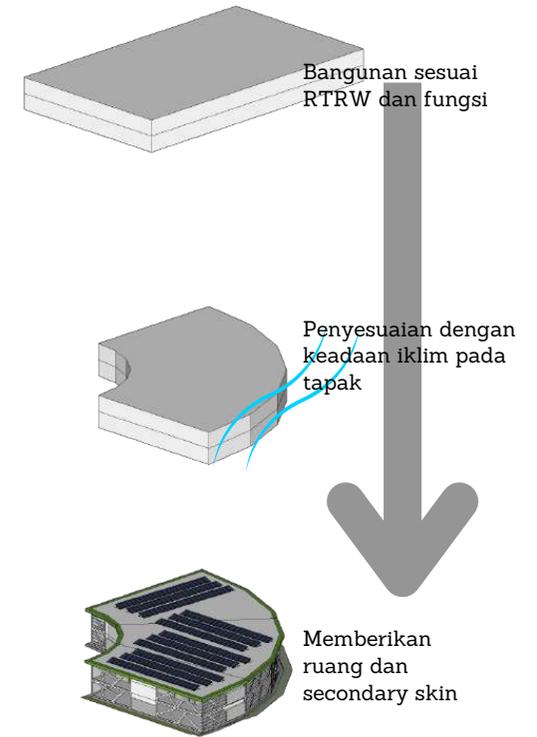
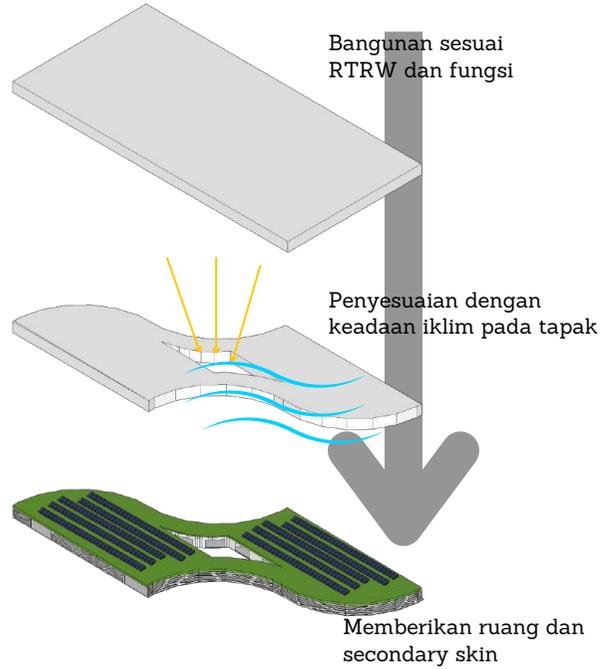


Penggunaan vegetasi berukuran sedang hingga besar sebagai peredam kebisingan dari luar tapak

Peletakan vegetasi mengelilingi tapak untuk mengoptimalkan pengurangan kebisingan dari luar tapak ke seluruh sisi tapak

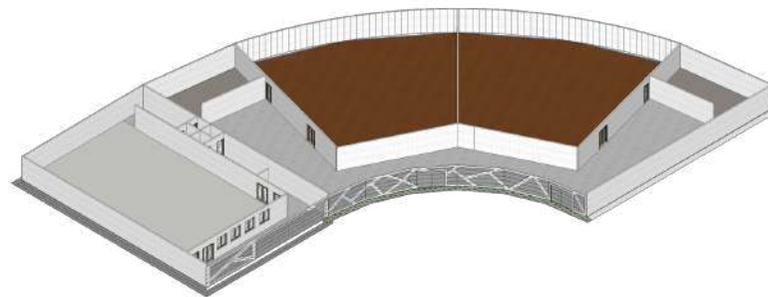
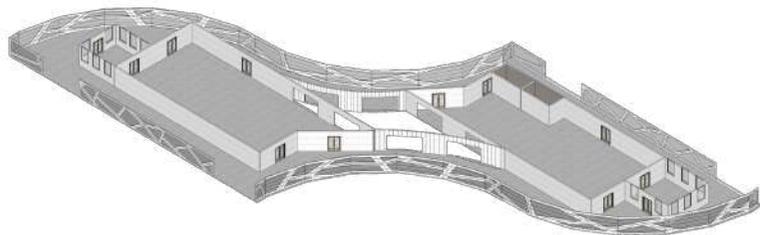
Bangunan diletakkan berjauhan dengan jalan utama untuk mengurangi kebisingan akibat kendaraan yang lewat

Analisis Bentuk

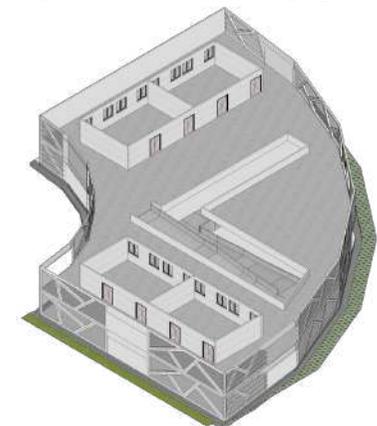


Analisis Ruang

Memberi tembok lurus di dalam gedung A untuk mempermudah penataan ruang dan struktur. Gedung difungsikan untuk galeri seni

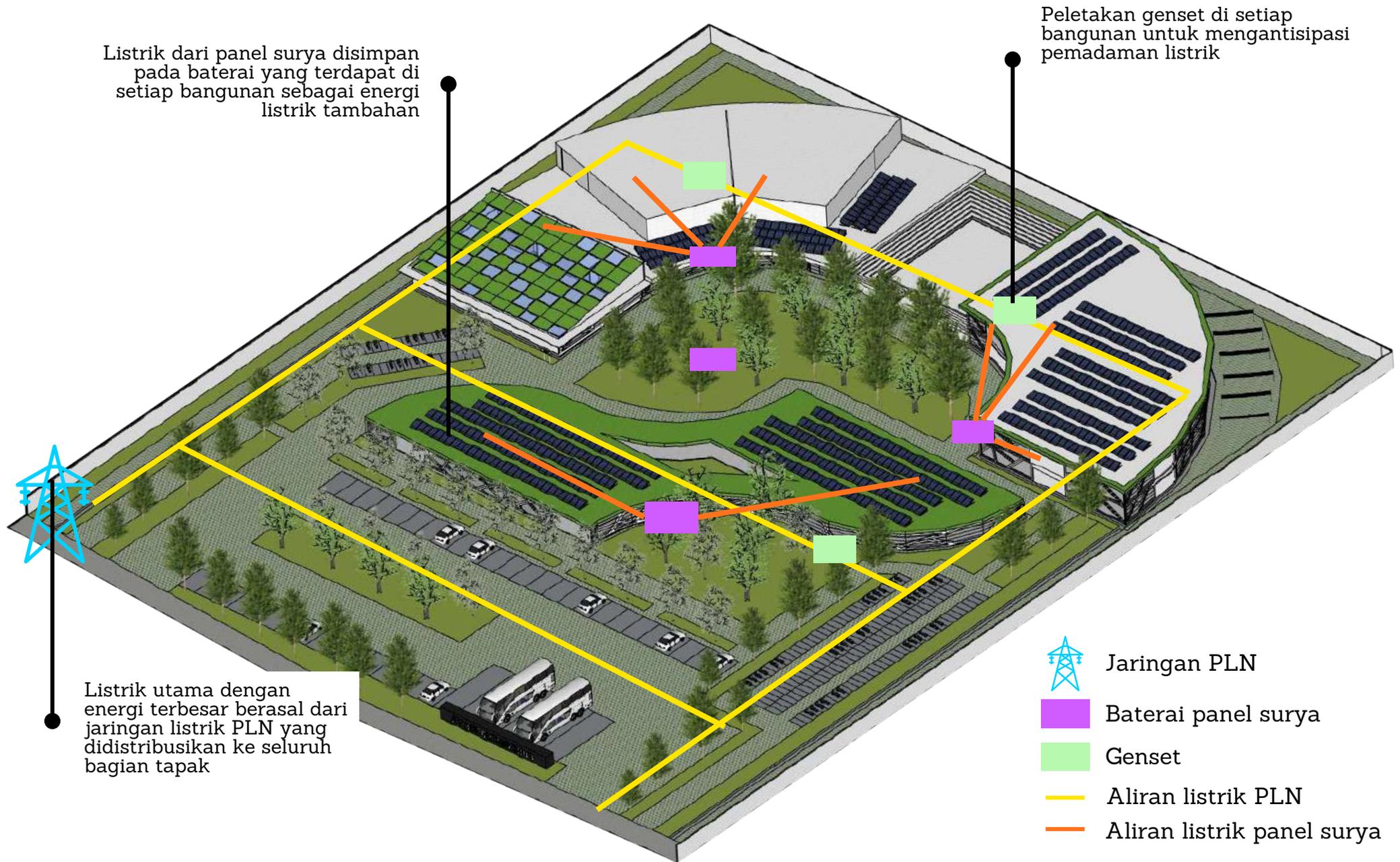


Memberi tembok lurus di dalam gedung C untuk mempermudah penataan ruang dan struktur. Gedung difungsikan untuk ruang kelas dan working space

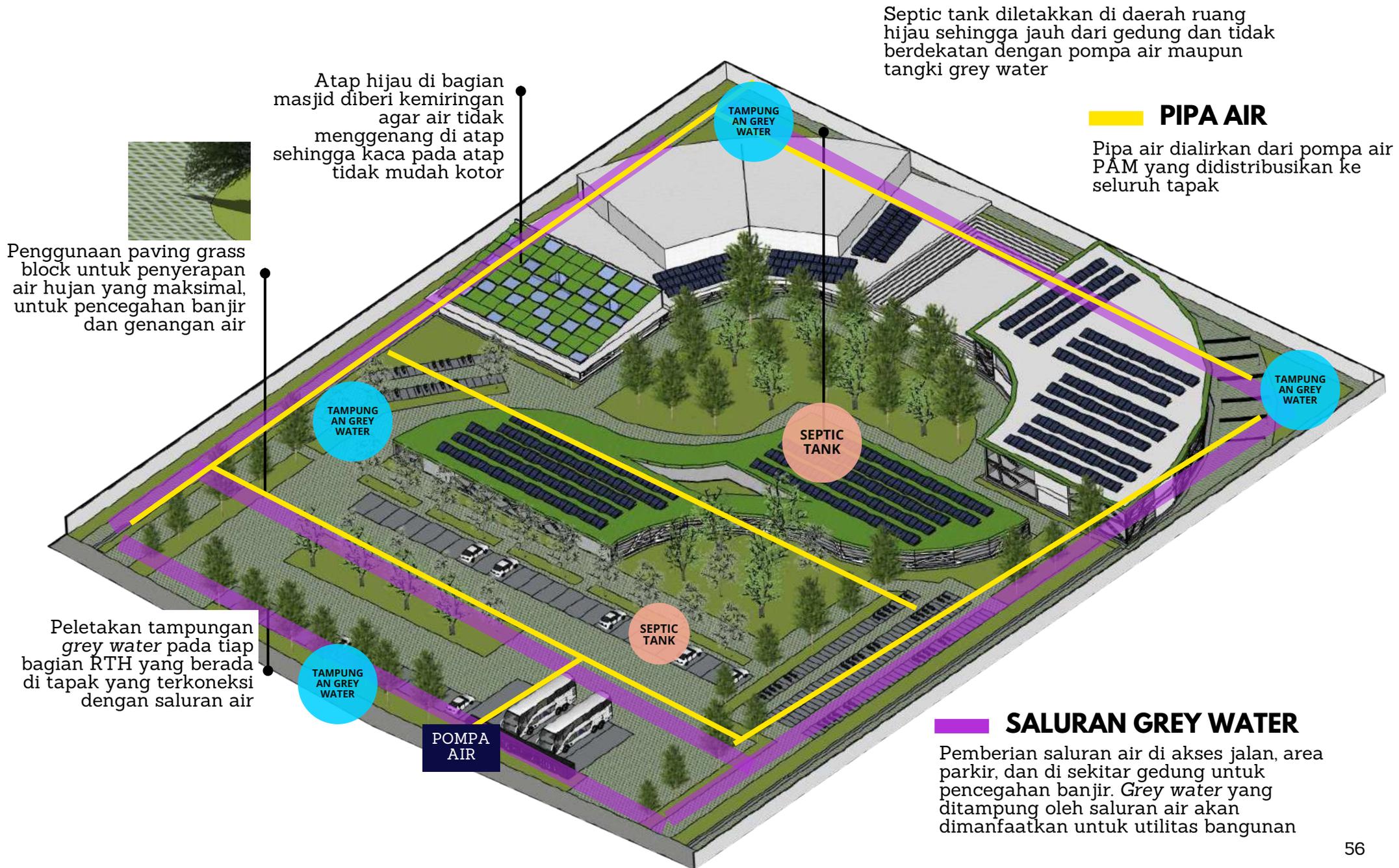


Ruang auditorium memiliki tinggi tembok paling tinggi. Sedangkan hallway dan musola memiliki tinggi tembok 3 meter disesuaikan dengan fungsi tiap ruang.

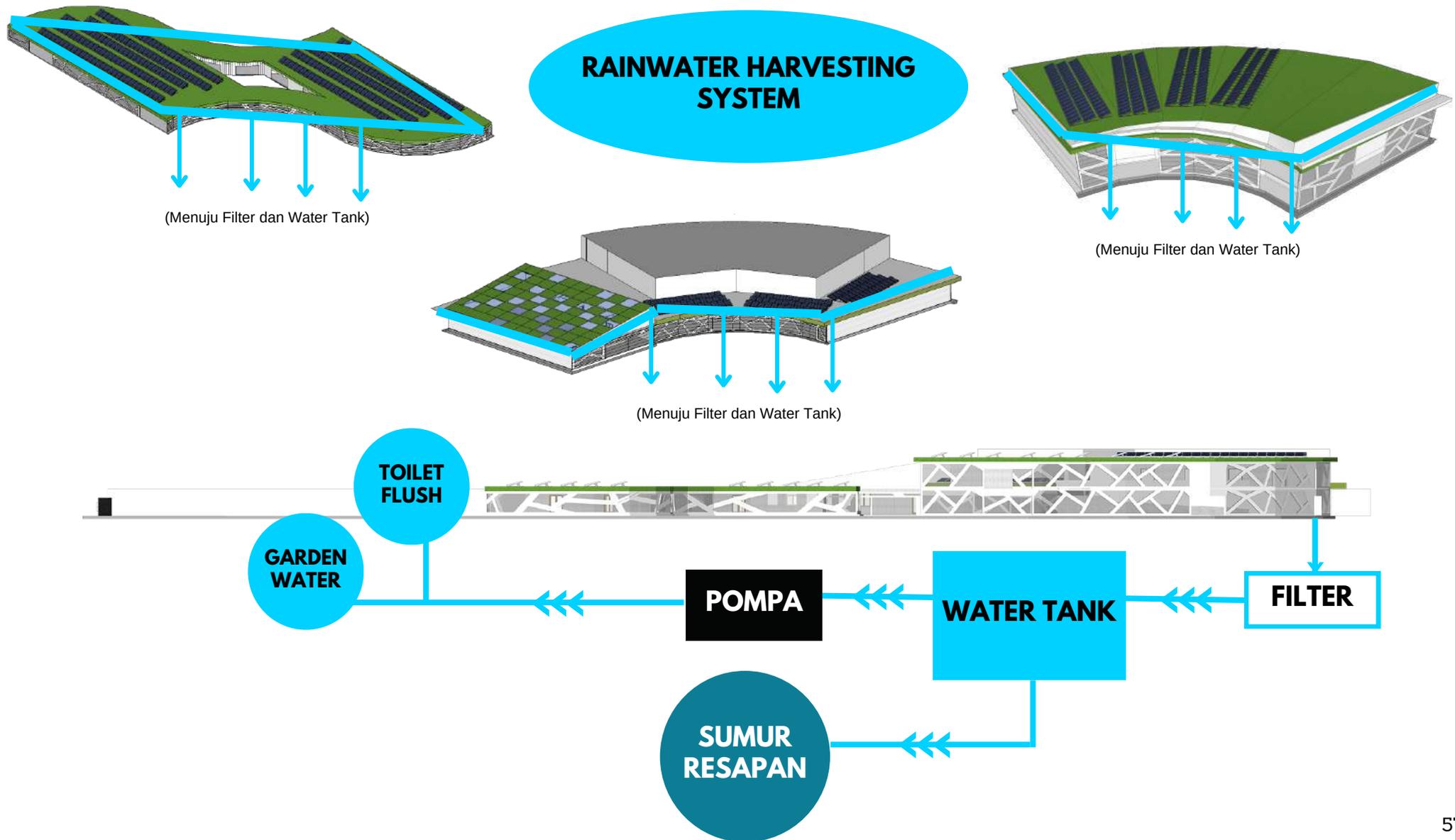
Analisis Utilitas Kelistrikan



Analisis Utilitas Plumbing & Sanitasi



Analisis Utilitas Plumbing & Sanitasi



Material Non-Struktural

Material Beton Ramah Lingkungan

Menggunakan beton yang ramah lingkungan, salah satu contohnya dengan campuran material fly ash yang berasal dari hasil daur ulang, memperkuat struktur agar tidak mudah korosi

Material Solar Tuff

Menggunakan material solar tuff untuk bukaan berupa skylight pada ruangan

Secondary Skin

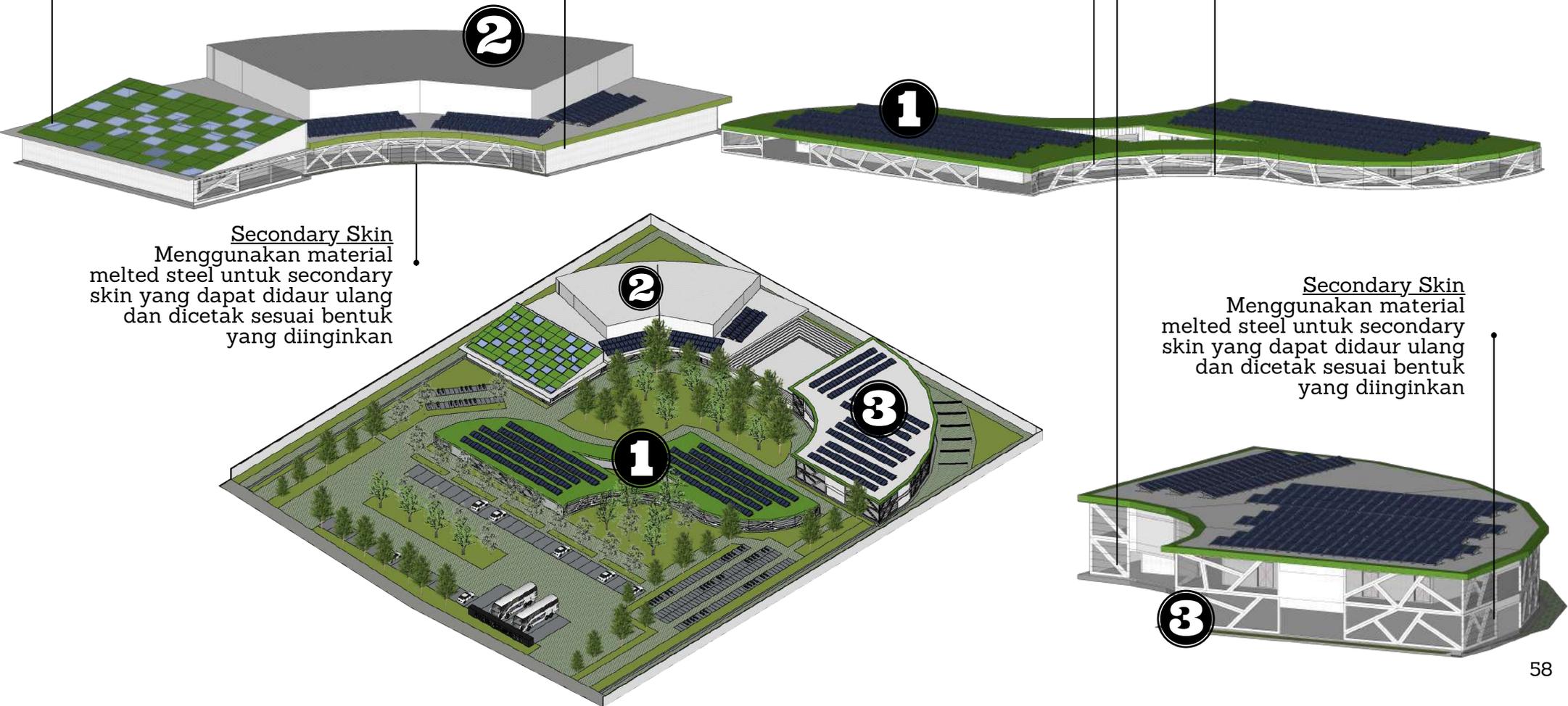
Menggunakan material melted steel untuk secondary skin yang dapat didaur ulang dan dicetak sesuai bentuk yang diinginkan

Secondary Skin

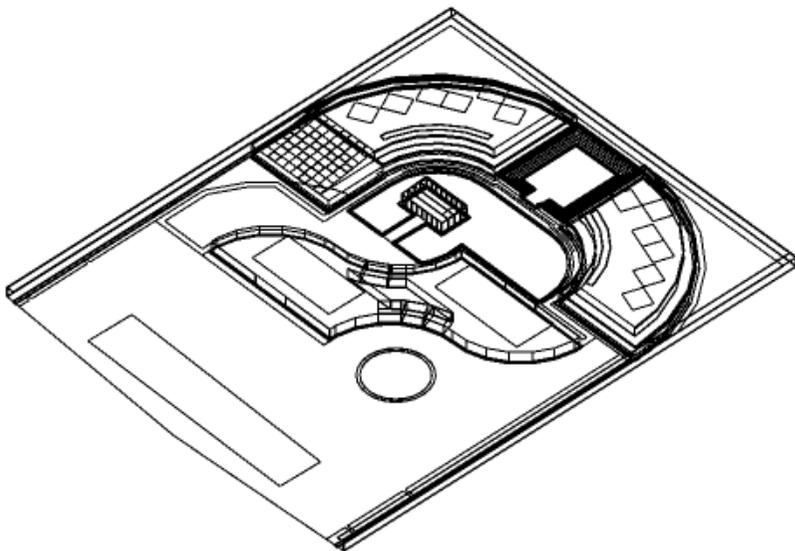
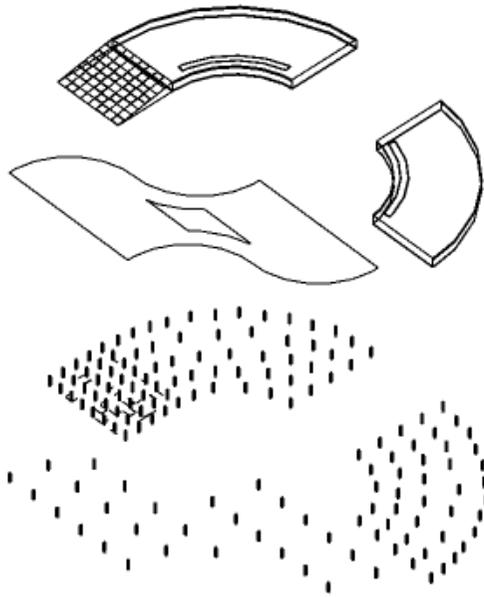
Menggunakan material melted steel untuk secondary skin yang dapat didaur ulang dan dicetak sesuai bentuk yang diinginkan

Secondary Skin

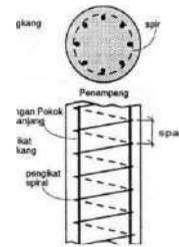
Menggunakan material melted steel untuk secondary skin yang dapat didaur ulang dan dicetak sesuai bentuk yang diinginkan



Analisis Struktur

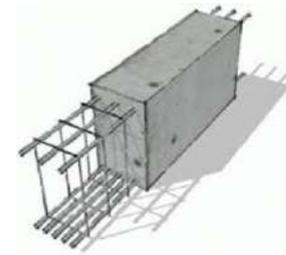


KOLOM



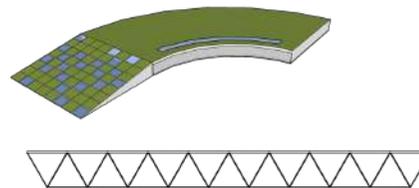
Menggunakan kolom bundar dengan tulangan memanjang dan menyengkang berbentuk spiral untuk bentuk bangunan yang melengkung

BALOK



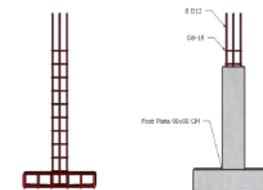
Menggunakan balok beton bertulang dengan ketebalan beton bertulang yang baik untuk membuat balok ini adalah sekira 8 mm

ATAP



Menggunakan atap plat beton untuk bagian green roof dan rangka space frame untuk bagian atap masjid

PONDASI



Menggunakan pondasi footplate pada bagian dinding yang lebih masif



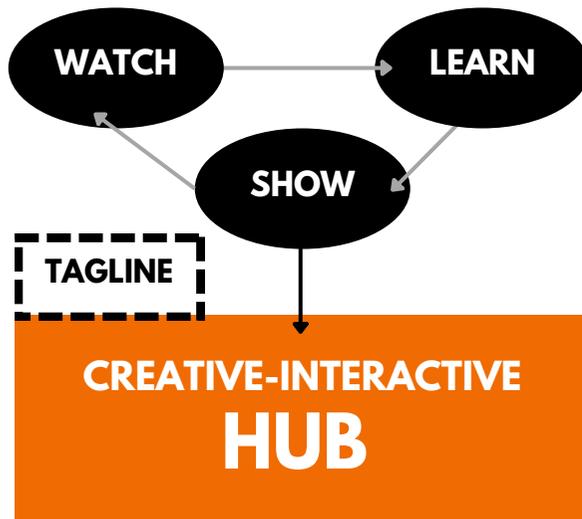
ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA



BAB 5

KONSEP

Konsep Dasar



ECO-FUTURISTIC

Bentuk bangunan dinamis serta penerapan arsitektur hijau dan pemanfaatan energi terbarukan pada rancangan *creative hub*

QS. HUD: 37

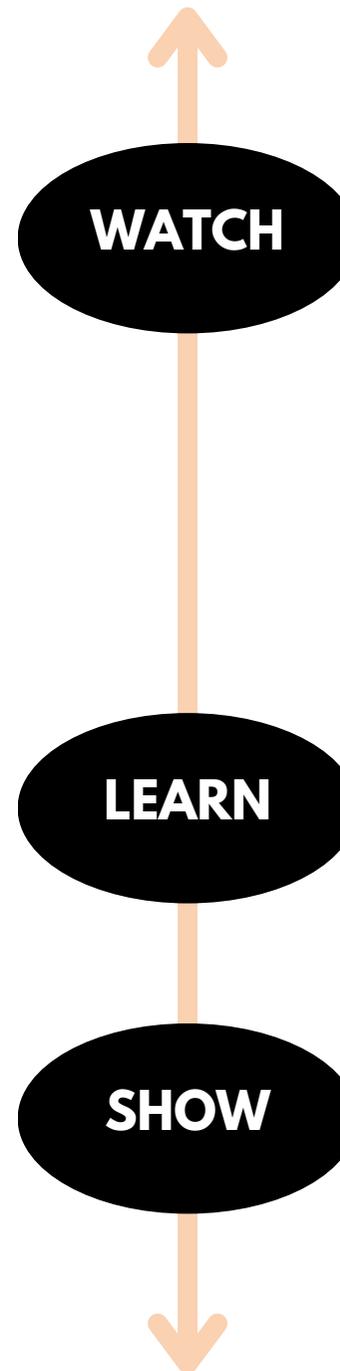
QS. AL-MUJADALAH: 11

QS. AR-RAD: 11

Pengembangan kreativitas dan keinginan belajar yang berkelanjutan diterapkan dalam sistem *creative hub*

QS. AL-ISRA: 7

Pemanfaatan energi terbarukan diterapkan pada perancangan bangunan *creative hub*



AUDITORIUM

Penambahan ruang auditorium sebagai salah satu ruang utama yang memperkenalkan karya para pelaku industri kreatif kepada pengunjung *creative hub* yang berupa pertunjukan

GALERI

Penambahan ruang auditorium sebagai salah satu ruang utama yang memperkenalkan karya para pelaku industri kreatif kepada pengunjung *creative hub* yang berupa pameran hasil karya

WORKING SPACE

Penambahan *working space* dan kelas sebagai media pembelajaran lebih terfokuskan bagi pengunjung yang ingin mendalami salah satu karya yang telah ditunjukkan pelaku industri kreatif

AUDITORIUM & GALERI

Para pengunjung yang tadinya hanya melihat kini ikut serta dalam kegiatan kreatif, kemabli ke ruang di mana mereka awalnya sebagai pelajar dan penonton, kini kembali di tempat yang sama, namun sebagai penghasil karya yang hendak ditunjukkan kepada masyarakat yang lebih luas lagi

Konsep Tapak

SIRKULASI & AKSESIBILITAS

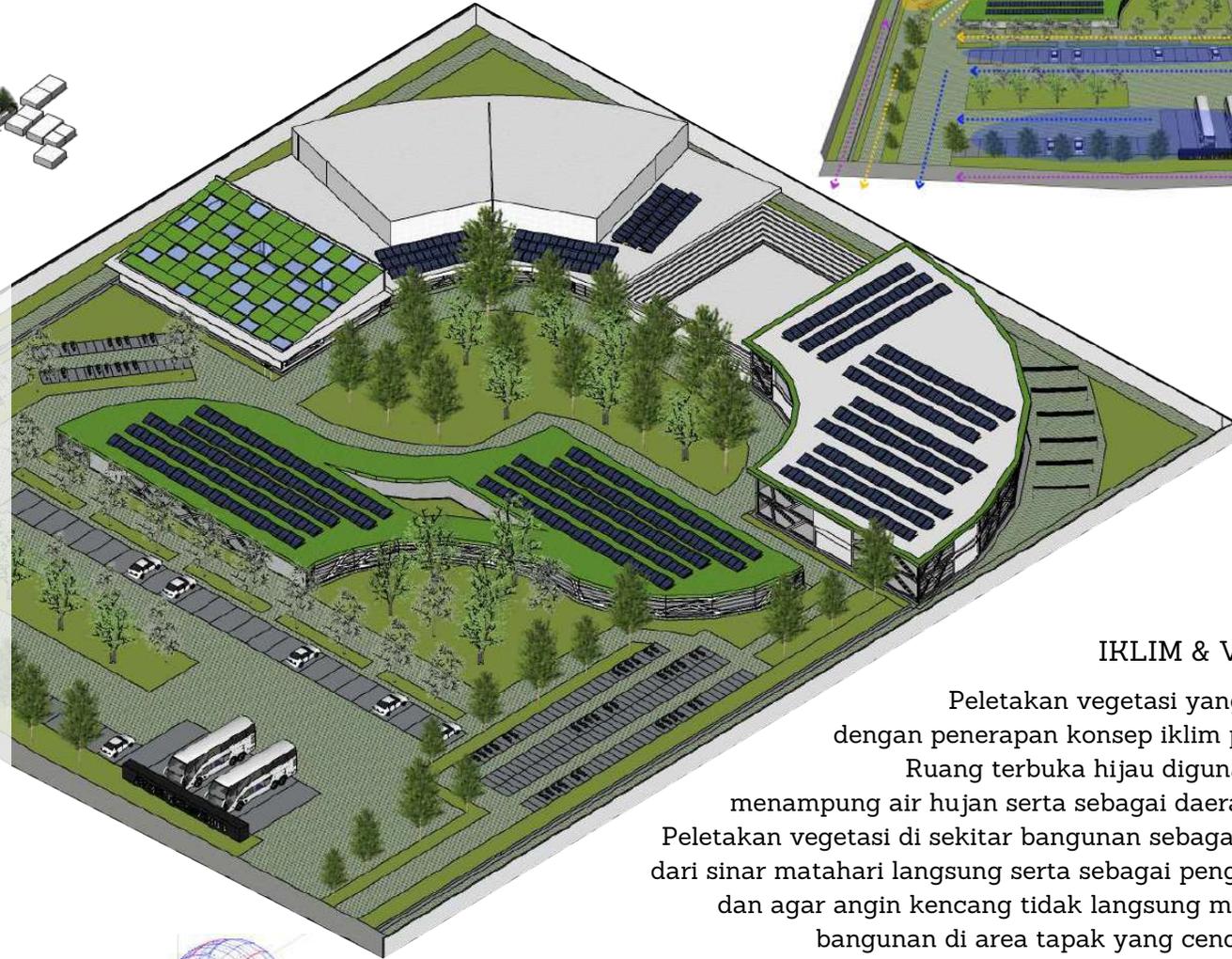
Sirkulasi kendaraan serta pedestrian diperhitungkan dari akses masuk hingga keluar. Area yang dapat diakses pejalan kaki merupakan bagian terluas pada tapak

-  SIRKULASI MOBIL
-  SIRKULASI MOTOR
-  AKSES PEDESTRIAN
-  SIRKULASI LOGISTIK
-  PARKIR MOBIL
-  PARKIR MOTOR



ZONASI

-  Parkir
-  Showing Zone (Publik)
-  Learning & Showing Zone (Semi publik-Privat)



IKLIM & VEGETASI

Peletakan vegetasi yang berkaitan dengan penerapan konsep iklim pada tapak. Ruang terbuka hijau digunakan untuk menampung air hujan serta sebagai daerah resapan. Peletakan vegetasi di sekitar bangunan sebagai pelindung dari sinar matahari langsung serta sebagai pengarah angin dan agar angin kencang tidak langsung menghantam bangunan di area tapak yang cenderung luas.

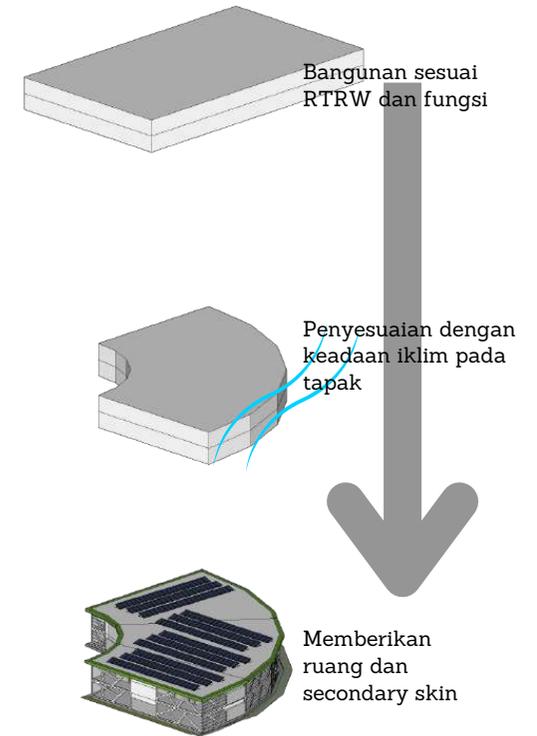
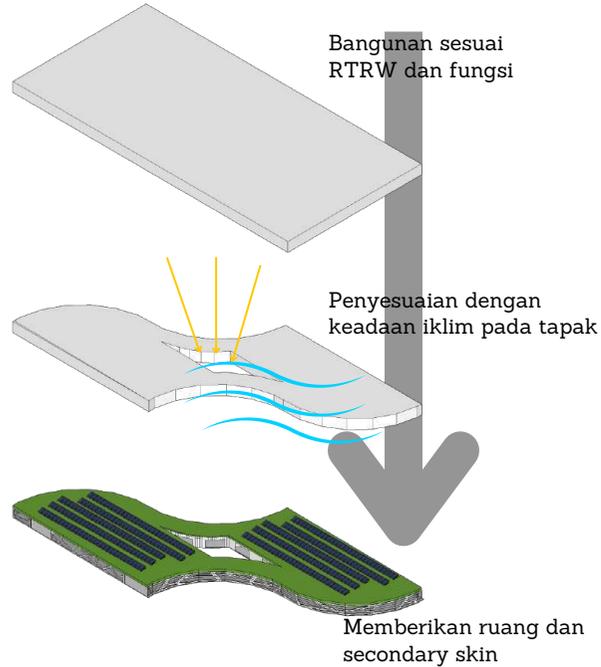
TATA MASSA

Pola tatanan massa ditentukan oleh peletakan bangunan berdasarkan fungsi serta tingkat privasi

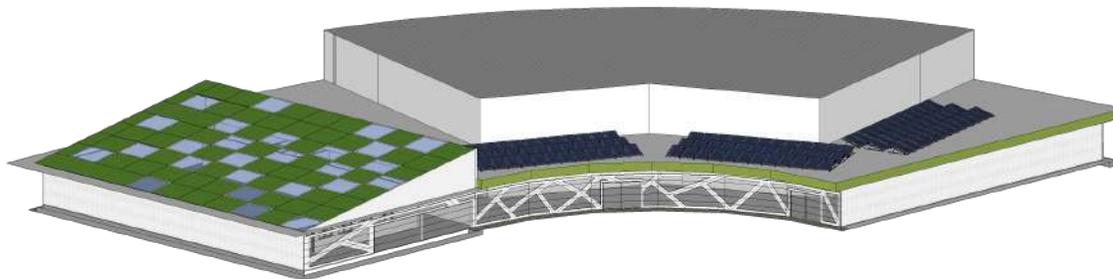
- Showing Zone - Learning Zone
- Publik - Semi Publik - Privat



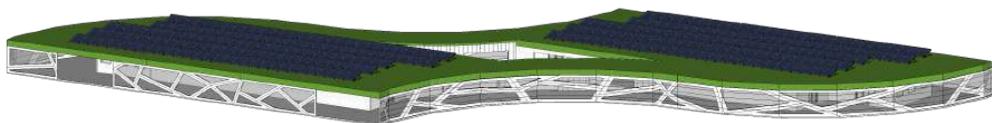
Konsep Bentuk dan Tampilan



Penggunaan atap green roof sebagai ruang hijau pada tapak serta untuk menurunkan suhu ruangan di bawahnya



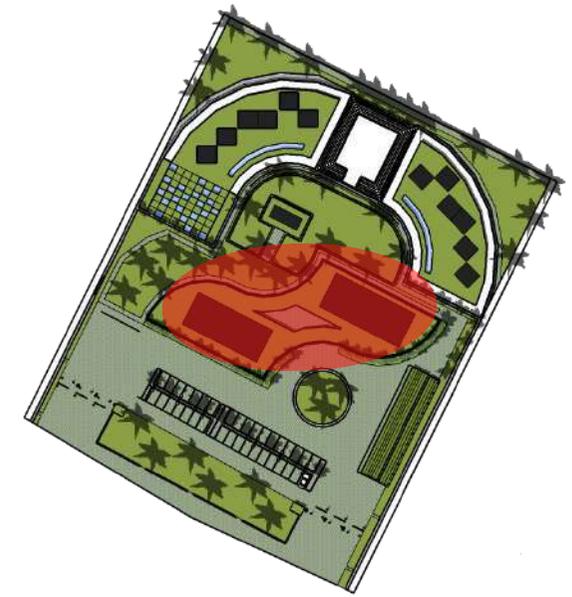
Peletakan solar panel di atas atap tiap bangunan yang didesain sebagai atap datar



Secondary skin sebagai pembatas antara indoor dengan outdoor, namun tetap memberikan celah untuk sirkulasi cahaya dan udara masuk



Konsep Ruang Galeri



ECO-FUTURISTIC

Penggunaan langit-langit yang dibentuk sedemikian rupa sehingga memberikan kesan futuristik. Peletakan pencahayaan di bagian langit-langit yang telah dimodifikasi sehingga mempertegas bentuk plafon. Penggunaan bukaan yang lebar agar memanfaatkan sirkulasi udara serta pencahayaan alami untuk bisa masuk ke dalam ruangan galeri

MATERIAL

Material batu alam untuk lantai agar memberikan suhu yang sejuk dan tidak panas agar nyaman dalam ruangan. Material finishing beton untuk dinding memberikan kesan dekat dengan alam.

VIEW

View dari dalam bangunan ke luar dapat melihat ruang terbuka hijau yang berada di samping galeri. Vegetasi peneduh sebagai pendingin suhu pada ruang galeri yang cenderung memiliki bukaan lebar

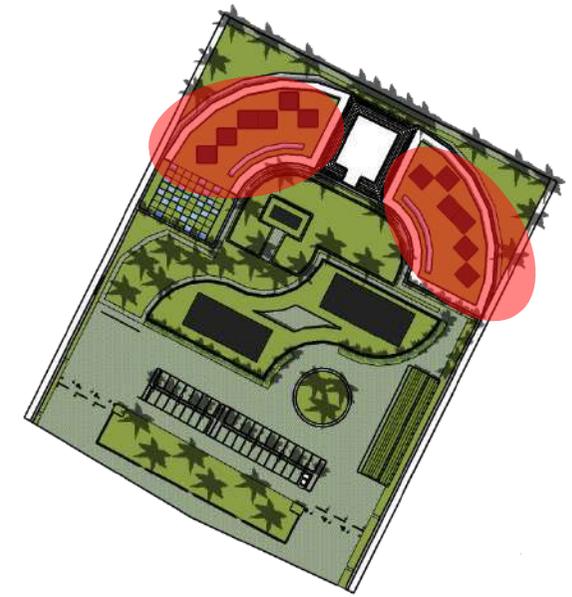
CAHAYA & UDARA

Cahaya lampu menjadi pencahayaan utama galeri. Jendela merupakan masuknya cahaya matahari alami secara langsung ke dalam ruangan musola. Penggunaan bukaan pada dinding galeri sebagai masuknya sirkulasi udara dan cahaya alami ke dalam ruangan galeri

SIRKULASI

Akses menuju ruang galeri berasal dari ruang terbuka hijau dengan jalan setapak yang langsung mengarah ke bangunan pada tapak. Sirkulasi jalan diakses secara langsung dari parkir melalui jalan setapak menuju bangunan

Konsep Ruang Auditorium



ECO-FUTURISTIC

Penggunaan langit-langit yang dibentuk sedemikian rupa sehingga memberikan kesan futuristik. Peletakan pencahayaan di bagian langit-langit yang telah dimodifikasi sehingga mempertegas bentuk plafon. Penggunaan energi listrik terbarukan yang diterapkan menggunakan solar panel pada gedung auditorium

MATERIAL

Material kayu digunakan di sebagian besar bagian auditorium, seperti dinding, plafon, serta panggung. Berfungsi untuk peredam suara. Material karpet digunakan untuk lantai dengan fungsi yang sama

VIEW

View dari dalam ke luar bangunan pada ruang auditorium sangat terbatas, karena ruang auditorium tidak membutuhkan bukaan yang lebar agar sistem kedap suara dapat diterapkan secara optimal

CAHAYA & UDARA

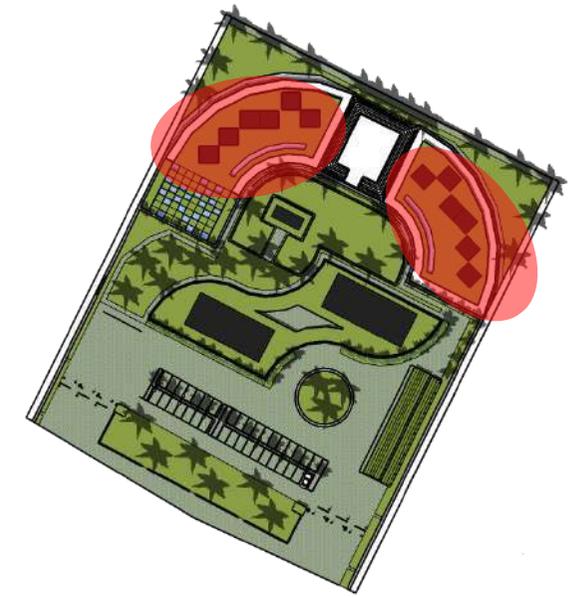
Sumber cahaya dan sirkulasi udara pada ruang auditorium mengandalkan sistem buatan, yaitu lampu dan air conditioner (AC) karena minimnya bukaan pada ruangan auditorium tersebut

SIRKULASI

Akses menuju ruang auditorium berasal dari ruang terbuka hijau dengan jalan setapak yang langsung mengarah ke bangunan pada tapak. Sirkulasi jalan diakses secara langsung dari jalan setapak menuju bangunan, lalu memasuki lorong, baru dapat mengakses auditorium

Konsep Ruang

Kelas dan Co-working Space



ECO-FUTURISTIC

Penggunaan bukaan berupa *secondary skin* yang dapat dibuka dan ditutup sehingga dapat memanfaatkan pencahayaan serta penghawaan alami ke dalam ruang kelas dan co-working space. Peunaan energi terbarukan untuk energi listrik menggunakan sistem kelistrikan solar panel di setiap gedung bangunan

MATERIAL

Material finishing beton memberikan kesan industrial sehingga bersifat *timeless*. Lantai diberikan material kayu untuk memberikan kesan ruangan yang hangat, karena dalam ruang ini terjadi interaksi antar manusia yang ingin belajar dan berbagi ilmu bersama-sama

VIEW

View dari dalam bangunan ke luar dapat melihat ruang terbuka hijau yang berada di samping bangunan. Vegetasi peneduh sebagai pendingin suhu pada ruang musola yang cenderung memiliki bukaan lebar

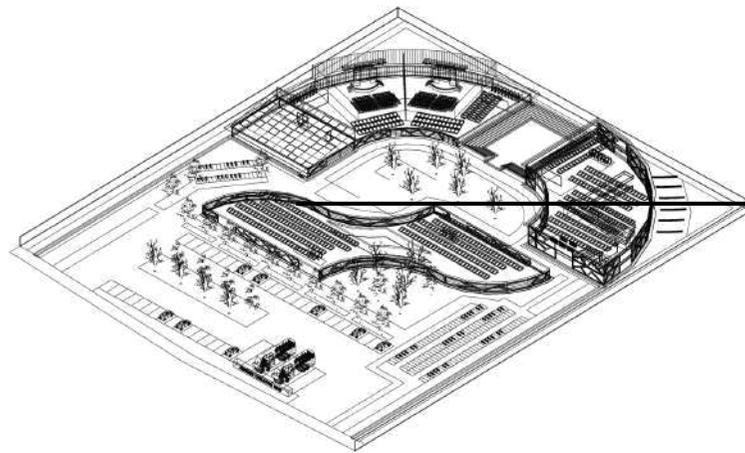
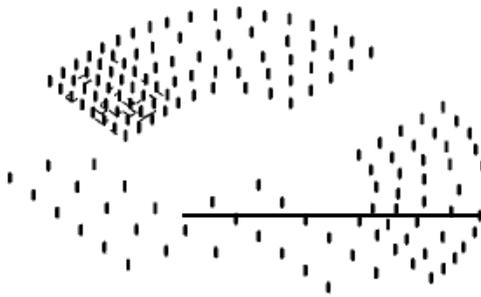
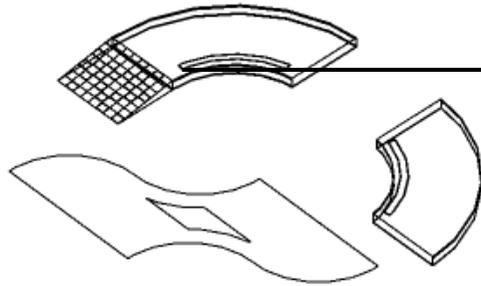
CAHAYA & UDARA

Penggunaan *secondary skin* yang bersifat dinamis, sehingga dapat dibuka dan ditutup, pada dinding ruang kelas dan ruang kerja bersama sebagai masuknya sirkulasi udara alami ke dalam ruangan

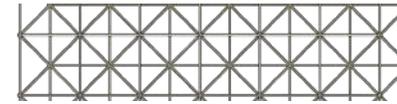
SIRKULASI

Akses menuju ruangan berasal dari ruang terbuka hijau dengan jalan setapak yang langsung mengarah ke bangunan pada tapak. Sirkulasi jalan diakses secara langsung dari jalan setapak menuju bangunan, lalu dapat mengakses kelas dan ruang kerja bersama

Konsep Struktur

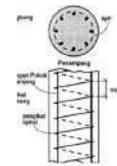


UPPER STRUCTURE



Menggunakan atap plat beton untuk bagian green roof dan rangka space frame untuk bagian atap masjid

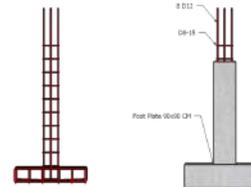
MIDDLE STRUCTURE



Menggunakan kolom bundar dengan tulangan memanjang dan menyengkang berbentuk spiral

Menggunakan balok beton bertulang dengan ketebalan yang disesuaikan

SUB STRUCTURE



Menggunakan pondasi footplate pada bagian dinding yang lebih masif

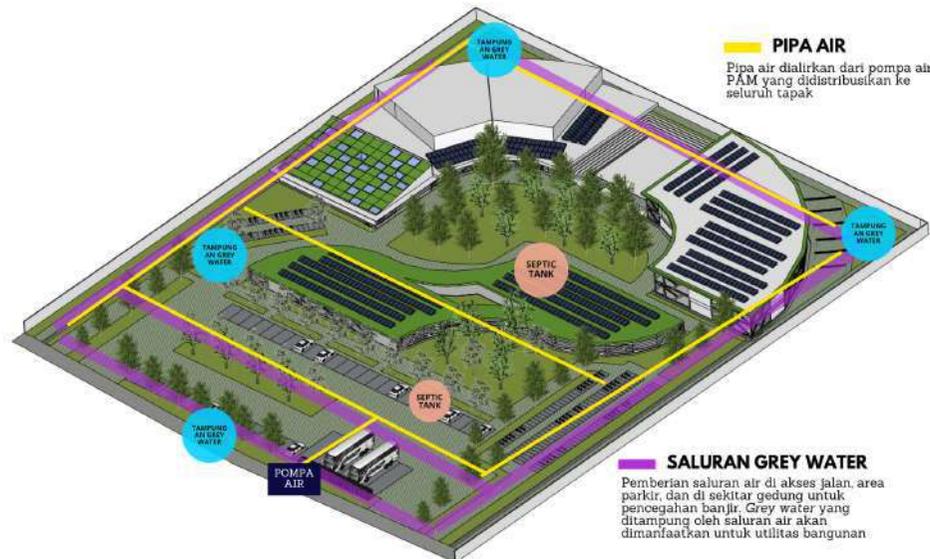
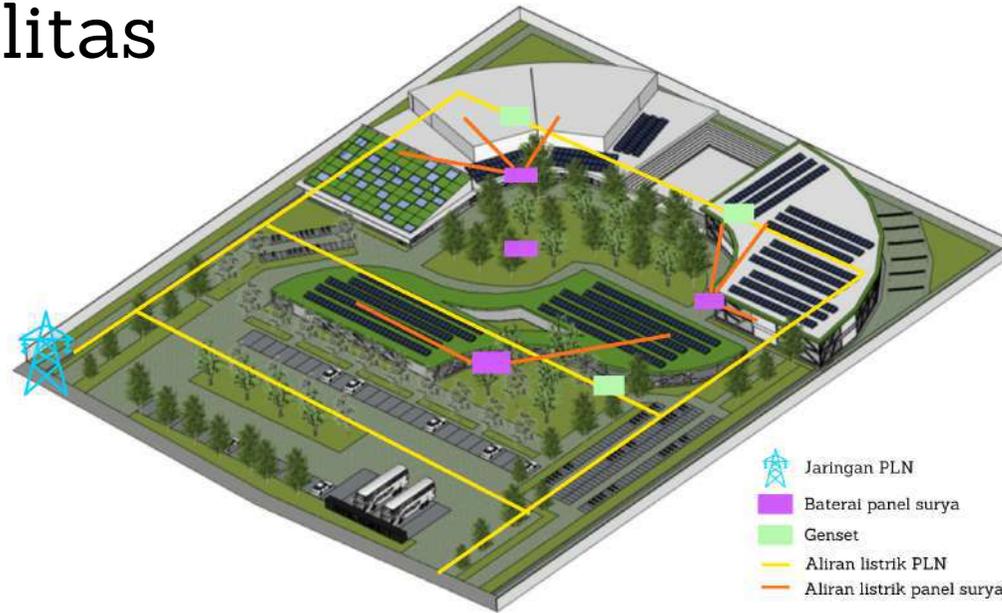
Konsep Utilitas

Kelistrikan

Listrik dari panel surya disimpan pada baterai yang terdapat di setiap bangunan sebagai energi listrik tambahan

Peletakan genset di setiap bangunan untuk mengantisipasi pemadaman listrik

Listrik utama dengan energi terbesar berasal dari jaringan listrik PLN yang didistribusikan ke seluruh bagian tapak



Plumbing & Sanitasi

Peletakan tampungan grey water pada tiap bagian RTH yang berada di tapak yang terkoneksi dengan saluran air

Penggunaan paving grass block untuk penyerapan air hujan yang maksimal, untuk pencegahan banjir dan genangan air

Atap hijau di bagian masjid diberi kemiringan agar air tidak menggenang di atap sehingga kaca pada atap tidak mudah kotor

Septic tank diletakkan di daerah ruang hijau sehingga jauh dari gedung dan tidak berdekatan dengan pompa air maupun tangki grey water

PIPA AIR

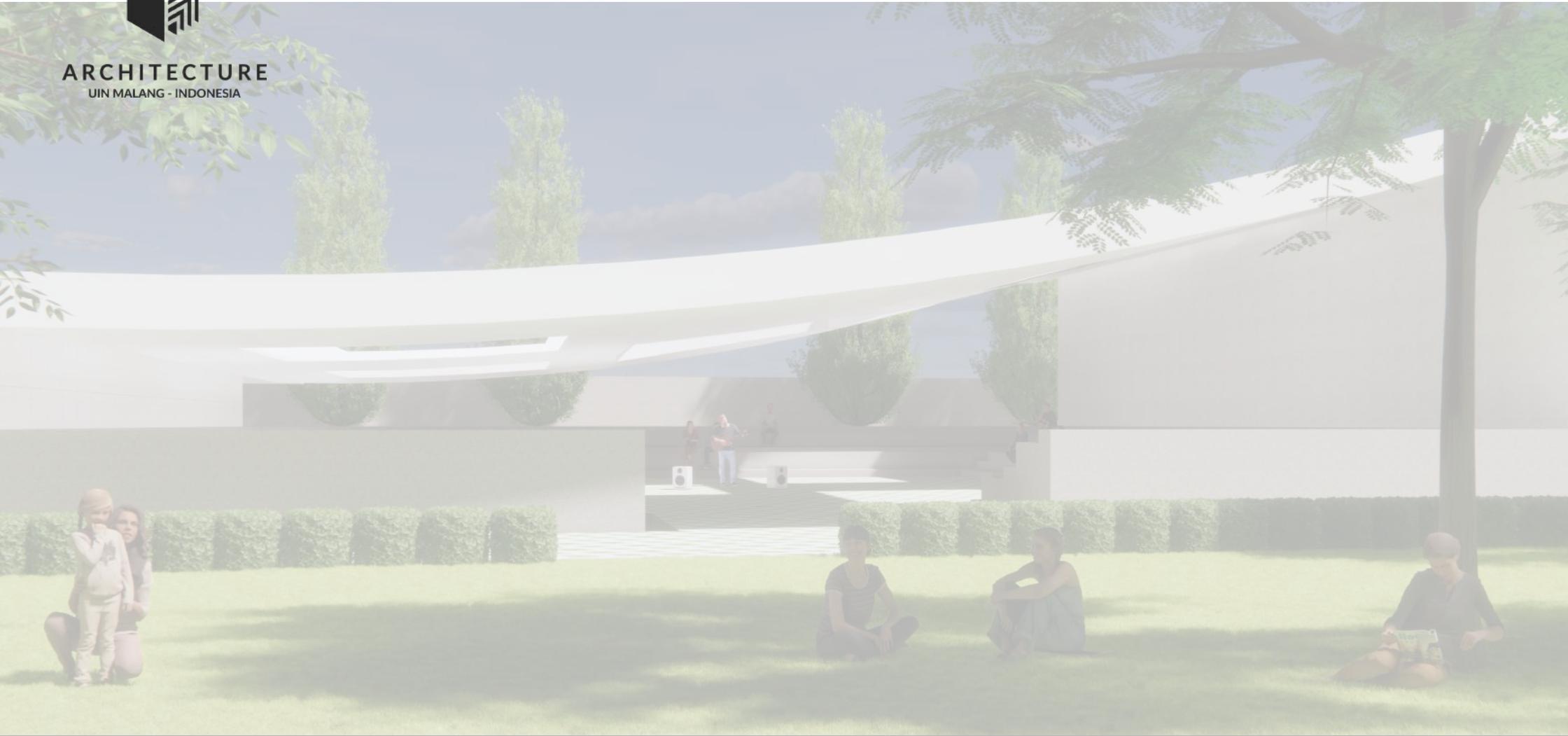
Pipa air dialirkan dari pompa air PAM yang didistribusikan ke seluruh tapak

SALURAN GREY WATER

Pemberian saluran air di akses jalan, area parkir, dan di sekitar gedung untuk pencegahan banjir. Grey water yang ditampung oleh saluran air akan dimanfaatkan untuk utilitas bangunan



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA



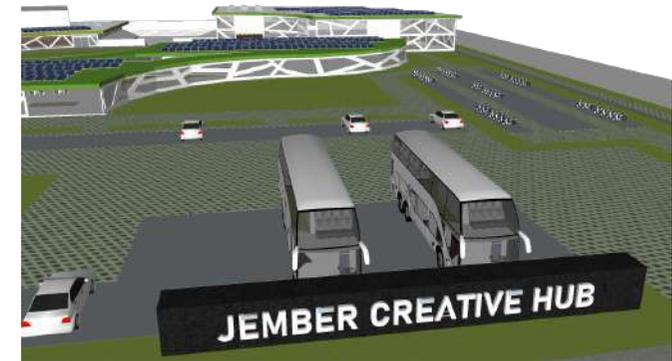
BAB 6

HASIL RANCANGAN

HASIL RANCANGAN TAPAK

Perancangan tapak sebelumnya memiliki kekurangan pada aksesibilitas yang membingungkan serta kurang tertata, sehingga mempersulit pengunjung yang membawa kendaraan bermotor ke dalam tapak. Kurang rapihnya akses ke dalam tapak juga mempengaruhi ruang terbuka hijau yang kurang, sehingga RTH tidak dapat tersebar secara merata di dalam tapak.

Akses dan peletakan parkir diperbarui menjadi lebih efektif dan efisien

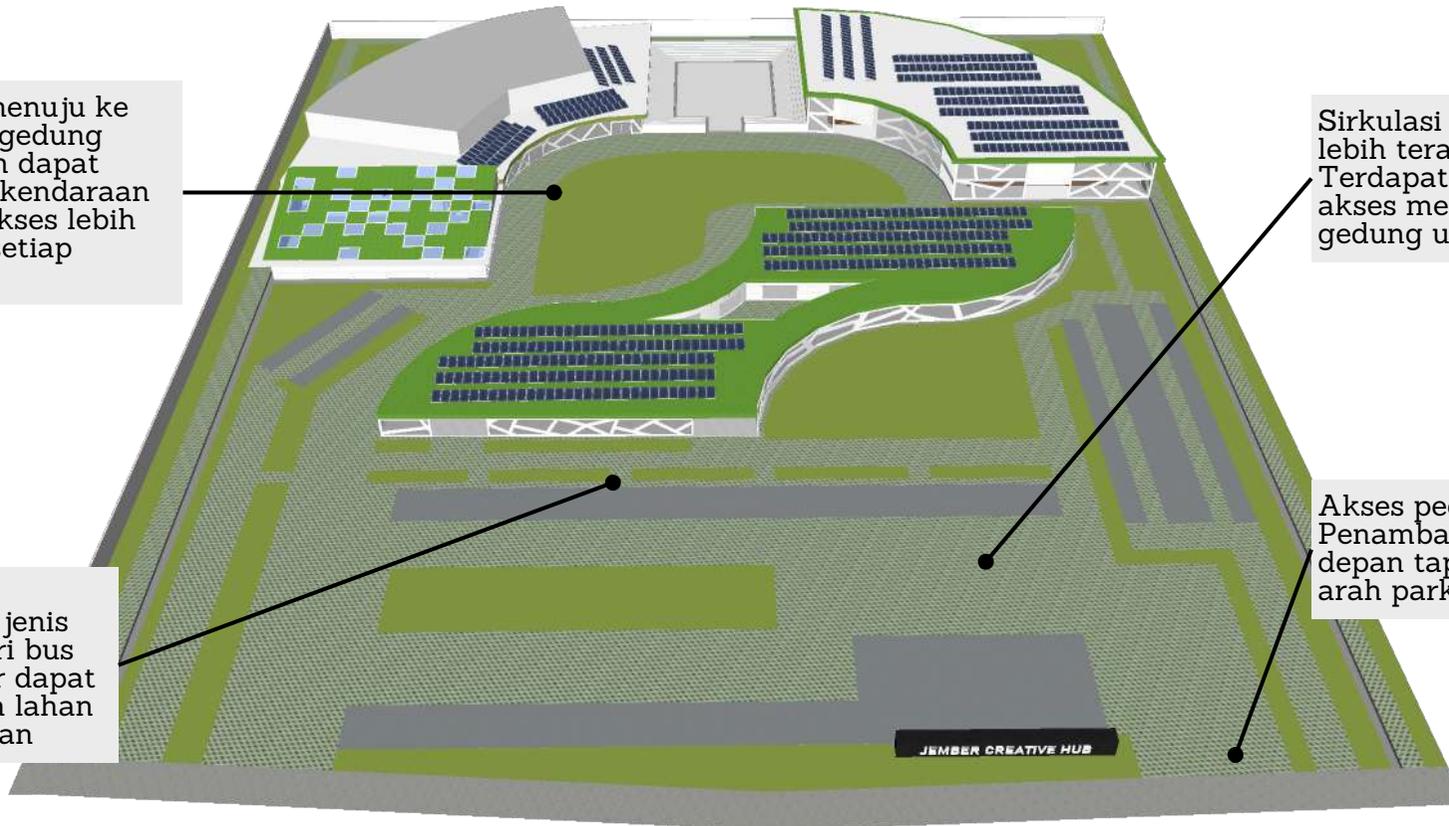


Akses logistik menuju ke masing-masing gedung lebih mudah dan dapat diakses dengan kendaraan ukuran besar. Akses lebih efektif menuju setiap gedungnya.

Sirkulasi di dalam tapak lebih teratur dan tertata. Terdapat keteraturan dalam akses menuju parkir dan gedung utama

Zona parkir lebih terintegrasi. Seluruh jenis kendaraan, mulai dari bus hingga sepeda motor dapat mengakses jalan dan lahan parkir yang disediakan

Akses pedestrian diperbaiki. Penambahan trotoar di depan tapak menuju ke arah parkir dan bangunan

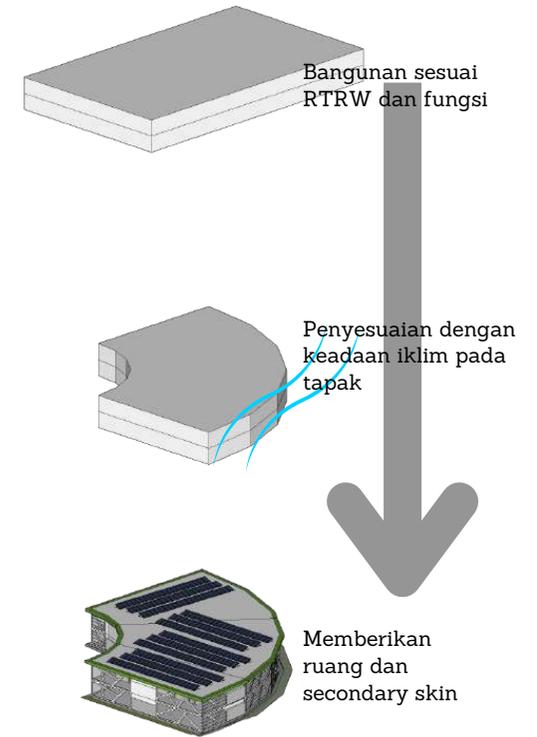
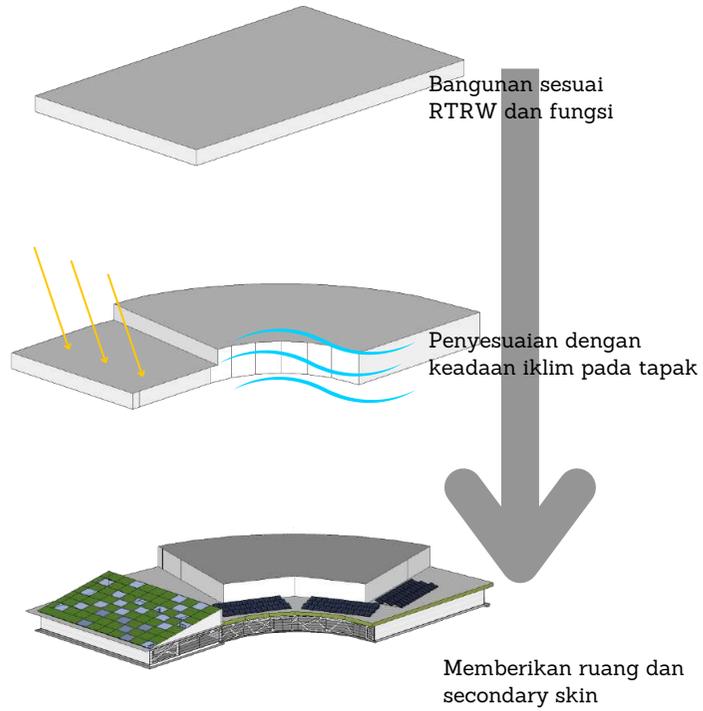
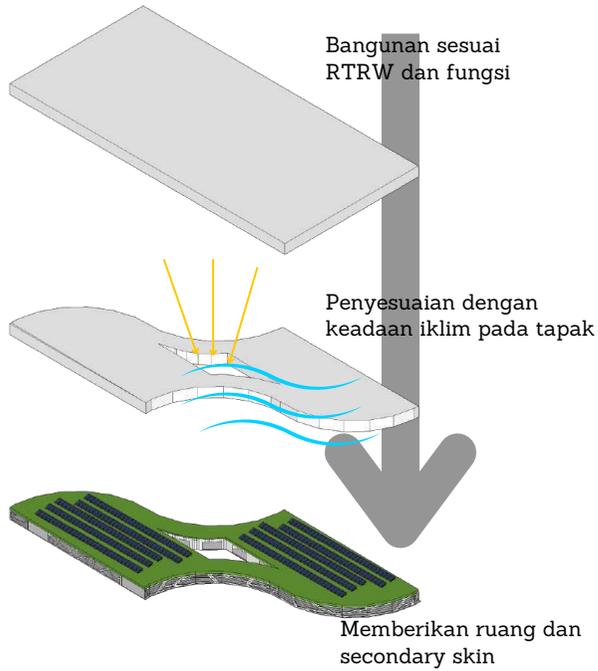


HASIL RANCANGAN RUANG

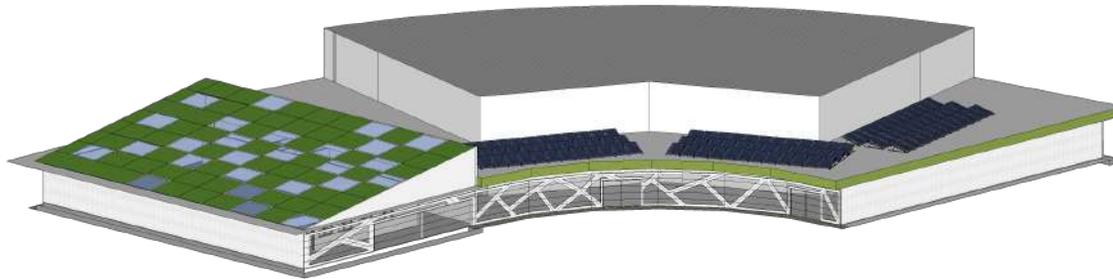


Perancangan interior pada setiap ruang di setiap gedung memiliki ciri khas yang sama, khususnya dari segi material. Menerapkan konsep futuristik yang tetap berkelanjutan dan ramah lingkungan. Ruang galeri, ruang auditorium, ruang hallway dan ruang co-working space memiliki pencahayaan yang diterapkan sehingga memberikan kesan futuristik pada setiap ruang. Penggunaan material beton yang diberi finishin glossy memberikan kesan futuristik karena memantulkan cahaya.

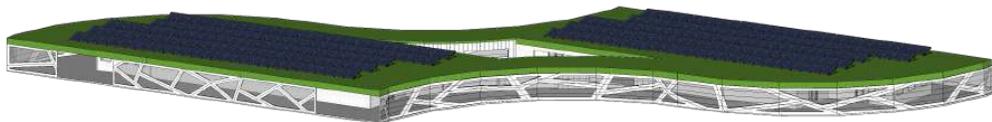
HASIL RANCANGAN BENTUK



Penggunaan atap green roof sebagai ruang hijau pada tapak serta untuk menurunkan suhu ruangan di bawahnya



Peletakan solar panel di atas atap tiap bangunan yang didesain sebagai atap datar



Secondary skin sebagai pembatas antara indoor dengan outdoor, namun tetap memberikan celah untuk sirkulasi cahaya dan udara masuk



HASIL RANCANGAN UTILITAS

Kelistrikan

Listrik dari panel surya disimpan pada baterai yang terdapat di setiap bangunan sebagai energi listrik tambahan

Peletakan genset di setiap bangunan untuk mengantisipasi pemadaman listrik

Listrik utama dengan energi terbesar berasal dari jaringan listrik PLN yang didistribusikan ke seluruh bagian tapak



Plumbing & Sanitasi

Peletakan tampungan grey water pada tiap bagian RTH yang berada di tapak yang terkoneksi dengan saluran air

Penggunaan paving grass block untuk penyerapan air hujan yang maksimal, untuk pencegahan banjir dan genangan air

Atap hijau di bagian masjid diberi kemiringan agar air tidak menggenang di atap sehingga kaca pada atap tidak mudah kotor

Septic tank diletakkan di daerah ruang hijau sehingga jauh dari gedung dan tidak berdekatan dengan pompa air maupun tangki grey water

PIPA AIR

Pipa air dialirkan dari pompa air PAM yang didistribusikan ke seluruh tapak

SALURAN GREY WATER

Pemberian saluran air di akses jalan, area parkir, dan di sekitar gedung untuk pencegahan banjir. Grey water yang ditampung oleh saluran air akan dimanfaatkan untuk utilitas bangunan

PENUTUP

Kesimpulan

Pandemi COVID-19 menyebabkan berbagai macam perubahan dalam setiap sektor di seluruh dunia, maupun Indonesia yang juga terkena dampaknya, baik dalam sektor ekonomi, maupun pendidikan. Hal tersebut menyebabkan perubahan yang bersifat merugikan, seperti naiknya angka pengangguran dan kemunduran dalam pendidikan karena keterbatasan pembelajaran melalui daring. Masyarakat juga dipaksa untuk mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan selama pandemi.

Perancangan *creative hub* untuk mewadahi pekerja di industri kreatif. Selain itu, sebuah *creative hub* dapat mewadahi pelajar untuk belajar dengan teknologi pembelajaran yang canggih, modern, dan layak untuk digunakan di masa yang serba membutuhkan kemajuan teknologi karena adanya hambatan pembatasan selama pandemi.

Saran

Proses pengerjaan pra tugas akhir yang telah dijabarkan dalam kesimpulan di atas, terdapat keterbatasan dan kekurangan sehingga belum bisa dikatakan sebagai pengerjaan yang sempurna. Oleh sebab itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan data yang dikumpulkan dapat lebih beragam, mendetail, serta memiliki daya akurasi yang tinggi. Diharapkan pula perancangan *creative hub* ini dapat direalisasikan agar dapat dimanfaatkan kepada masyarakat yang membutuhkan wadah dalam hal industri kreatif di Kabupaten Jember.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abdullah, Suparman. 2013. Potensi Dan Kekuatan Modal Sosial Dalam Suatu Komunitas. *Jurnal Socius*.
- [2] H. Sulaksono and T. Hidayah. 2021. "Produktivitas Pengusaha Mikro: Variabel Anteseden dan Pengaruhnya Terhadap Keberlanjutan Kinerja Komunitas Jember Ekonomi Kreatif (JEKa) di Jember", *RELASI*, vol. 17, no. 1, pp. 33-55
- [3] Soetriono, R, R. Y., Sofia, & Revana, D. Q., Penyusunan Masterplan Pengembangan Ekonomi Kreatif. 2015. Kabupaten Jember. Badan Perencanaan Pembangunan Kabupaten Jember dengan Lembaga Penelitian Universitas Jember.
- [4] Luik, J. E., & Aritonang, A. I. 2021. *Freelancers Media dalam Era Digital*. Freelancers Media dalam Era Digital.
- [5] Pujilestari, Y. 2020. Dampak positif pembelajaran online dalam sistem pendidikan Indonesia pasca pandemi covid-19. Adalah, 4(1), 49-56.
- [6] Devi, N. U. K. 2020. Adaptasi Pranata Keluarga Pada Proses Pembelajaran E-Learning Dalam Menghadapi Dampak Pandemi Covid-19. *Publicio: Jurnal Ilmiah Politik, Kebijakan Dan Sosial*, 2(2), 1-6.
- [7] Munirah, M. 2016. PETUNJUK ALQURAN TENTANG BELAJAR DAN PEMBELAJARAN. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 19(1), 42-51.
- [8] Wahyuningsih, S. 2020. Flexible Working Space (FWS) Solusi Kerja New Normal di Indonesia. *Jurnal E-Bis (Ekonomi-Bisnis)*, 4(2), 147-154.
- [9] Council, B. 2016. *Creative Hubs: Understanding the New Economy*. London: British Council.
- [10] Koevering, J. 2017. *The Preferred Characteristics of Coworking Spaces*. Eindhoven.
- [11] Appel-Meulenbroek H.A.J.A. 2013. How to Measure Added Value of CRE and Building Design.
- [12] Rohlf J. 2011. *Coworking Core Values – Openness*.
- [13] Neufert, E., Neufert, P., Baiche, B., & Walliman, N. 2002. *Neufert Architects' data Third Edition*. Blackwell.
- [14] Chiara, D. J., Panero, J., & Zelnik, M. 2001. *Time Saver Standards for interior design and space planning*. McGraw-Hill.
- [15] Frick, H., Suskiyatno FX.B.. 1998. *Basics of Eco-Architecture*, Yogyakarta: Kanisius
- [16] Haines. 1950. Chiara dkk. 1980. dalam Haryadi. 2015. "Pekanbaru Convention Center Dengan Penekanan Bangunan Futuristik". *JOM FTEKNIK*. 2(1) : 1-14
- [17] As Hornby. 2000. *Oxford Advanced Learner's Dictionary*, Oxford University Press.

[18] Krisdianto, Andik., (2018). "Penerapan Arsitektur Futuristik Terhadap Bangunan Gundam Base Indonesia di Jakarta". Jurnal Arsitektur PURWARUPA. 2(1) : 9-16

[19] B. Polii, E., H. Gosal, P., & Van Rate, J. 2019. *SHOPPING MALL DI AMURANG. Arsitektur Futuristik*. 8(2).

[20] Surah Al Baqarah Ayat 219 [QS. 2:219] Tafsir alquran (Surah nomor 2 ayat 219). Risalah Muslim. 2021. Diakses pada April 3, 2022 dari <https://risalahmuslim.id/quran/al-baqarah/2-219/>

[21] Mediastika, C. E. 2005. *Akustika Bangunan: Prinsip-prinsip dan penerapannya di Indonesia*. Jakarta. Penerbit Erlangga.

[22] Sari, S. P. 2011. *Galeri Seni Rupa Kontemporer*. e-journal UAJY.

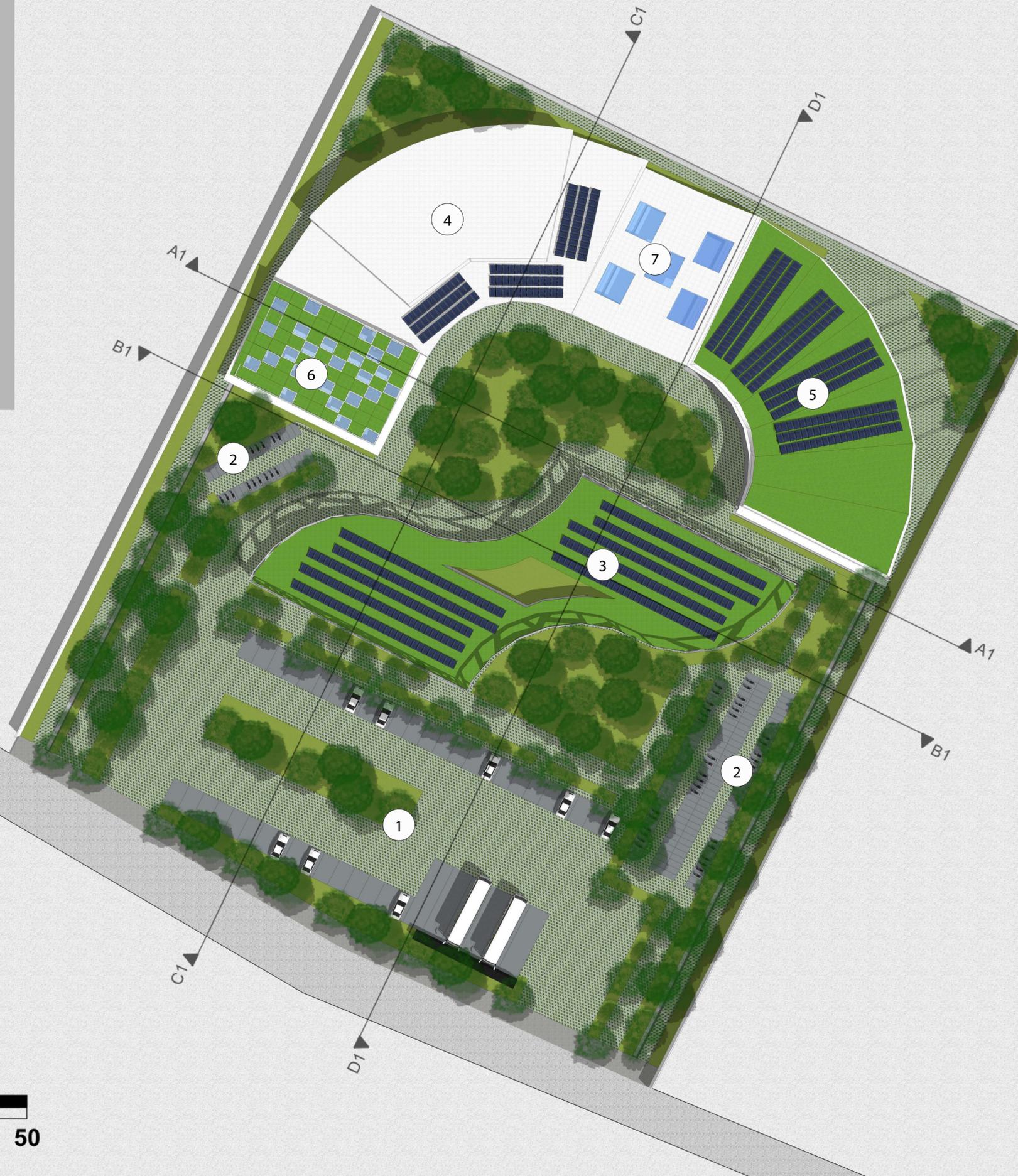
[23] Rizky, M. 2016. *Galeri Seni dan Budaya*. Surakarta: UNNES.

[24] "Bogor Creative Hub / Local Architecture Bureau" 22 Jun 2021. ArchDaily. Diakses pada tanggal 26 April 2022. <https://www.archdaily.com/963703/bogor-creative-hub-local-architecture-bureau>

[25] Savitri, P. 2020, April 8. *Review Jakarta Creative Hub*. Blog Capsule Hotel Bobobox. Diakses pada tanggal 26 April 2022. <https://www.bobobox.co.id/blog/review-jakarta-creative-hub/>

Legenda:

1. Parkir Mobil dan Bis
2. Parkir Sepeda Motor
3. Gedung A
 - Galeri
 - Koperasi
4. Gedung B
 - Auditorium
 - Lobby
 - Gudang
 - Toilet
5. Gedung C
 - Studio Seni
 - Coworking Space/Ruang Kelas
 - Ruang Membatik
 - Ruang Lukis
 - Gudang
6. Mushola
7. Amphitheater



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

SITE PLAN

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

D-01

Legenda:

1. Parkir Mobil dan Bis
2. Parkir Sepeda Motor
3. Gedung A
 - Galeri
 - Koperasi
4. Gedung B
 - Auditorium
 - Lobby
 - Gudang
 - Toilet
5. Gedung C
 - Studio Seni
 - Coworking Space/Ruang Kelas
 - Ruang Membatik
 - Ruang Lukis
 - Gudang
6. Mushola
7. Amphitheater



ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA

PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

LAYOUT PLAN

SKALA:

1:600

NO. GAMBAR:

D-02



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

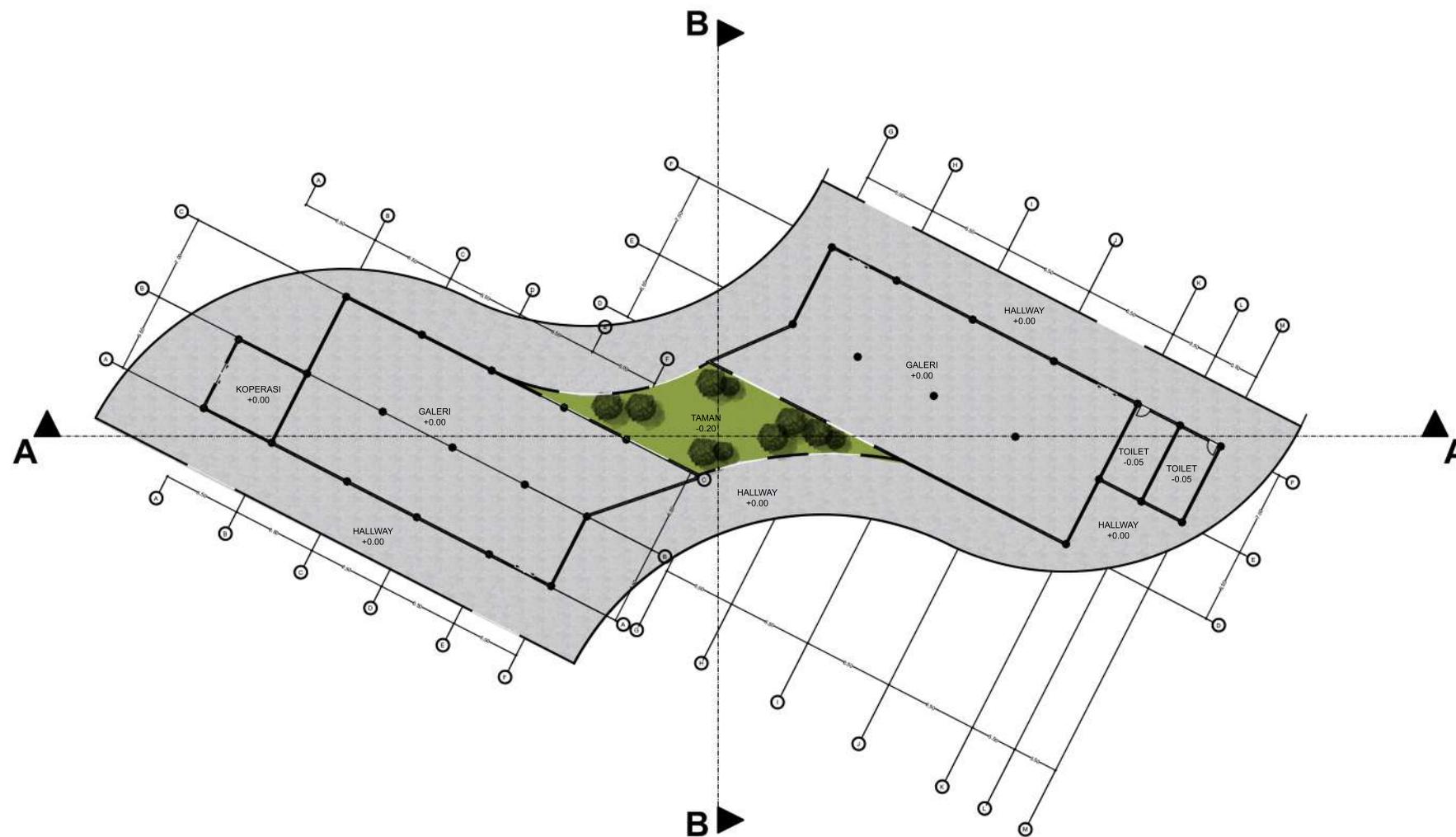
DENAH GEDUNG A

SKALA:

1:500

NO. GAMBAR:

D-03





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

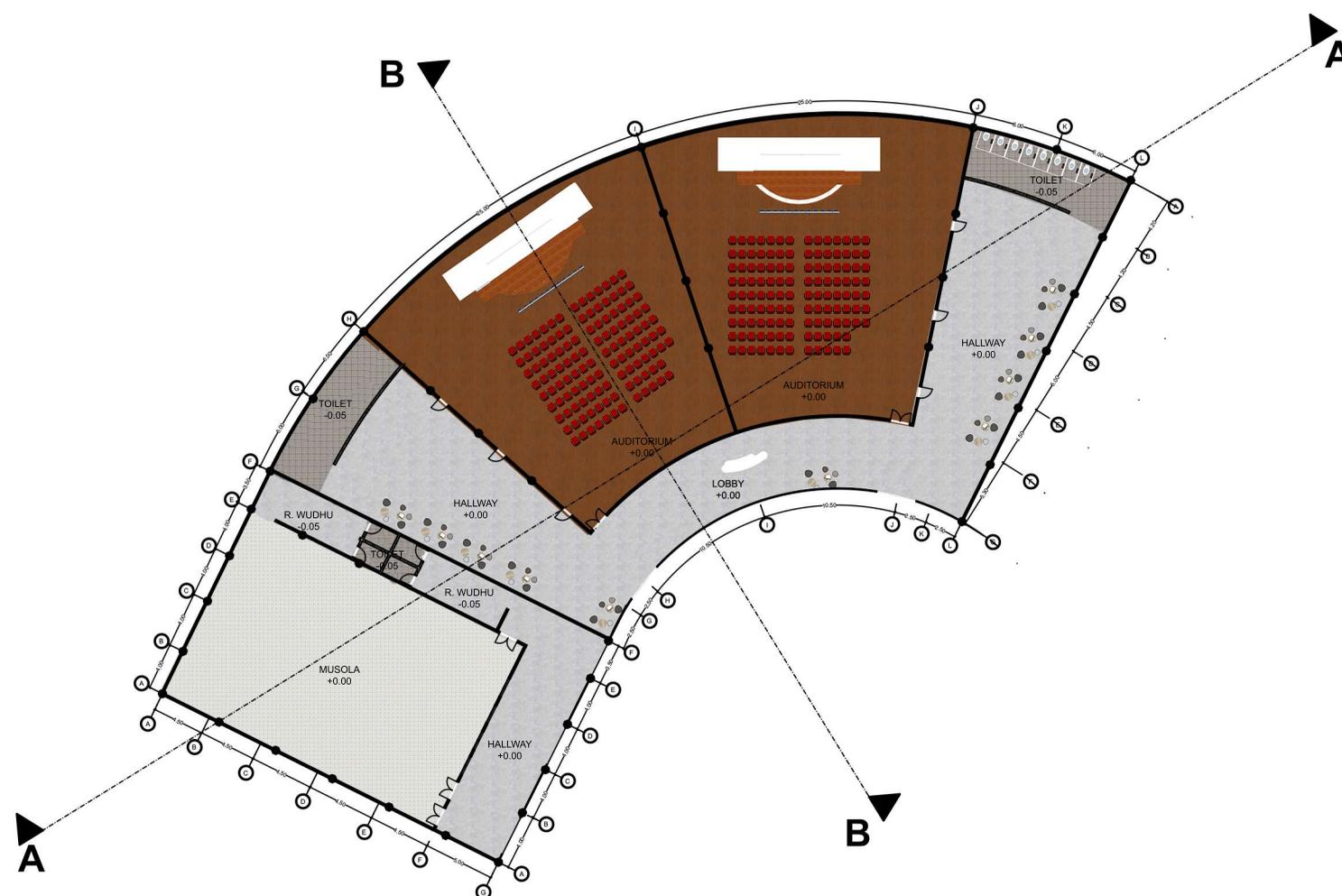
DENAH GEDUNG B

SKALA:

1:500

NO. GAMBAR:

D-04



D-04

DENAH GEDUNG B

1:500



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

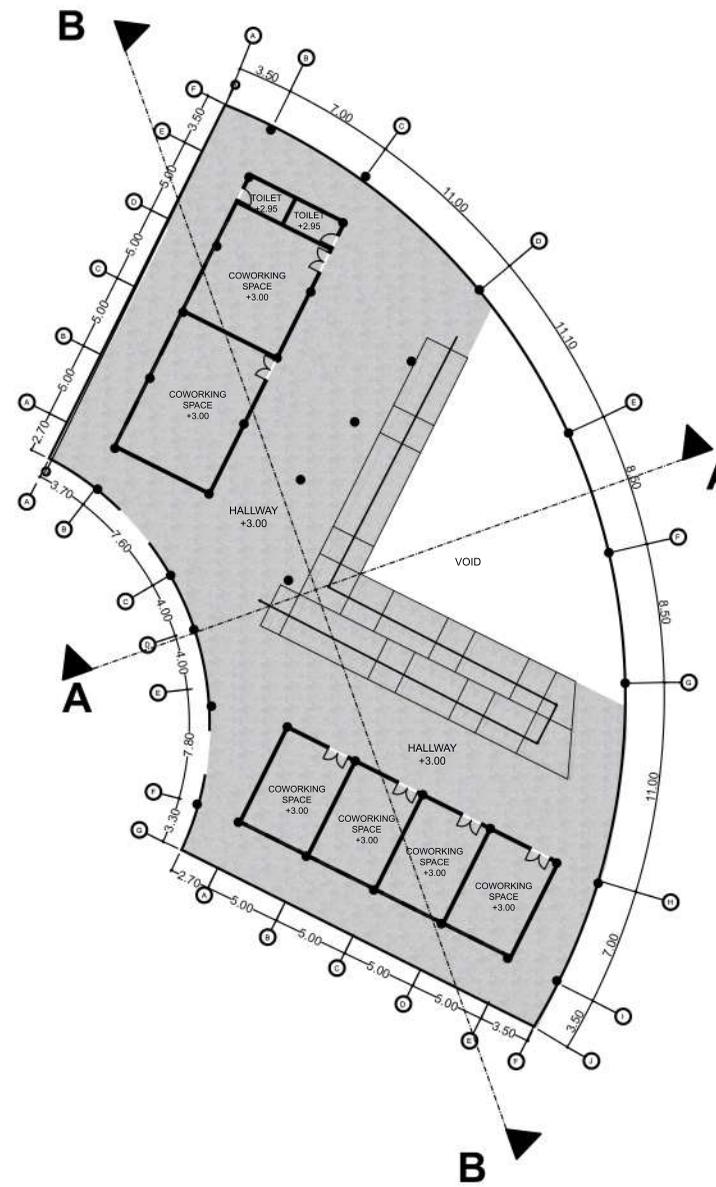
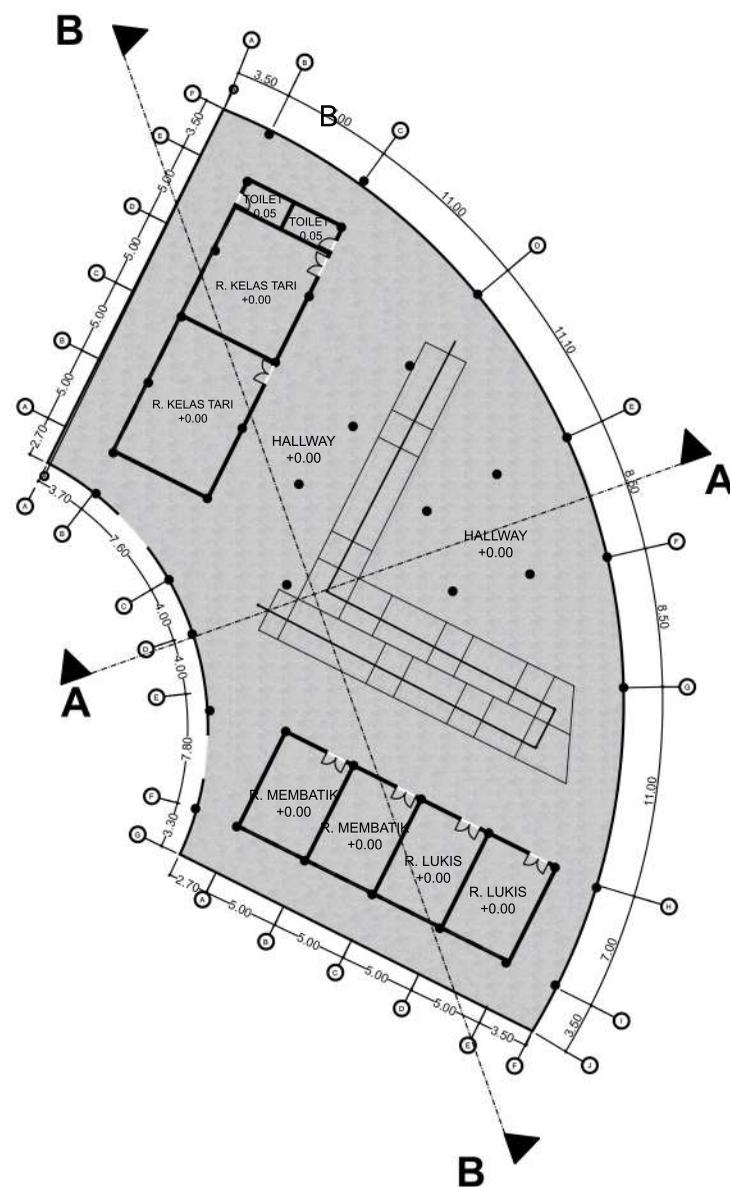
DENAH GEDUNG C LANTAI 1, DENAH
GEDUNG C LANTAI 2

SKALA:

1:500

NO. GAMBAR:

D-05



D-05 DENAH GEDUNG C LANTAI 1 1:500

D-05 DENAH GEDUNG C LANTAI 2 1:500



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

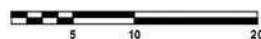
TAMPAK KAWASAN

SKALA:

1:1000

NO. GAMBAR:

D-07



TAMPAK KAWASAN

1:1000



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

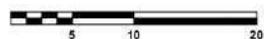
POTONGAN KAWASAN

SKALA:

1:1000

NO. GAMBAR:

D-08



POTONGAN KAWASAN

1:1000



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

TAMPAK GEDUNG A, B DAN C

SKALA:

1:350

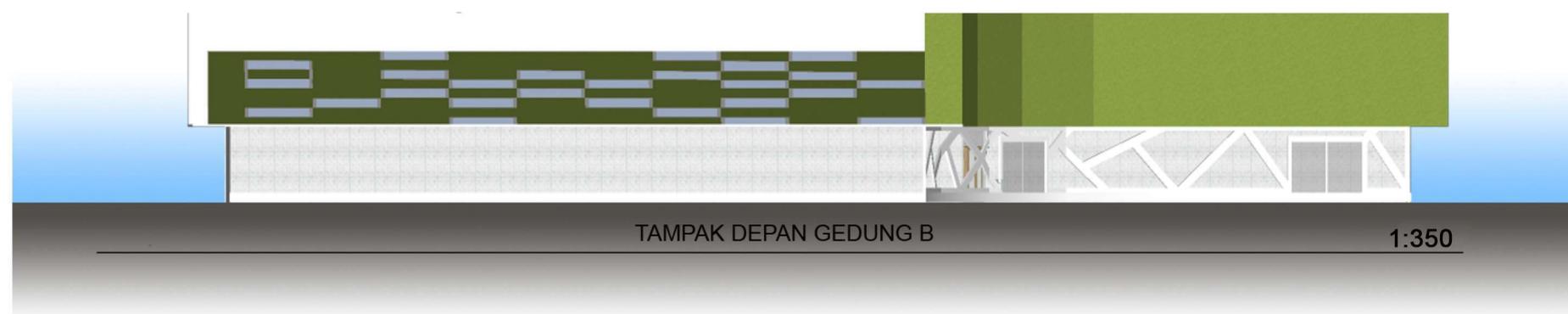
NO. GAMBAR:

D-09



TAMPAK DEPAN GEDUNG A

1:350



TAMPAK DEPAN GEDUNG B

1:350



TAMPAK DEPAN GEDUNG C

1:350





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

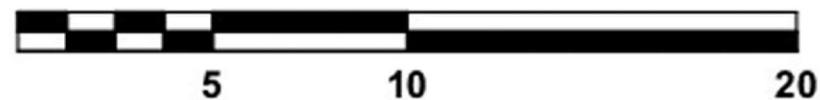
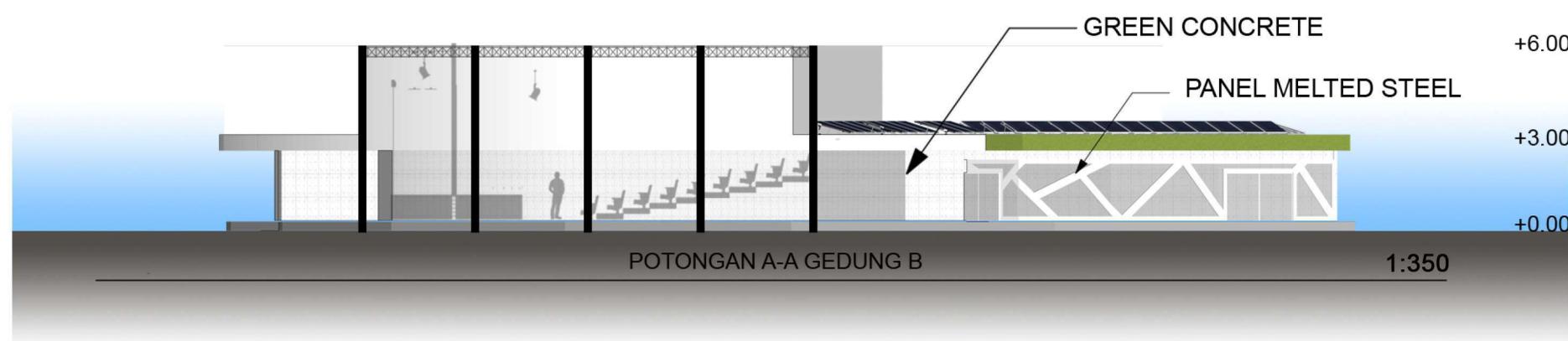
POTONGAN GEDUNG A, B DAN C

SKALA:

1:350

NO. GAMBAR:

D-09





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

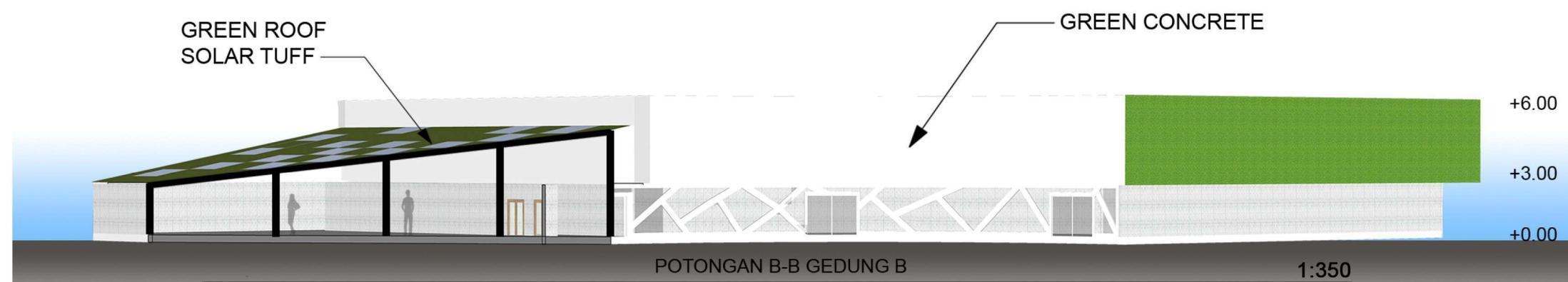
POTONGAN GEDUNG A, B DAN C

SKALA:

1:350

NO. GAMBAR:

D-10





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

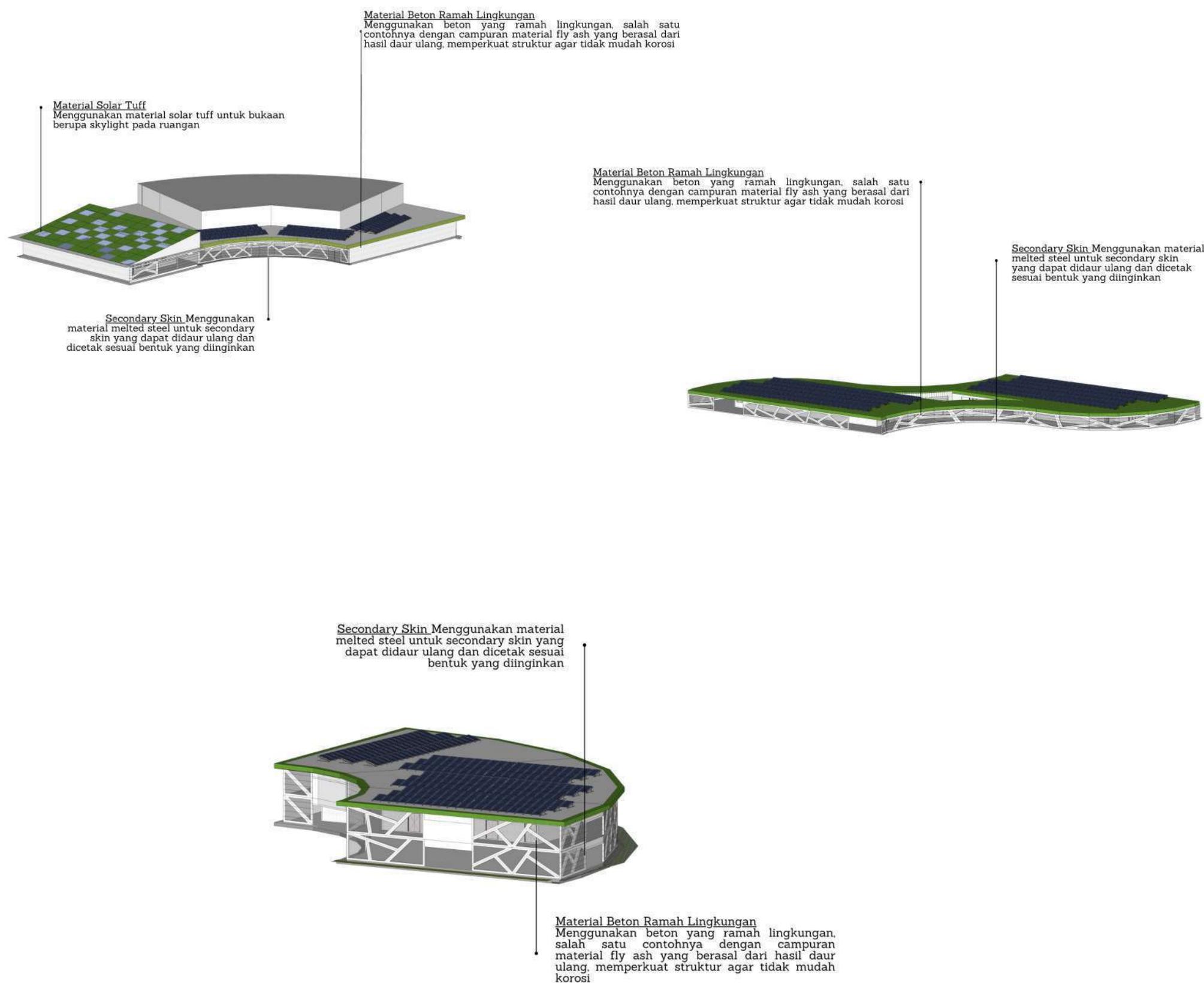
ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

DETAIL ARSITEKTUR

SKALA:

NO. GAMBAR:





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

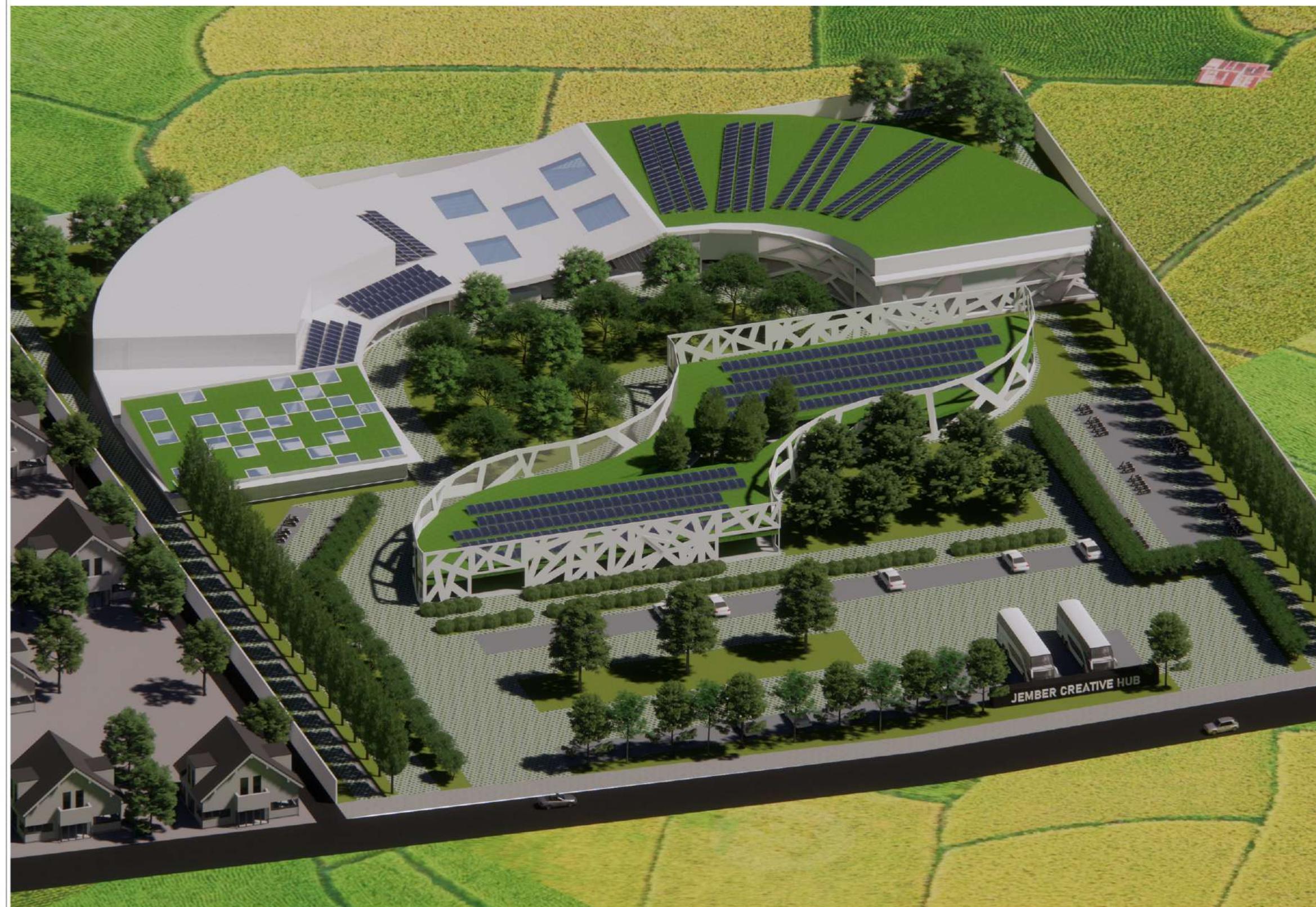
JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-11



PERSPEKTIF EKSTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-12



PERSPEKTIF EKSTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-13



PERSPEKTIF EKSTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-14



PERSPEKTIF EKSTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

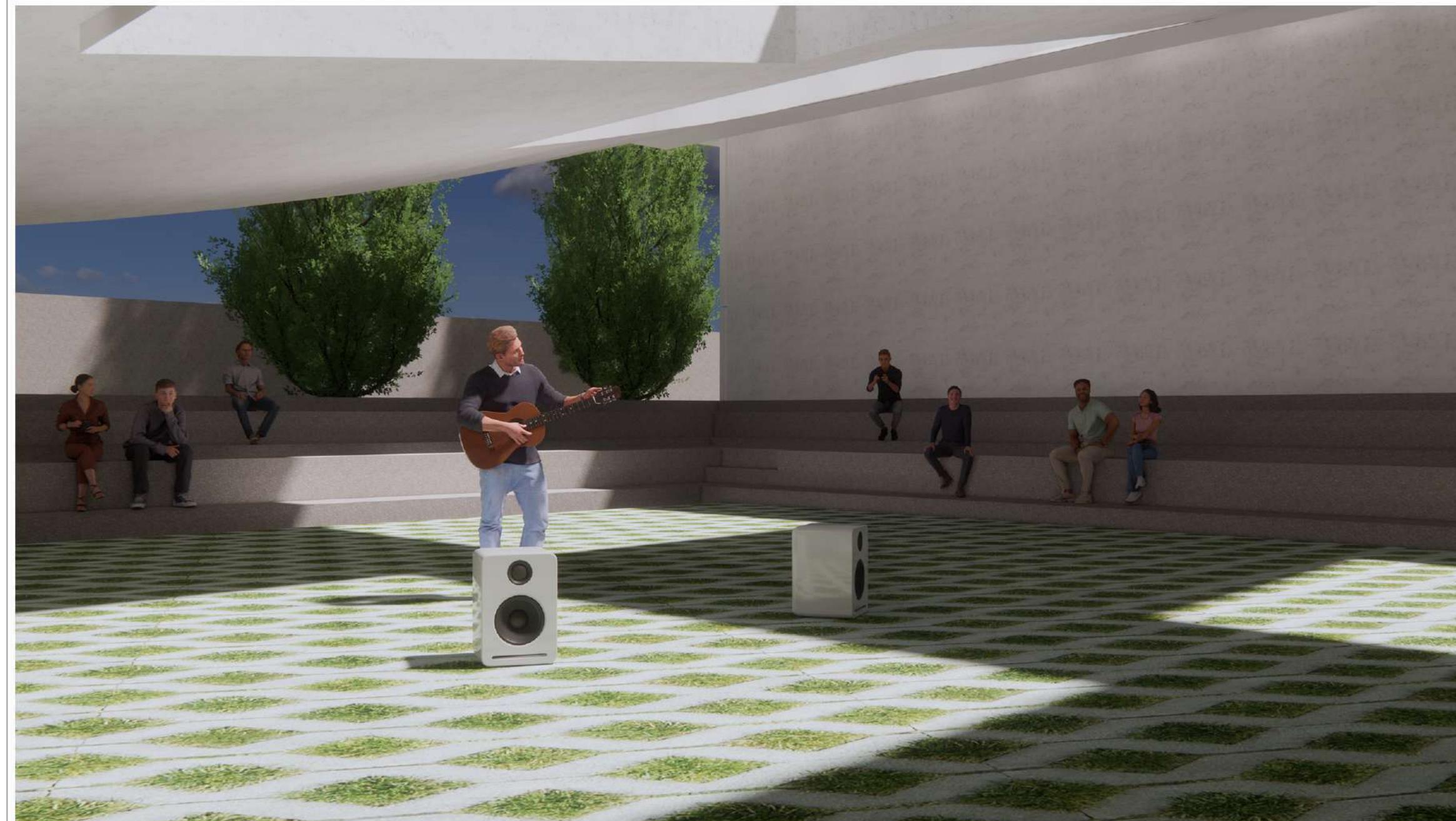
JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-15





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF EKSTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-16





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

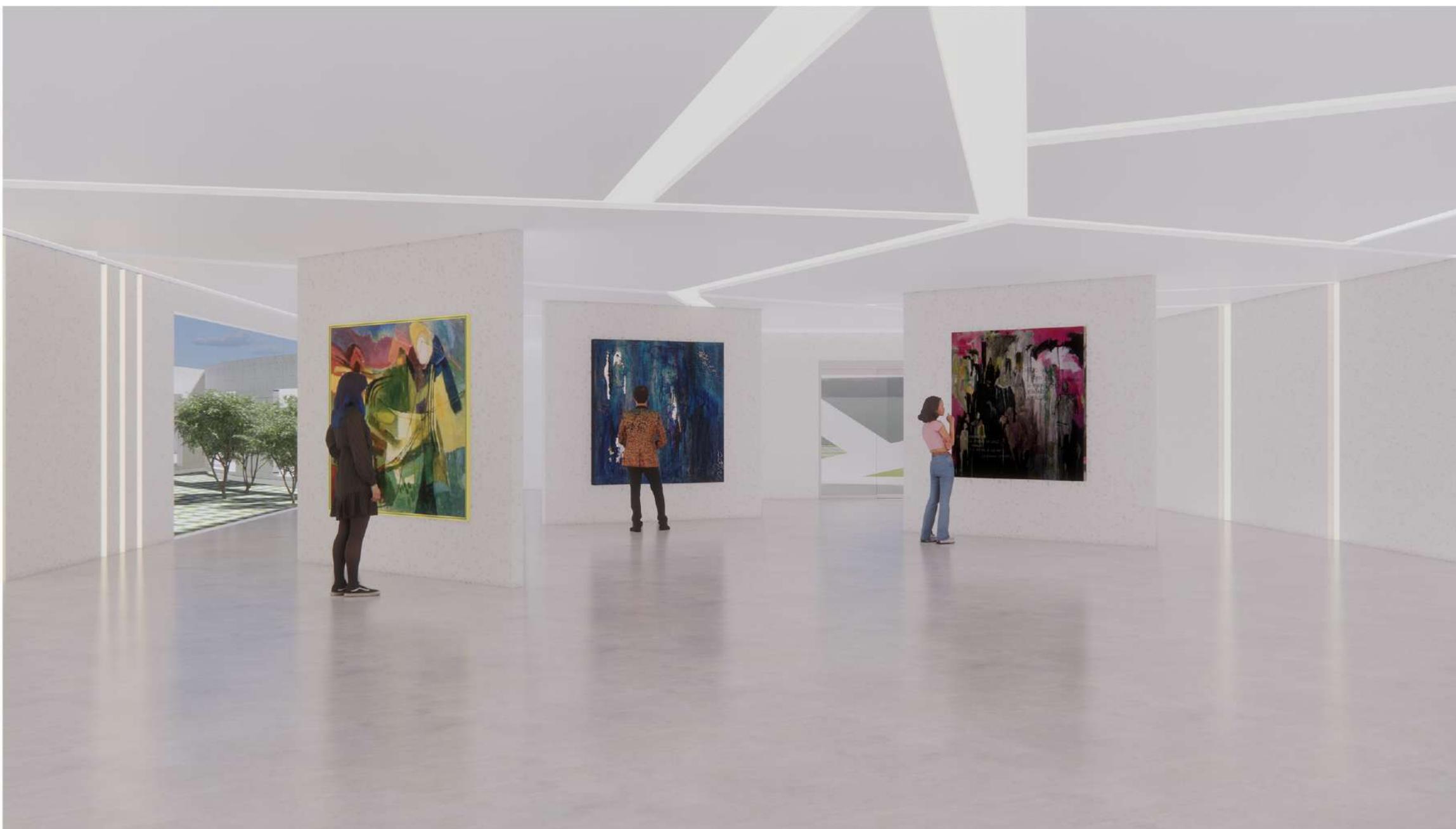
JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-17





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-18





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-19





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-20





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

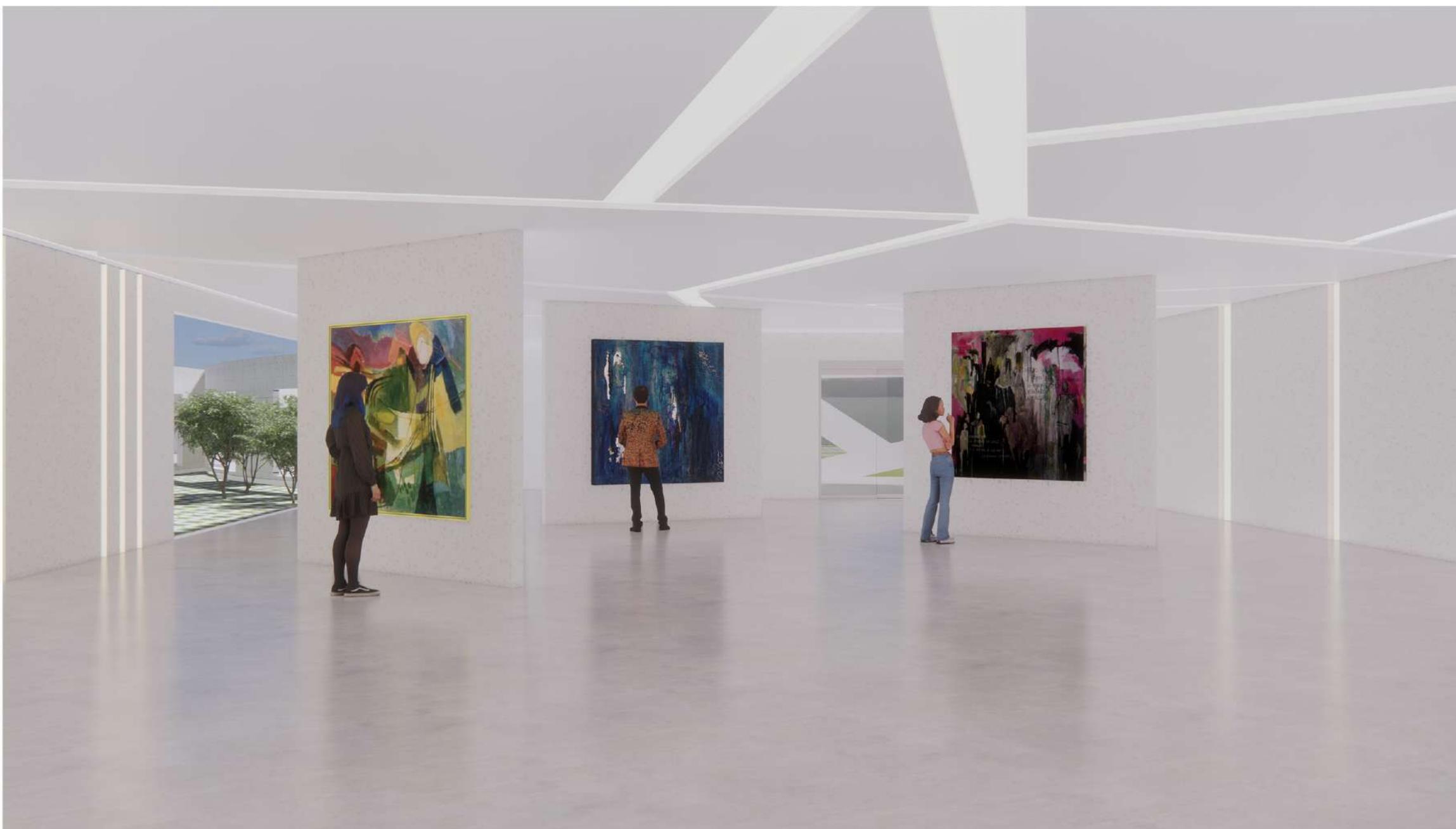
JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-15



PERSPEKTIF INTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

PERSPEKTIF INTERIOR

SKALA:

NO. GAMBAR:

D-16



PERSPEKTIF INTERIOR



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

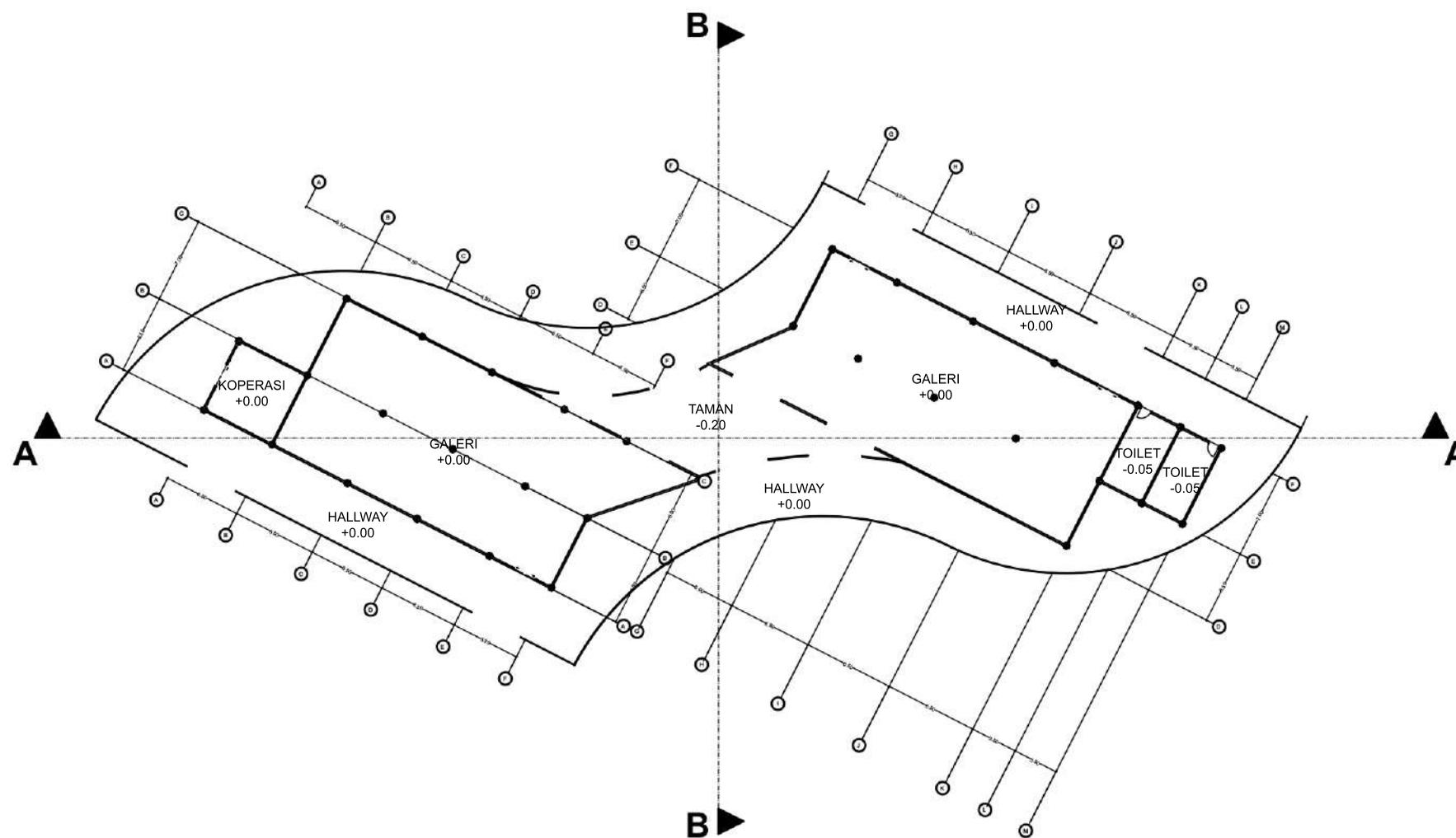
DENAH GEDUNG A

SKALA:

1:500

NO. GAMBAR:

K-01





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

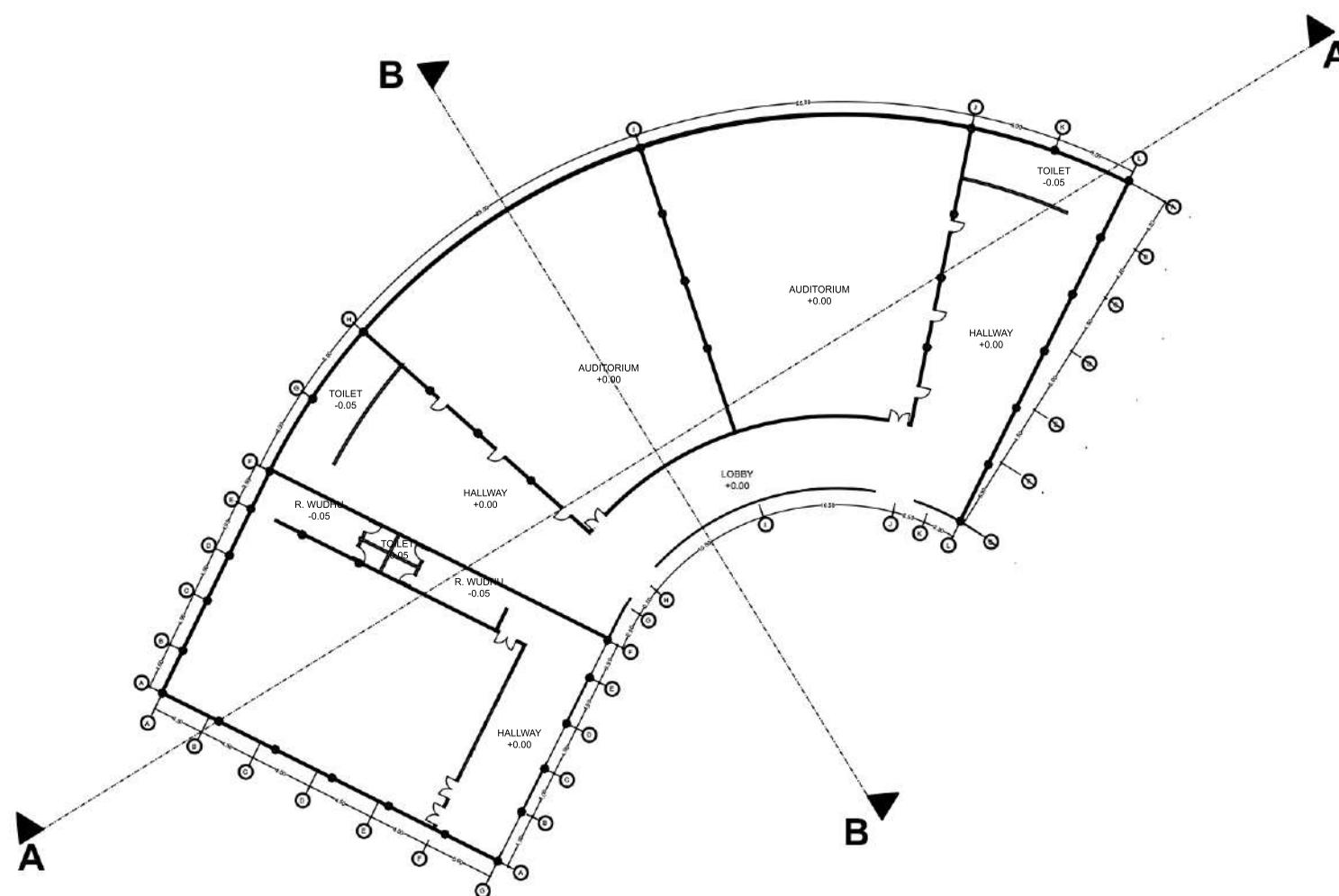
DENAH GEDUNG B

SKALA:

1:500

NO. GAMBAR:

K-02





PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
 FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
 UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
 MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
 KABUPATEN JEMBER
 DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

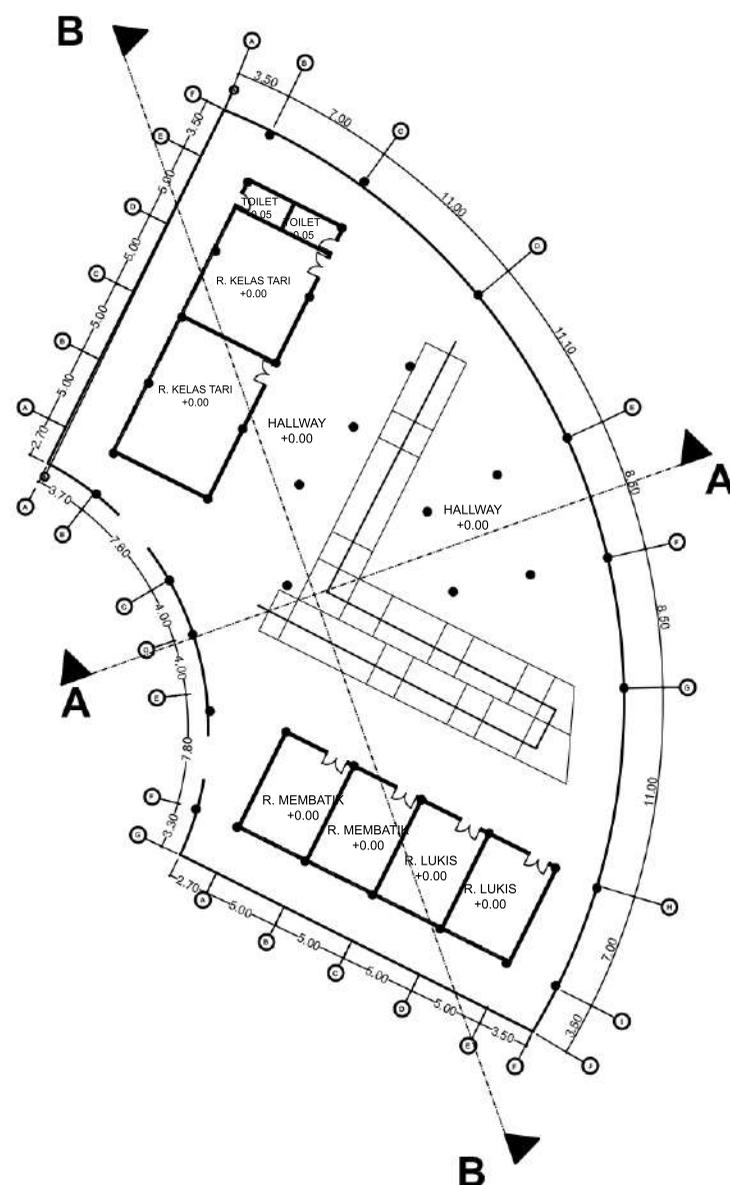
DENAH GEDUNG C LANTAI 1, DENAH
 GEDUNG C LANTAI 2

SKALA:

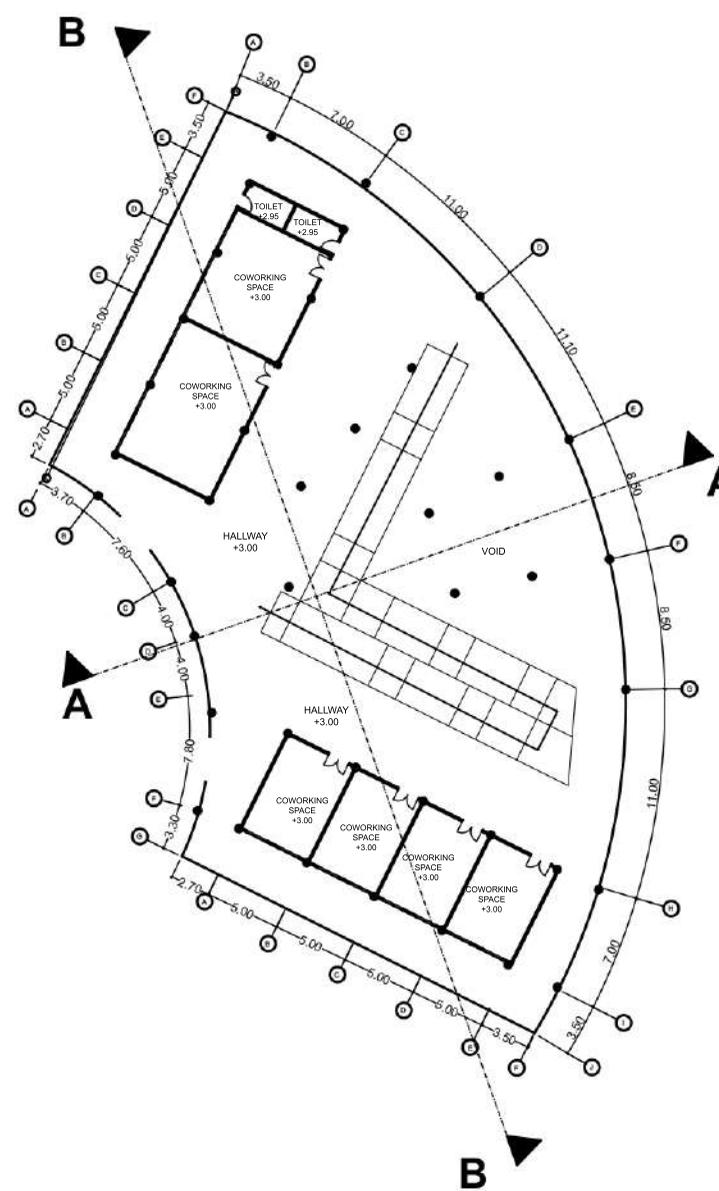
1:500

NO. GAMBAR:

K-03, K-04



K-03 DENAH GEDUNG C LANTAI 1 1:500



K-04 DENAH GEDUNG C LANTAI 2 1:500



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

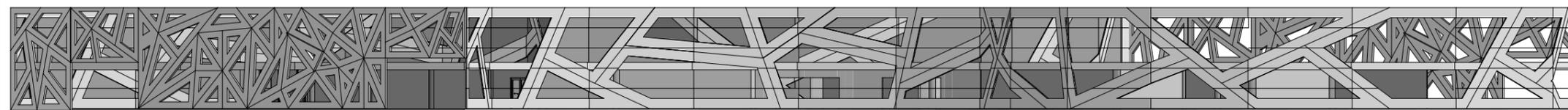
TAMPAK DEPAN GEDUNG A, TAMPAK
SAMPING GEDUNG A

SKALA:

1:350

NO. GAMBAR:

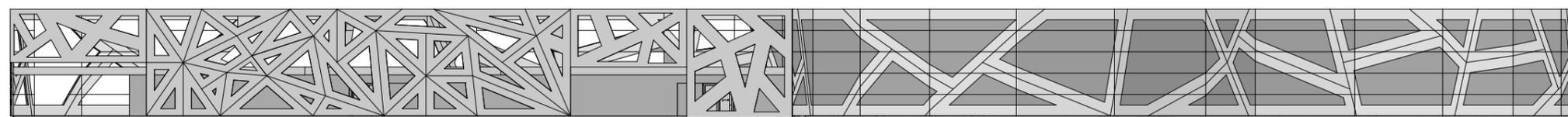
K-05



K-05

TAMPAK DEPAN GEDUNG A

1:350



K-05

TAMPAK SAMPING GEDUNG A

1:350



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

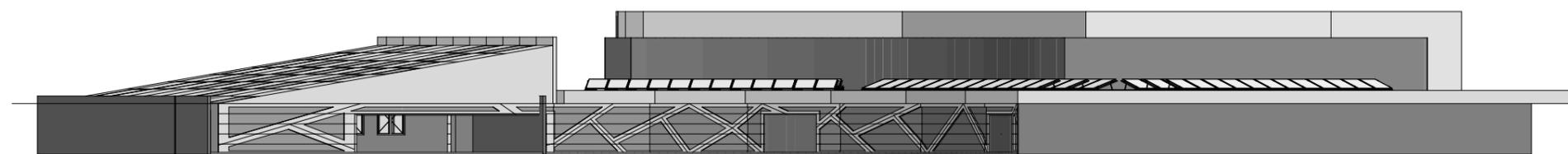
TAMPAK DEPAN GEDUNG B, TAMPAK
SAMPING GEDUNG B

SKALA:

1:300, 1:200

NO. GAMBAR:

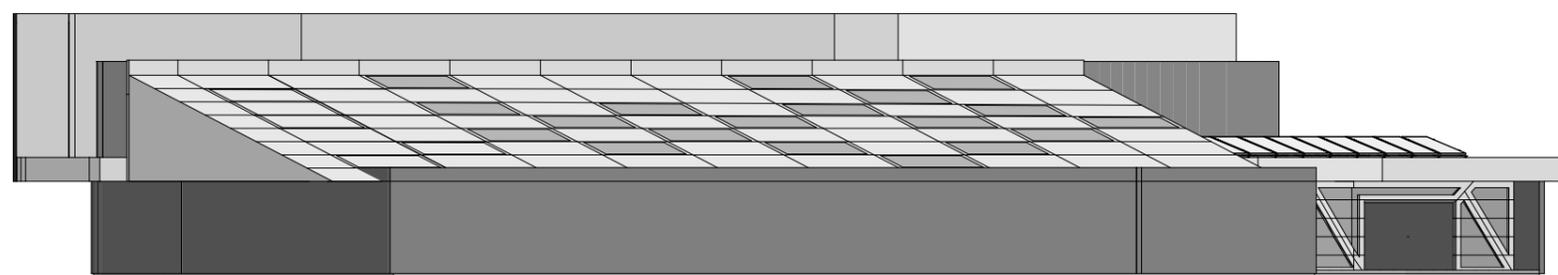
K-06



K-06

TAMPAK DEPAN GEDUNG B

1:300



K-06

TAMPAK SAMPING GEDUNG B

1:200



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

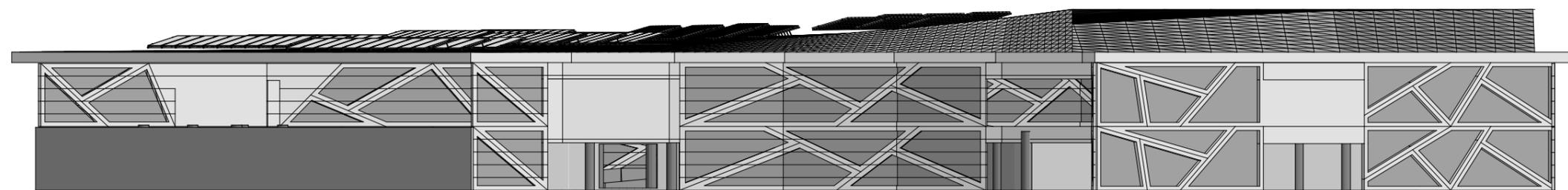
TAMPAK DEPAN GEDUNG C, TAMPAK
SAMPING GEDUNG C

SKALA:

1:250

NO. GAMBAR:

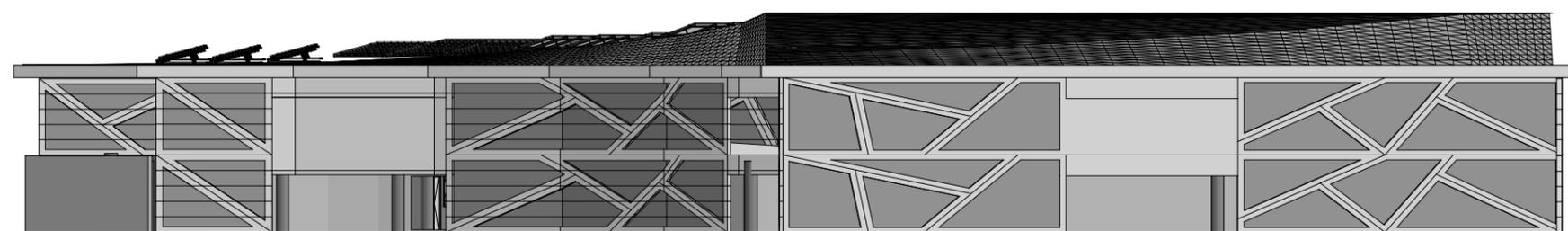
K-07



K-07

TAMPAK DEPAN GEDUNG C

1:250



K-07

TAMPAK SAMPING GEDUNG C

1:250



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

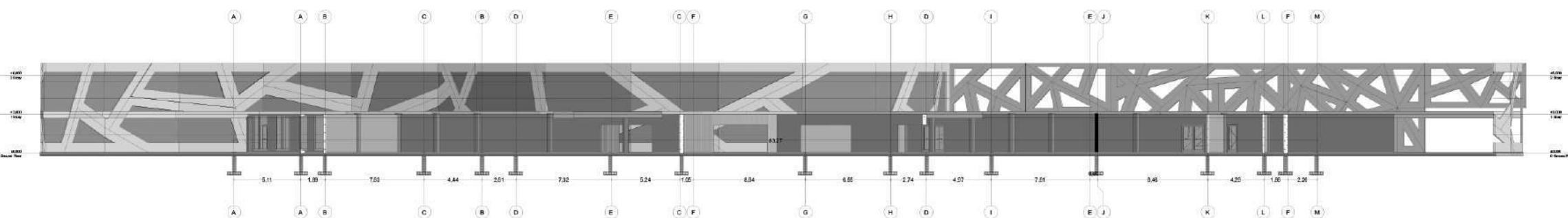
POTONGAN AA GEDUNG A, POTONGAN BB
GEDUNG A

SKALA:

1:400, 1:200

NO. GAMBAR:

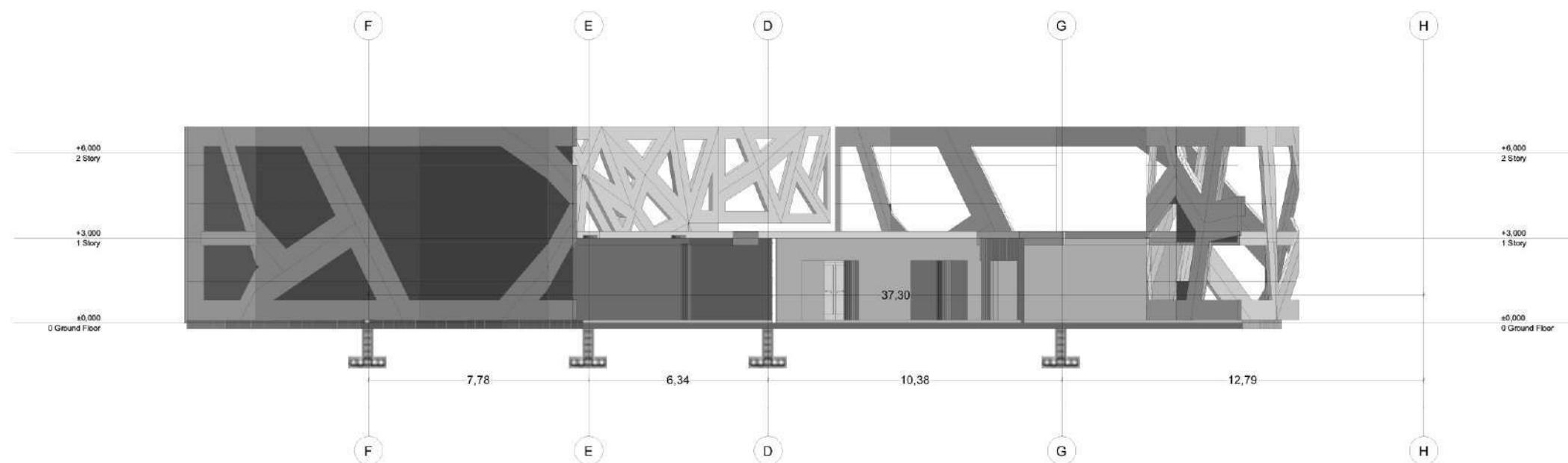
K-08



K-08

POTONGAN AA GEDUNG A

1:400



K-08

POTONGAN BB GEDUNG A

1:200



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

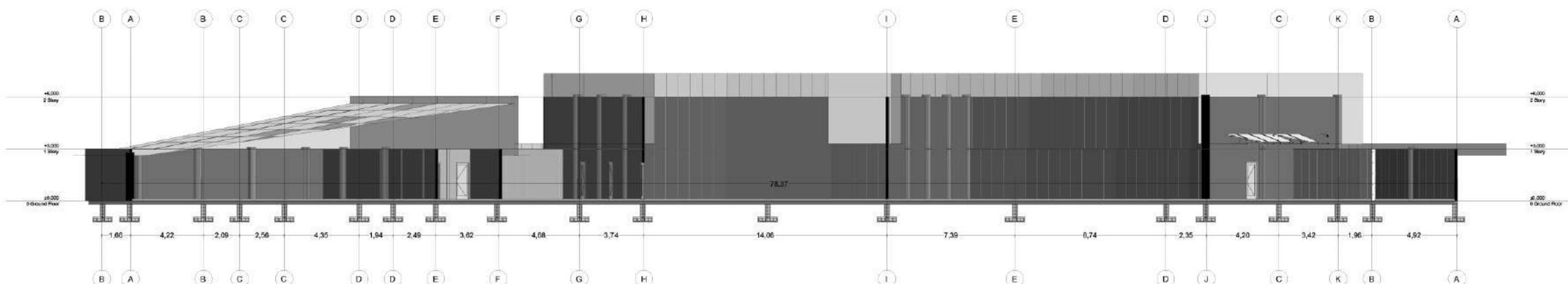
POTONGAN AA GEDUNG B, POTONGAN BB
GEDUNG B

SKALA:

1:300, 1:200

NO. GAMBAR:

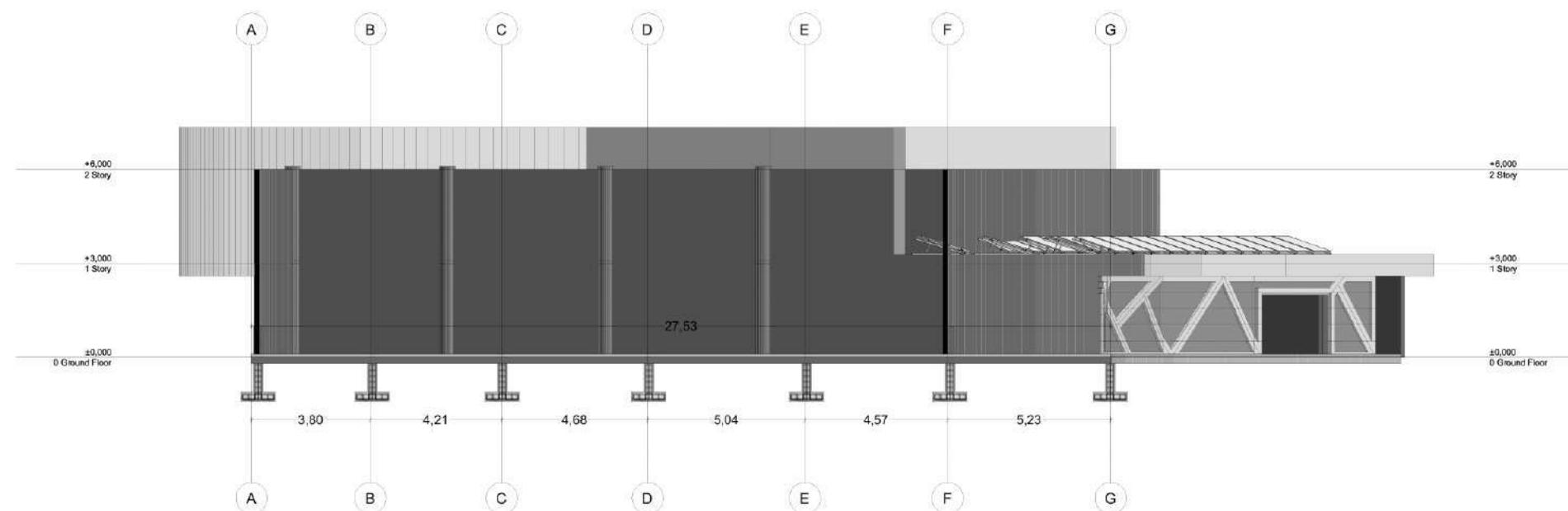
K-09



K-09

POTONGAN AA GEDUNG B

1:300



K-09

POTONGAN BB GEDUNG B

1:200



PRODI TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

JUDUL PERANCANGAN:

PERANCANGAN *CREATIVE HUB* DI
KABUPATEN JEMBER
DENGAN PENDEKATAN *ECO-FUTURISTIC*

LOKASI PERANCANGAN:

Jl. Teuku Umar, Kab. Jember

NAMA MAHASISWA:

NANDA FIRDAUS K

NIM:

19660108

DOSEN PEMBIMBING 1:

Prof. Dr. AGUNG SEDAYU, M.T

DOSEN PEMBIMBING 2:

ACHMAD GAT GAUTAMA, M.T

JUDUL GAMBAR:

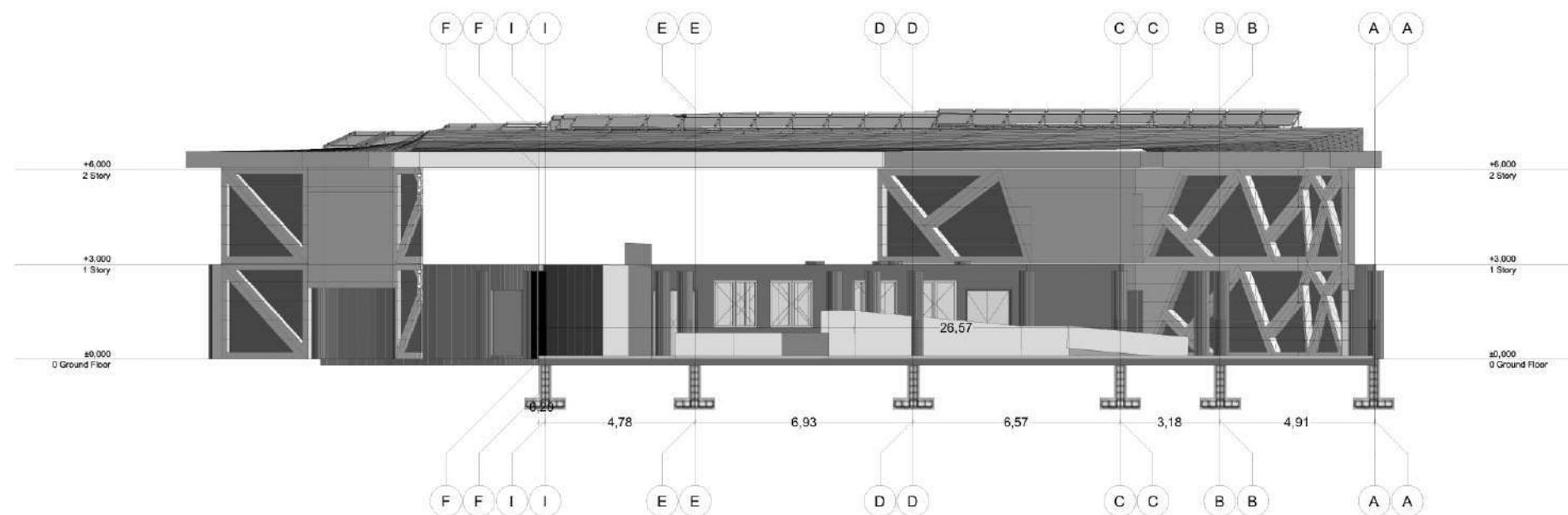
POTONGAN BB GEDUNG C, POTONGAN
AA GEDUNG C

SKALA:

1:300, 1:200

NO. GAMBAR:

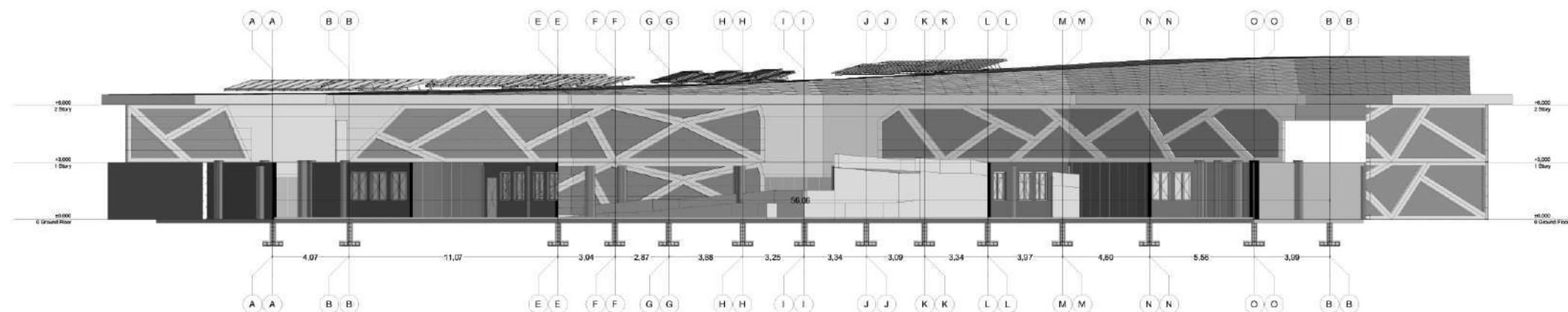
K-10



K-10

POTONGAN AA GEDUNG C

1:200



K-10

POTONGAN BB GEDUNG C

1:300



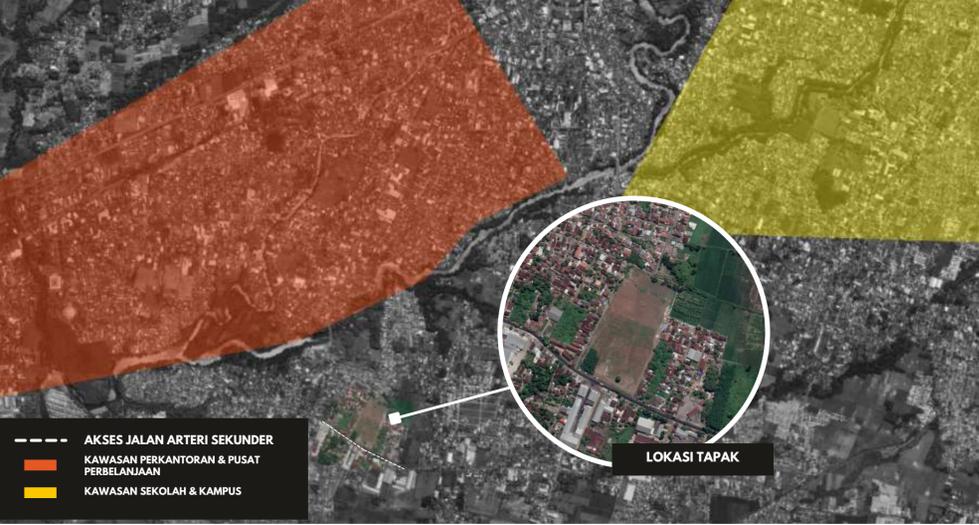
ARCHITECTURE
UIN MALANG - INDONESIA



JEMBER CREATIVE HUB

NANDA FIRDAUS K | 19660108 | PERANCANGAN TUGAS AKHIR

Pusat kreatif yang dirancang secara arsitektur eco-futuristic di Kabupaten Jember, Indonesia menjadi inovasi dalam pendekatan desain bangunan yang ramah lingkungan. Dengan menggunakan teknologi dan material yang berkelanjutan, pusat kreatif ini menjadi contoh bangunan yang memperhatikan aspek keberlanjutan dan lingkungan dalam pengembangannya. Bangunan pusat kreatif ini juga memperlihatkan elemen futuristik dari bentuk dan desainnya. Selain itu, pusat kreatif ini juga berfungsi sebagai pusat kolaborasi bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Jember, dengan dilengkapi fasilitas lengkap dan teknologi terkini. Diharapkan dengan adanya pusat kreatif yang eco-futuristic ini, mampu memberikan inspirasi dan kontribusi positif dalam pengembangan industri kreatif serta mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.



LOKASI TAPAK

Jl. Teuku Umar, Kec. Kaliwates, Kabupaten Jember

DIMENSI TAPAK

Luas: 1.4 ha
Keliling: 478.52 m

SIRKULASI & AKSESIBILITAS

Aksesibilitas menuju tapak hanya dapat diakses melalui Jalan Teuku Umar. Jalan menuju tapak hanya dapat diakses oleh kendaraan bermotor karena tidak ada jalur pedestrian di sepanjang Jalan Teuku Umar. Jalan di dalam tapak berupa tanah lapang.

LATAR BELAKANG

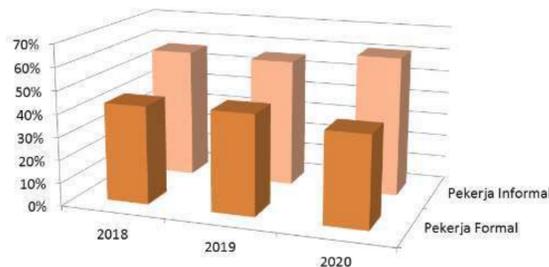


- Dukungan pemerintah Kabupaten Jember terhadap ekonomi kreatif.
- UMKM Kabupaten Jember menyumbang Produk Domestik Regional Bruto (PDRB) sebesar Rp67.476.071,8 di tahun 2018 dan mengalami peningkatan dari tahun sebelumnya.

H. Sulaksono and T. Hidayah. 2021. "Produktivitas Pengusaha Mikro: Variabel Anteseden dan Pengaruhnya Terhadap Keberlanjutan Kinerja Komunitas Jember Ekonomi Kreatif (JEKa) di Jember ", RELASI, vol. 17, no. 1, pp. 33-55

- Meningkatnya jumlah pekerja informal

HLuik, J. E., & Aritonang, A. I. 2021. Freelancers Media dalam Era Digital. Freelancers Media dalam Era Digital.



PENDEKATAN ECO-FUTURISTIC



Prinsip fluktuasi adalah saat sebuah bangunan memiliki hubungan dengan proses alami yang terjadi. Seringkali perubahan yang terjadi di alam jangan sampai rusak di tangan manusia.



PEMANFAATAN ENERGI TERBARUKAN

Prinsip interdependence menyatakan bahwa hubungan antara bangunan dengan lingkungan di sekitarnya memiliki hubungan timbal balik. Terdapat suatu siklus yang seimbang dalam rancangan dengan lingkungan di sekitarnya.



FUTURISTIK

Kesimpulan perencanaan berdasarkan ungkapan futuristik, yaitu: Mempunyai konsep masa depan; Struktur dan konstruksi canggih; Memakai bahan-bahan pre-fabrikasi; Memunculkan bentuk-bentuk baru dari arsitektur yang analog dengan musim

NILAI KEISLAMAN

QS. HUD: 37

QS. AL-MUJADALAH: 11

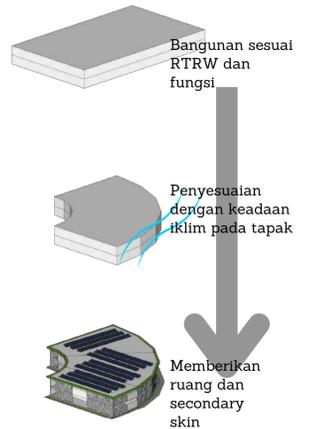
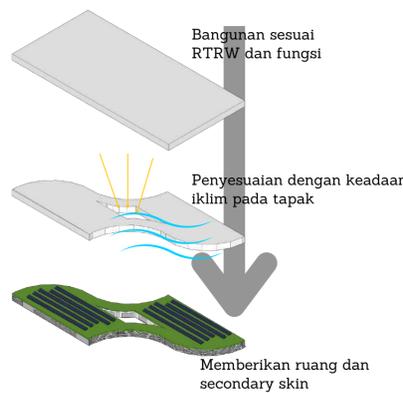
QS. AR-RAD: 11

Pengembangan kreativitas dan keinginan belajar yang berkelanjutan diterapkan dalam sistem *creative hub*

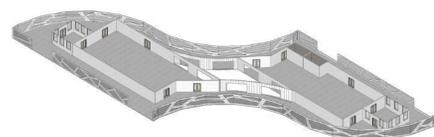
QS. AL-ISRA: 7

Memberikan manfaat kepada orang lain sesungguhnya adalah upaya agar hati kita bahagia. Memang tidak bisa digambarkan, akan tetapi sungguh kebahagiaan itu akan terasa manakala seseorang bisa memberi manfaat untuk orang lain.

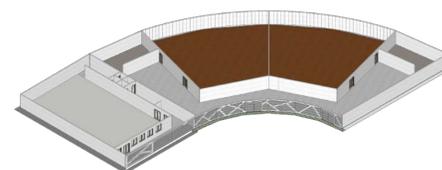
ANALISIS BENTUK



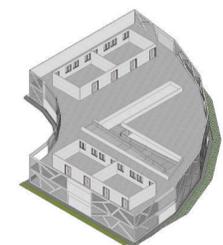
ANALISIS RUANG



Memberi tembok lurus di dalam gedung A untuk mempermudah penataan ruang dan struktur. Gedung difungsikan untuk galeri seni



Ruang auditorium memiliki tinggi tembok paling tinggi. Sedangkan hallway dan musola memiliki tinggi tembok 3 meter disesuaikan dengan fungsi tiap ruang.



Memberi tembok lurus di dalam gedung C untuk mempermudah penataan ruang dan struktur. Gedung difungsikan untuk ruang kelas dan working space





INTERIOR GEDUNG C - HALLWAY



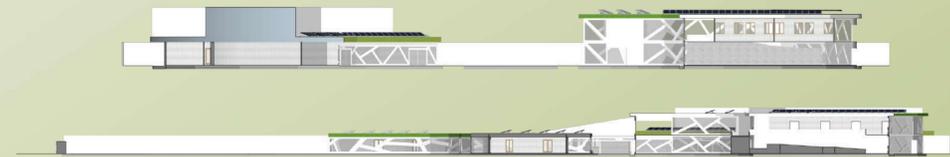
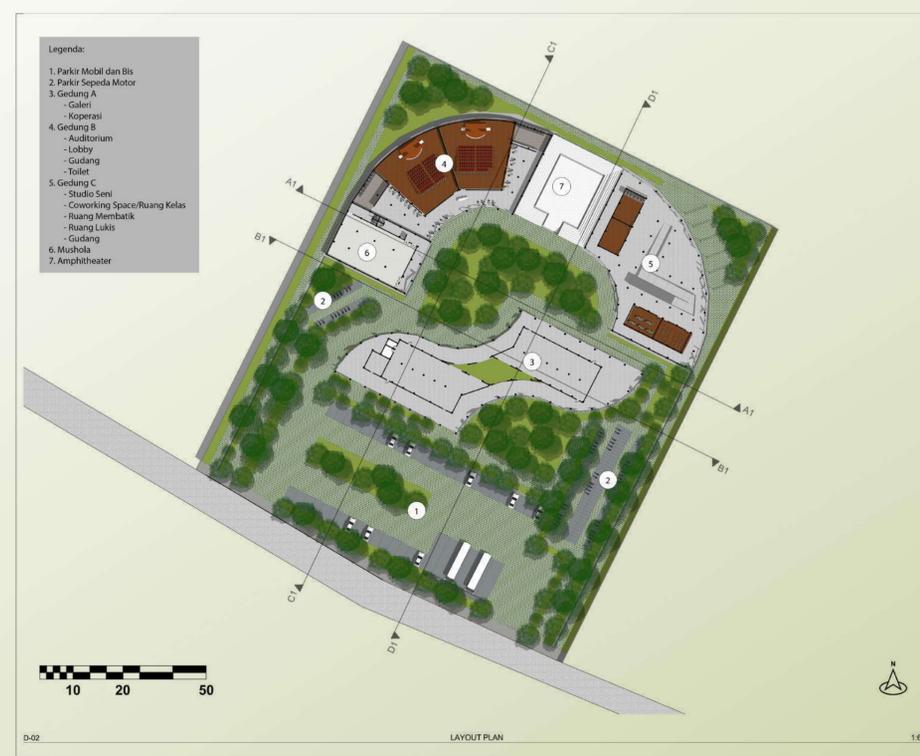
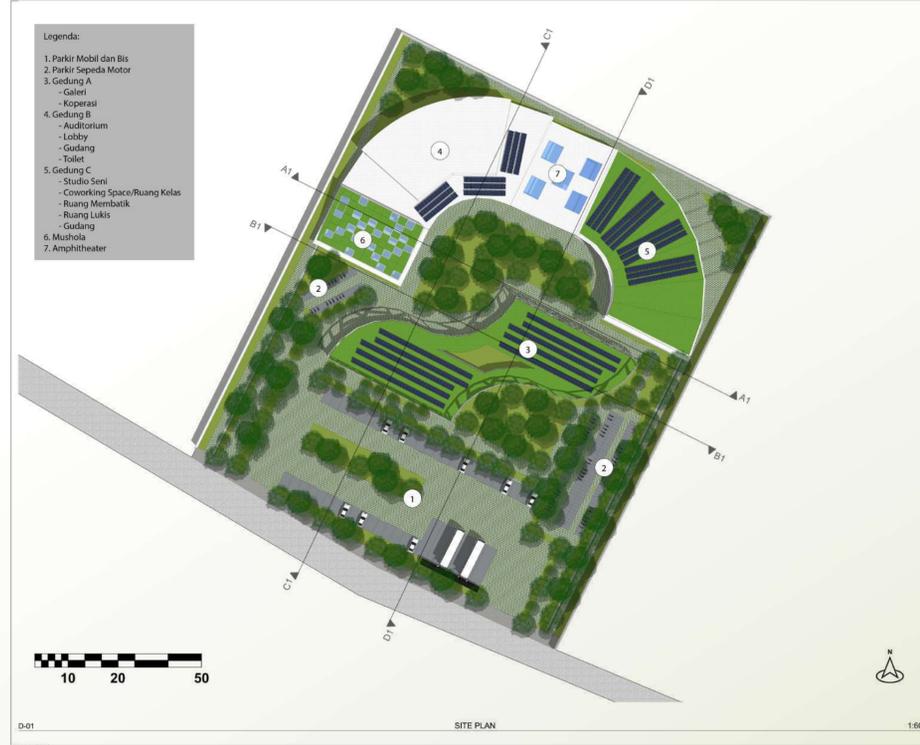
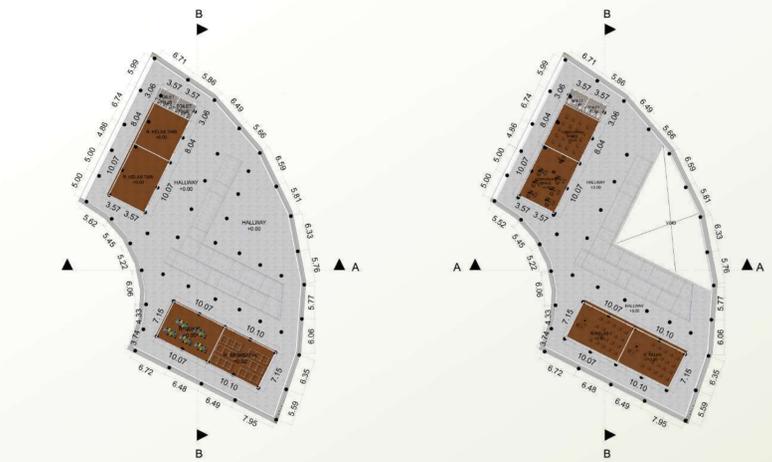
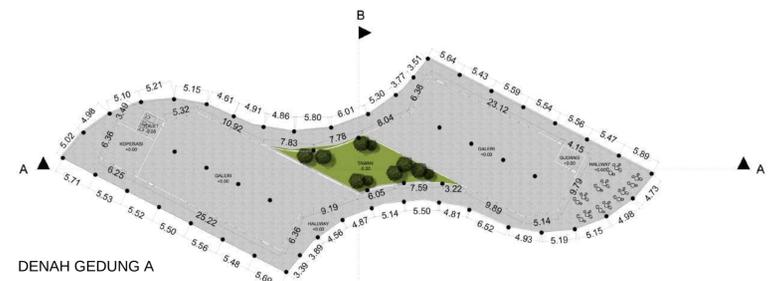
INTERIOR GEDUNG C - COWORKING SPACE



INTERIOR GEDUNG A - GALERI

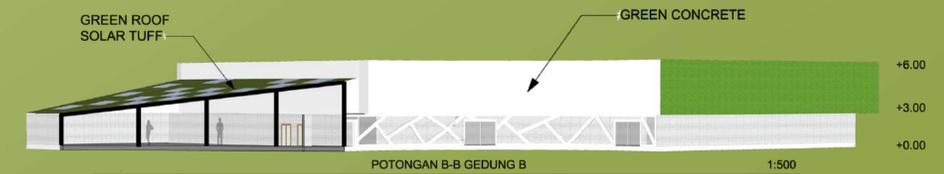
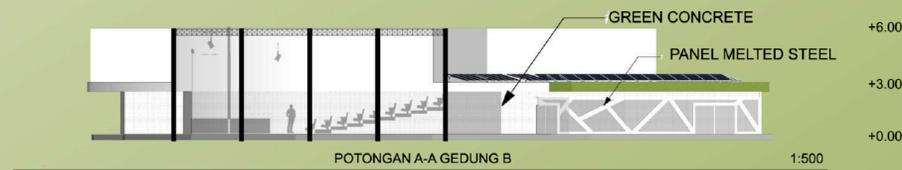


INTERIOR GEDUNG B - AUDITORIUM



TAMPAK KAWASAN

POTONGAN KAWASAN



PERANCANGAN CREATIVE HUB DI KABUPATEN JEMBER DENGAN PENDEKATAN ECO-FUTURISTIC

Dirancang Oleh

Nama: Nanda Firdaus Kusumawardhani

Judul Karya: Perancangan Creative Hub di Kabupaten Jember
Dengan Pendekatan Eco-Futuristic

Pembimbing: Prof. Dr. Agung Sedayu, M.T (Pembimbing 1)

Achmad Gat Gautama, M.T (Pembimbing 2)

Lokasi: Jl. Teuku Umar, Kec. Kebonsari, Kab. Jember

Luas Tapak: 1.4 ha

Pusat kreatif yang dirancang secara arsitektur eco-futuristic di Kabupaten Jember, Indonesia menjadi inovasi dalam pendekatan desain bangunan yang ramah lingkungan. Dengan menggunakan teknologi dan material yang berkelanjutan, pusat kreatif ini menjadi contoh bangunan yang memperhatikan aspek keberlanjutan dan lingkungan dalam pengembangannya. Bangunan pusat kreatif ini juga memperlihatkan elemen futuristik dari bentuk dan desainnya. Selain itu, pusat kreatif ini juga berfungsi sebagai pusat kolaborasi bagi pelaku industri kreatif di Kabupaten Jember, dengan dilengkapi fasilitas lengkap dan teknologi terkini. Diharapkan dengan adanya pusat kreatif yang eco-futuristic ini, mampu memberikan inspirasi dan kontribusi positif dalam pengembangan industri kreatif serta mendorong kesadaran akan pentingnya pelestarian lingkungan.

Perancangan creative hub ini memiliki cakupan pengguna yang berbeda. Pengguna sebagai komunitas, pekerja, dan pelajar. Cakupan komunitas dan pekerja, baik pekerja kantor yang ingin mengasah keterampilan, belajar ilmu baru yang berkaitan dengan bidangnya, mengembangkan ide dan kreativitasnya, serta mempromosikan karya yang mereka hasilkan. Oleh karena itu, dengan adanya suatu creative hub yang memadai akan dapat mendorong masyarakat kreatif untuk mengembangkan dirinya sekaligus mendapatkan wadah untuk karyanya agar bisa dihargai oleh orang lain. Secara perlahan, hal itu dapat berdampak baik bagi perekonomian di Kabupaten Jember karena masyarakatnya mulai dapat berkembang di sektor perekonomian. Perancangan yang mendahulukan kebutuhan penggunanya sangat diutamakan.

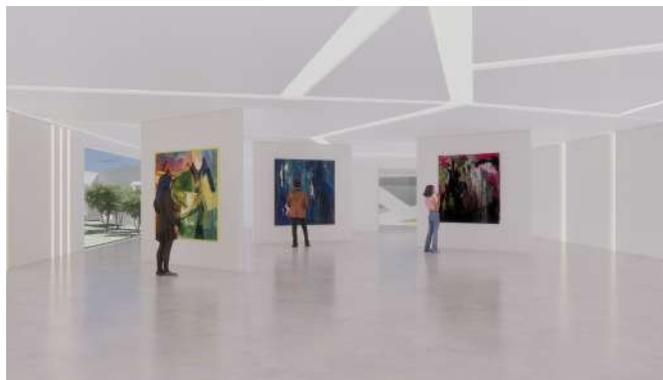
Sebuah rancangan yang mempertimbangkan sisi ekologi akan dipengaruhi oleh beberapa prinsip-prinsip ekologi, yaitu: fluctuation, stratification, dan interdependence. Prinsip stratifikasi menjelaskan bahwa organisasi bangunan seharusnya muncul keluar dari interaksi perbedaan bagian-bagian dan tingkat-tingkat. Semacam organisasi yang membiarkan kompleksitas untuk diatur secara terpadu. Prinsip interdependence menyatakan bahwa hubungan antara bangunan dengan lingkungan di sekitarnya memiliki hubungan timbal balik. Terdapat suatu siklus yang seimbang dalam rancangan dengan lingkungan di sekitarnya.

Futuristik memiliki makna yang mengarah ke masa depan. Sebuah bangunan yang mengusung tema futuristik artinya bangunan tersebut mengekspresikan sifat dinamisnya yang terus menyesuaikan dengan perubahan di masa depan sehingga bangunan tersebut dapat terus memenuhi tuntutan yang selalu berkembang.

Futuristik berarti tampil dengan tidak biasa dan modern, seakan-akan hal tersebut berada di masa depan; bayangan akan seperti apa masa depan.

Ciri-ciri arsitektur futuristik, yaitu: Suatu gaya Internasional atau tanpa gaya (seragam) yang merupakan suatu arsitektur yang dapat menembus budaya dan geografis; imajiner, khayalan, idealis; bentuk bangunan tertentu, fungsional. Menurut Andik, penambahan ornamen dianggap suatu hal yang tidak efisien.





Perancangan interior pada setiap ruang di setiap gedung memiliki ciri khas yang sama, khususnya dari segi material. Menerapkan konsep futuristik yang tetap berkelanjutan dan ramah lingkungan. Ruang galeri, ruang auditorium, ruang hallway dan ruang co-working space memiliki pencahayaan yang diterapkan sehingga memberikan kesan futuristik pada setiap ruang. Penggunaan material beton yang diberi finishin glossy memberikan kesan futuristik karena memantulkan cahaya.

Pandemi COVID-19 menyebabkan berbagai macam perubahan dalam setiap sektor di seluruh dunia, maupun Indonesia yang juga terkena dampaknya, baik dalam sektor ekonomi, maupun pendidikan. Hal tersebut menyebabkan perubahan yang bersifat merugikan, seperti naiknya angka pengangguran dan kemunduran dalam pendidikan karena keterbatasan pembelajaran melalui daring. Masyarakat juga dipaksa untuk mengikuti perkembangan teknologi yang dimanfaatkan selama pandemi.

Perancangan creative hub untuk memwadhahi pekerja di industri kreatif. Selain itu, sebuah creative hub dapat memwadhahi pelajar untuk belajar dengan teknologi pembelajaran yang canggih, modern, dan layak untuk digunakan di masa yang serba membutuhkan kemajuan teknologi karena adanya hambatan pembatasan selama pandemi.

Proses pengerjaan pra tugas akhir yang telah dijabarkan dalam kesimpulan di atas, terdapat keterbatasan dan kekurangan sehingga belum bisa dikatakan sebagai pengerjaan yang sempurna. Oleh sebab itu, dalam penelitian selanjutnya diharapkan data yang dikumpulkan dapat lebih beragam, mendetail, serta memiliki daya akurasi yang tinggi. Diharapkan pula perancangan *creative hub* ini dapat direalisasikan agar dapat dimanfaatkan kepada masyarakat yang membutuhkan wadah dalam hal industri kreatif di Kabupaten Jember.

